

ATELIER DE CLAIRE 2007/08

Résumé de Gérard Saurel

ATELIER DU 5 OCTOBRE 2007

Les formes de main les plus fréquentes

Compter en Défense : les points, les levées, les couleurs : la reconstitution des mains cachées

ATELIER DU 12 OCTOBRE 2007

La loi des levées totales : la sécurité distributionnelle et ses correctifs (+ : double fit, main bicolore, singleton dans la couleur adverse ; - : main plate sans singleton, vulnérabilité défavorable, petits H dans les couleurs des adversaires)

Rappel : en double fit, le nb de levées totales augmente de 1 ; de 2 si le double fit est 9^{ème} (d'où l'importance des enchères de rencontre, des enchères d'essai à la couleur, des enchères de longue plutôt que de Splinter !). Et ne pas hésiter à contrer quand le palier de sécurité est dépassé !

ATELIER DU 19 OCTOBRE 2007

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

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 !

Surenchérir au palier de 3 en fonction de la sécurité distributionnelle

Contrer les adversaires quand leur palier de sécurité est dépassé !

Un test d'enchères au palier de 3 : à voir et revoir

ATELIER DU 26 OCTOBRE 2007

Note sur le camp en **attaque** (=force de **23H connue des 2 joueurs du camp**) où les choix sont surenchérir (atout supplémentaire, main franchement bicolore...), contrer punitif (décourageant main plate, points perdus...) ou passe Forcing (encourageant pour laisser le partenaire décider, avec par ex une main agréable mais trop régulière). Quand le camp n'est pas connu en attaque se laisser guider par la sécurité distributionnelle !

Tests d'enchères : le camp en attaque ; exercices d'application.

Un exercice de Défense : réflexion intéressante

ATELIER DU 9 NOVEMBRE 2007

Petit mémo d'une page: aide à la décision en Enchères Compétitives (EC) avec une liste d'arguments, camp en attaque ou non !

Si aucun camp n'est en attaque, les éléments du contre et de la surenchère !

7+4 questions sur les enchères compétitives

Ex n°1 une séquence d'enchères et 7 mains à enchérir en EC

ATELIER DU 16 NOVEMBRE 2007

Dans la boîte à outils : **l'entame de l'As à la couleur** (y compris 2 cas particuliers, quand le compte est connu à l'enchère et quand l'entame est un As blanc)

Suite des corrections des ex précédents (fiche solutions)

Voir donne 1 : convention suite aux interventions sur 2K : cf le 23/11

ATELIER DU 23 NOVEMBRE 2007

Note sur la Défense contre les interventions sur les ouvertures de 2T et 2K : en résumé 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 !

Exercices d'application

Note de Daniel Tixier : se **défendre après intervention sur le Stayman** (ne répondre qu'avec un arrêt T, sinon Passe ; le partenaire surcontre : indiquer ses M en chassé-croisé)

Exercices sur l'entame de l'as à la couleur(Ex de défense) : avec 3 cartes au Mort, Appel /Refus ; avec 2 ou 4 ou la D : le compte ! (un seul message)

Rappel : 1C—1P—2T—3C= F promet un GH à C, sinon passer par la 4^{ème} F !

Rappel : si on n'a pas 12H, oublier les P et soutenir par 2SA fittés

ATELIER DU 30 NOVEMBRE 2007

Note « **à propos de levées...** » : notion de levées, de levées de défense, d'évaluation des mains en enchères compétitives ; ouvertures de barrage, camp en attaque....En enchères à 4, la distribution prime la force ! A noter : **quand on ouvre on promet 2,5 levées de Défense** ; quand on ouvre en barrage, pas plus d'une levée de défense en dehors de la couleur !

Exercices en enchères compétitives (rappel : contre=4/4 et des points ; cue-bid de la 1^{ère} couleur=5/5 en attaque ; 2SA= bicolore défensif 5/5 ou 6/5, plutôt 6/5 si faible, V contre R) (rappel : après --1C—1P, 1SA=6/4 des 2 autres couleurs après passe, 6 dans la m, 4 dans la M)

Exercices d'évaluation des mains en compétitives

ATELIER DU 7 DECEMBRE 2007

Note sur les cadeaux du flanc : 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 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.

Evaluation des mains en compétitives : exercices. A noter : 3SA* Truscott très bonne enchère ! (4 atouts, 11/13H, plutôt balancée)

8 questions d'enchères compétitives : à relire

Exercice de Défense n°3 et donne n°1 et 2

A retenir : sur 2K, donner la couleur de l'As ! ; quand le déclarant doit manier une couleur il faut le laisser faire et jouer neutre !

ATELIER DU 14 DECEMBRE 2007

Note n°10 : **la convention Truscott** ; la signification des enchères Truscott en mineure : 1K-X- ? 2K=main faible <8H, 5 atouts ; 3K=main positive, irrégulière, proposition de manche, 5 atouts et +, 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=barrage, main irrégulière, 5/6 atouts et +, défensif. Le soutien à saut 1P-X-3/4P montre aussi qu'il n'y a pas plus d'une levée de défense ! Utiliser le 2SA* (8-10H), le 3SA*(11-13H) avec 4 atouts, le XX avec 3 atouts et un bon soutien, l'enchère de rencontre avec une belle 5^{ème} annexe. Qq ex de Truscott en m.

Exercices de défense n°20 et n°21. A noter : avec AsR et singleton, entame prioritaire le R, puis le singleton ; sur le R donner le compte. Le recontre montre une main de 3^{ème} zone. **Note n°11 : Interventions en Sandwich** : Il y faut de la distribution. 1K—1C- ? 1P=5 cartes 8-18H ; X=4/4 ou 5/4 garantit une valeur d'ouverture ; 1SA=naturel, 16-18H, dangereux ; 2T=6 cartes, 10-18H ; 2C=naturelle, 6 cartes, belle valeur d'ouverture ; 2P/3T=barrage, 6 cartes, faible ;

2K*=5/5 constructif P et T ; 2SA*=5/5, plutôt 6/5, faible et distribué pour trouver une bonne défense ; 1SA après passe d'entrée=6/4, 4 en M et 6 en m.

Ex n°1 et ex n°12 : enchères sur ouverture de 2K* et intervention (utilisation du 4SA chez le répondant et du passe F de l'ouvreur qui montre qu'il n'a ni unicolore ni jeu régulier et qu'il peut recevoir le partenaire dans toutes les couleurs).

Entraînement n°3 : 8 séquences d'enchères compétitives en SW (application de la note n°11)

ATELIER DU 21 DECEMBRE 2007

Corrigés de l'ex d'enchères n°23 (n°1/2/3)

Entraînement n°4 (à noter : si le partenaire n'entame pas votre couleur, 3 raisons : chicane, singleton dans la couleur qu'il vient d'entamer ou il a l'As et craint que ce soit le déclarant qui ait le Roi)

Ex d'enchères compétitives n°22 (misfit !) et corrigé au dos de celui de l'Ex de défense n°24

En plus : fiche sur la carte d'entame à la couleur et attitude du partenaire

ATELIER DU 11 JANVIER 2008

Note n°12 : **l'entame du Roi à SA** = 3H dont 1 collé au R (couleur forte presque toujours 5^{ème} ; si 4^{ème}, elle doit comporter de solides cartes d'appui)

Attitude du partenaire : débloquent tout H complémentaire y compris l'As ; à défaut donner le compte (sauf si le mort nous apprend que le déblocage affranchirait un H ; ou si le Mort est singleton : appel-refus dans ce seul cas)

Entraînement n°5 : **réveil de l'ouvreur après une intervention et un passe du partenaire** : court dans l'intervention, réveil par X même avec une main faible ou moyenne avec 3 cartes au moins dans la (ou les) M non nommée et **3 levées de défense** ! Sinon il vaut mieux s'abstenir ou réveiller par une couleur avec une main fortement bicolore. Long dans la couleur d'intervention (3 cartes ou +), ne réveiller qu'avec un jeu fort de 17/18H.

En réponse au X de réveil de l'ouvreur, le répondant passe s'il est long dans l'intervention, répond au palier de 2 sans espoir de manche, fait un saut avec une M 5^{ème} et 7H !

Test n°9 et corrigé sur le même sujet (et réponses du partenaire sur le X de l'ouvreur)

Quiz entame du Roi à SA (n°25) : carte d'entame ; carte à fournir sur entame As (correction pas trouvée)

ATELIER DU 18 JANVIER 2008

Ex d'entames à SA (corrigé de l'entraîment n°6) ; à retenir (cf note n°13 infra) : *dans la séquence 1SA—3SA, quand on entame avec 4 cartes en m, la probabilité est de 1 à 3 cartes chez le partenaire, alors qu'en M elle est de 3 à 5 ! Avec 2 couleurs 5^{ème} en m ou M, entamer sous les H les + forts, ce qui demande moins au partenaire ; avec 4 cartes, c'est l'inverse pour espérer reprendre la main avec le plus gros H !!* **Priorité à la M avec 4 cartes (sur 3SA et 2SA) sans fourchette !!** *Contre 1SA, entamer neutre ! (comme contre 6SA !)*

Les bases des enchères compétitives : corrigés n° 1 à 8 du test n°10

ATELIER DU 25 JANVIER 2008

Note n°13 : la stratégie de l'entame à SA : choix de la couleur d'entame (raisonnement basé sur les enchères) puis de la carte (application de règles) et article de Bessis (mars 2000)

entraînement n°7 : corrigés des 8 tests d'entame

Les bases des enchères compétitives : corrigé du test n°10 (suite et fin)

Ex 26 sur **cue-bid et cue-bid à saut** en face (en réponse donc) d'une intervention !

Jeu de la carte : si l'adv. a : Rxx en face de Vx, ne pas jouer cette couleur sinon il fera toujours un pli, le laisser se débrouiller et il ne fera aucun pli !

ATELIER DU 1 FEVRIER 2008

entraînement n°8 : corrigés des 8 tests d'entame à la couleur et le Hit-parade dans les séquences neutres (voir note n°15) Entamer atout quand on a contré un contrat, surtout partiel ! même un singleton !

A noter avec V4 en face de R103, jouer 4 vers R10, impasse à la D

entraînement n°8 : Corrigé de l'ex de défense (les enchères 1P—2K—2C—3K montrerait 6 cartes, 10/11H, NF (car 2C est ambigu) ; 2SA montre 5 cartes ! Au contraire suite à 1T—1P—3T—3P, répétition de la couleur est FM car 3T est fort et non ambigu !

A SA, l'entame de l'As = question au partenaire, ne suis-je pas en train d'entamer pour les adversaires ? Réponse : **petit appel** ! Idem pour D et V à SA (sauf sur 6SA :le compte !)

Voir fiche « carte à fournir à SA sur l'entame du R , de la dame et de l'As »

ATELIER DU 8 FEVRIER 2008

Note n°14 : les soutiens Majeurs de l'ouvreur (à noter 1T—1P—3P=main irrégulière de la zone 15/17H) ; avec 18/19H, nous **continuerons à fitter par 3SA une main 4432 ou 4333** et par **4P quand la 1^{ère} couleur sera de 5 cartes source de levées 5422** ; Splinter :double saut dans la courte avec toujours une main de manche ; le double saut dans la couleur d'ouverture=soutien de 4 cartes et belle mineure 6^{ème}, 17/18H.

Après **intervention**, noter qu'avec des mains fortes on contre d'abord puis on fite avec des mains régulières, on utilise le Splinter, cue-bid à saut de la couleur adverse, avec une main moyenne, 18HLD, et le cue-bid simple avec **4 cartes**, une main forte et irrégulière, ce qui ne promet pas le contrôle de la couleur adverse! Par ailleurs on opère un décalage d'une zone quand il y a eu intervention et qu'on a de la distribution (Voir résumé p.4).

Test n°11 : ex d'application !

Entraînement n°9 :un ex de défense (pas de 2SA fitté avec une longue source de levées) une séquence d'application et des tests d'entame à la couleur (rappel : sur 4SA BW, **5SA=2** clés et une chicane utile !). **Y revenir** !!!

ATELIER DU 15 FEVRIER 2008

Note n°15 : la stratégie de l'entame à la couleur : choix de la couleur puis choix de la carte !

Entraînement n°10 : ex de Défense (quand on a 2H bloquant, AsVx par ex, qu'il faut faire 4 levées et qu'il y a xx au mort, il faut partir de la carte intermédiaire V (maniement de contournement)) et Tests d'entame avec des Contre Lightner (cf infra)

2 donnes de flanc commentées avec Axx à l'atout (**retenir une fois** en face d'un 4/4) et quand on a Axxx, jouer une longue pour raccourcir le déclarant !

Tests d'enchères n°13 et tests d'entame à SA et à la couleur.

Article de P. Marmion **sur les X d'entame, les X des Chelems, les X des contrats à SA** (10/98)

ATELIER DU 22 FEVRIER 2008

Note n° 16 : Réveils du Répondant après avoir effectué au 1^{er} tour un changement de couleur au palier de 1 (1T- passe- 1P- 2K- passe- passe- ?) : aucune enchère naturelle n'est F (sauf le bicolore cher et le bicolore à saut ; ce dernier montre chez le répondant un 5/5 fort) ; donc avec un jeu fort si on ne peut faire ni bicolore cher ni bicolore à saut, **il faut d'abord contrer ou cue-bidder** : le cue-bid **dénie 5 cartes** dans la M répondue !!; il sera utilisé pour demander l'arrêt dans l'intervention ou pour exprimer un fit fort à T ! Le réveil par un **contre** sera utilisé dans les autres cas (à partir de 8/9-10H) ; en particulier pour dire qu'on a 5 cartes...et une belle main 8/9H; la priorité de l'ouvreur est de dire s'il a 3 cartes à P. Le X ne promet pas la manche !

Test n°14 : qq exemples d'application de la note n°16

Entraînement n°11 : ex de défense (**à retenir** : si votre partenaire vous indique par une carte préférentielle, une force à P alors que vous savez tous deux que **vous allez défausser**, ne pas chercher midi à 14 h et garder tous vos cœurs ! De même ne pas défausser la même couleur que le partenaire !)

Entraînement n°11 : exercices d'entames à SA et à la couleur. **A retenir** : il faut une convention sur l'entame du Valet, petit appel comme sur l'entame de la D à 3SA, mais le compte à 6SA. Entamer en séquence brisée même à la couleur ! DV9 et V108 sont des séquences à SA. Test d'enchères n°13 : à noter que lorsque les adversaires ont nommé 2 couleurs, le **cue-bid** d'une de ces 2 couleurs est affirmatif, main de manche, et montre qu'on tient cette couleur et pas l'autre, sinon on dirait SA directement.

ATELIER DU 14 MARS 2008

Objectif 3SA : 4 planches intéressantes (à relire) et corrigé du test n°15.

Qq enchères compétitives : le répondant en réveil pour sa 2^{ème} enchère (passe de l'ouvreur) : 1T—1C 1P 2K passe passe ? : avec une main de manche : X avec 5 cartes à P, 2C avec la tenue C pour jouer 3SA sans la tenue K, 4T à saut avec beau bicolore 5-5, FM
1K passe 1C 1P passe 2P 3T du répondant=4 cartes à C et 6 à T, canapé faible
Voir les autres exercices d'enchère de l'entraînement n°12.

ATELIER DU 21 MARS 2008

Objectif 3SA : Note n°17(sans et après intervention) et article de Bessis (le Bridgeur, 04/00)

Et test n°16 (attention le **cue-bid direct est fitté donc passer par X pour demander l'arrêt**)

(à noter aussi l'exo n°3 : avec une main de manche en répondant X punitif avec 4 cartes dans une M après un Landy et 3SA avec des ½ arrêts)

Sur ce thème : les exercices d'enchères de l'entraînement n°13

Donne de l'entraînement n°13 : en flanc quand on a donné le compte, fournir en montant montre un manque d'intérêt dans la plus chère des 2 couleurs restantes.

Donne 4 : devant un mort dépourvu de rentrées avec une longue à encaisser, empêcher le déclarant d'y accéder !

ATELIER DU 28 MARS 2008

Fits M en compétitives : 4 planches, revalorisons les mains distribuées, cherchons les doubles fits et privilégions les enchères de rencontre, il n'y a Splinter que sur la couleur d'intervention, l'échelle qui donne le nombre d'atouts, la zone et des informations sur les couleurs secondaires : X=3 atouts et 11/12HLD <12H, 3C= idem avec 4 atouts, 4C=13/15HLD <12H 4/5 atouts tendance barrage, 3P*=Splinter 9/11H, 3T*/3K*=5 rencontre avec 4 atouts, 4T*/4K*=super rencontre, 5+5, le plus fort 2P cue_bid 12H ou +, 4 atouts.

Test d'application n°17 (le cue-bid sur ouverture M est toujours fitté par 4 cartes; enchères de rencontre même en m ; cue-bid à saut avec 4 atouts et 9H et + en réponse à une intervention)

Entraînement n°14 : voir les corrigés d'enchères en compétitives

Article de Bessis : les soutiens compétitifs, le Bridgeur, Nov 98

Article de Quéran : les enchères de rencontre

ATELIER DU 4 AVRIL 2008

Note n°18 sur **les fits en enchères compétitives (à lire et relire !!!)**

A noter que l'enchère de rencontre (et de super-rencontre) s'annonce en réponse à l'ouvreur comme en réponse à une intervention du partenaire !!

et test n°18 : fits Majeurs en compétitives

Article de Bessis sur les cue-bids, le Bridgeur Sept 1999

ATELIER DU 11 AVRIL 2008

Note n°19 : l'enchère impossible....1P—1SA—2K—3C* ou 3P* ou 3SA* qui sont des enchères impossibles qui montrent un fit K au moins 5^{ème}, une force max de la 1^{ère} enchère et un gros H à C ou à P ou à T !!

Test n°19

ATELIER DU 18 AVRIL 2008

Entraînement n°17 : enchères en compétitives (cue-bids simple et à saut)

Test n°19 : enchères libres de l'ouvreur

Article de Bessis : les enchères de l'ouvreur après intervention, le Bridgeur, Juin et Juillet 2004

ATELIER DU 16 MAI 2008

Corrigé de l'entraînement n°18 : 1P X 4P montre une main < 16HLD

Enchères compétitives : révision (cf atelier du 19 octobre 2007 et note n°3 sur enchères d'essai) (1C 1P 2C 2P 2SA=enchère d'essai naturelle qui promet 17/18H et un bel arrêt à P pour jouer 3SA car risque de coupes à l'atout C ; le X correspond à une enchère d'essai généralisée de 17HLD sans valeur à P) ; révision des fits M en compétitives, note n°18

Test n°20 : à propos de Barrages : avec 7 en M et 4 en m on ouvre de 4 en M (et non de 3), avec un 7/5 ouvrir de 1 en M ! ; avec un 7T/4K ouvrir de 4T car 3SA n'est pas réaliste avec singleton à C et à P ! ; avec 8/6/ARD109732/DV8 ouvrir de **5K** et pas de 2T qui promettrait des levées de Défense extérieures, AP et RT en plus par ex.

ATELIER DU 23 MAI 2008

Note n°20 : qq principes pour **Barrages fréquents et efficaces** : risque et rigueur !

On ne barre qu'une fois : si le partenaire contre une enchère adverse, c'est un X punitif !

Face au barrage du partenaire, compter les levées et non les pts H ! ne pas jouer 3SA avec un singleton dans la longue du partenaire !

Prolongez les barrages en accord avec la sécurité distributionnelle !

En réponse à l'ouverture de barrage, les chgts de couleur inférieur à la manche sont F ; mais à ne faire qu'avec une position de repli en cas de misfit du partenaire !

Les enchères interrogatives : face à une enchère de barrage du partenaire 4C/4P, tout chgt de couleur est une interrogative sur le contrôle dans cette couleur (le partenaire : 1^{er} palier=pas de contrôle, 2^{ème} palier=contrôle de 2^{ème} tour (R ou singleton), 3^{ème} palier= contrôle de 1^{er} tour (As), 4^{ème} palier= contrôle de 1^{er} et de 2^{ème} tour (chicane ou AsR)

Face à une ouverture de barrage en M (2C 2P 3C 3P), un saut dans une nouvelle couleur est une interrogative ; face à 3SA, 4K demande au partenaire de nommer son singleton (4C=singleton C, 4P=singleton P, 4SA=pas de singleton, 5T=singleton dans l'autre m)

Noter que lorsqu'on fait un barrage, c'est qu'on n'a pas de levée de Défense extérieure

Exercices d'enchères de barrage : corrigé

Corrigé du test n°20 à propos de barrages

Note de Cronier sur les interrogatives

ATELIER DU 30 MAI 2008

Entraînement n°20, exercices de barrage : le répondant en face de l'ouverture de 3C ; l'enchère derrière une ouverture de 3K ; enchère de réveil après ouverture de barrage et 2 passes

Qq règles simples de réveil d'après A. Lévy : prenez des risques avec des mains distribuées, passer avec des mains plates ; un réveil par une couleur naturelle=5 cartes ou + et ~l'ouverture ; pour le X d'appel il faut avoir les moyens d'imposer la manche au tour suivant ; le contrat de 3SA doit être recherché en priorité....

Qq jolies donnes !

ATELIER DU 6 JUIN 2008

Entraînement n°21 : corrigés de 8 mains avec ouvertures de barrage, d'après A. Lévy.

Les couvrantes : toutes les mains bicolores se comptent en perdantes : sur 1P—2P, avec 7 perdantes on passe, avec 6 : enchère d'essai ; avec 5, on met la manche ; avec 4 ou 3 on pense au chelem !

Test n°21 : à propos de couvrantes

Corrigé des ex d'enchères sur l'évaluation des perdantes et sur les Michaël précisés en 4^{ème} position après un fit M des adversaires au palier de 2 :

Suite à 1C passe 2C ?, 2SA=5T+5K ; 3C=5P+5T ; 4T=5P+5K

Suite à 1P passe 2P ?, 2SA=5T+5K ; 3P=5C+5T ; 4T=5C+5K

Après 1C passe 2SA*fitté, 3C=5P+5T ; 4T=5P+5K

Qq fiches sur « à la recherche des couvrantes » (enchères d'essai à la couleur, enchère impossible, enchère de rencontre, Splinter, 2SA* Drury et 3T* de l'ouvreur : quel est ton singleton ?; enchères de chelem ; les couvrantes.

ATELIER DU 13 JUIN 2008

Corrigé n°22 : en face d'une main bicolore : 3 couvrantes, mettre la manche , 2 faire un effort, 1 ou 0 pas d'effort ; pour annoncer un Michaël qui oblige à parler au niveau de 2 : 6 perdantes max ; au niveau de 3, 5 perdantes max ! en face d'une enchère d'essai, le singleton dans la 2^{ème} couleur ou même un doubleton) est très intéressant si on a 4 atouts !

Avec 2 As en réponse à une enchère d'essai, toujours conclure à la manche

Test n°21 : à propos de couvrantes : corrections qui montrent les limites du compte en HLD pour les mains bicolores ! et le fameux « box principe » pour zoner le « pas grand chose » de M. Lawrence et comment moduler les « riens ».

Test n°22 : sur le même thème : « dans la boîte »

ATELIER DU 20 JUIN 2008

Corrigé de l'entraînement n°23 : l'occasion de revoir l'évaluation des mains en tenant compte des cartes clés. de choisir le contrat le plus probable....A noter que les mains unicolores de la zone 18/19H avec 7+ à 8+ levées de jeu s'ouvrent de 2SA si la forme est 6 3 2 2 et de 1 avec redemande en bicolore cher (dans 3 cartes) ou à saut si 6 3 3 1 ; dans la zone de 22/23HL, 2T puis 2SA et au delà 2K !

Test n°23 : de quoi ouvrez-vous ? (penser à la redemande)

Article de Bessis sur les unicolores mineurs forts(Le Bridgeur, avril 1999)

ATELIER DU 27 JUIN 2008

Corrigé de l'entraînement n°24 : un test d'enchères en compétitives à revoir (d'après M. Bessis)

Corrigé du test n°23 sur les ouvertures

Test n°24 : quel H en 3^{ème} position ? et corrigé : bonne révision.

Ateliers de Claire 2008/2009

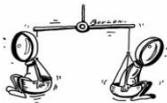
Liste et points à retenir

Atelier n°1 : 3/10/08



Compter en Défense ; les distributions ; reconstituer la main du déclarant en s'appuyant sur les indices fournis par les enchères, la carte d'entame, les levées du mort, les défausses, le compte d'une couleur...

Atelier n°2 : 10/10/08



Compte en points d'honneur pour les mains régulières (augmenter pour as et roi, cartes clés)
Compte en levées de jeu pour les mains bicolores et unicolores

Tableau du Compte des Levées d'honneur					
As	1	RD2	1+	DV10	0,5+
AR	2	RDV	2	DV2	0,5
ADV	2+	RD1	1,5	D2 et	0,5
ARV	2+	RV1	1+	V32	
AD10	2	RV2	1		
AD	1,5	RV	0,5+		
AV10	1,5	R2	0,5		

Levées de longueur qq exemples :

♠RDV1073	5 levées
V8532	2
AD104	2
♥AR10	2
♦A97	1
RV	0,5
♣5	0

Levées de Défense (D) : à l'ouverture une main promet 2,5 levées de D (A,AR,RD, DVx....)

Ouverture de barrage : pas plus de 1 levée de D extérieure à la couleur

De tout cela on déduit le potentiel offensif ou le potentiel défensif



Soutenez mais soutenez juste

Soutiens Majeurs de l'Ouvreur après intervention

Nord	Est	Sud	Ouest
1♣	-	1♠	2♥
?			

Les Soutiens Naturels

2♠ Main plate, 12-14H, soutien obligatoire avec 4 cartes

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, 16-19hld ou main 6-4 à

Honneurs concentrés, pas très forte

Les Soutiens Conventionnels

X Main régulière et fittée de 18-19H, suivie du soutien à 4♠

4♥* Splinter (uniquement dans la couleur d'intervention) Main *moyenne* d'environ 18 HLD, singleton ou chicane dans l'intervention

3♥* 20 HLD et +, enchère la plus forte

Les Effets d'entraînement

Nord	Est	Sud	Ouest
1♣	-	1♥	2♠
?			

Quand le palier de l'intervention ne permet pas de soutenir au palier de 2, on soutient à un palier plus haut que ce que vaut le jeu, sauf en cas de jeux trop plats, sans jamais effectuer un décalage de 2 zones.

♠1052

♥AD104

♦V2

♣AD54 dites 3♥ en Nord



Alain Lévy

Adaptez le palier de vos soutiens Majeurs à votre distribution, c'est l'une des clés de la prise de décision en situations compétitives. Avec des mains Forcing de Manche, **Contrez** avec des mains régulières, nommez vos singletons dans la couleur d'intervention par un **Splinter** avec des mains irrégulières (ce renseignement étant souvent primordial pour le Partenaire et réservez le **Cue bid** à des mains très fortes...) Alain Lévy



Le Contre de l'Ouvreur après intervention

Nord	Est	Sud	Ouest
1♦	-	1♠	2♥
?			

Dans cette séquence, avec une main forte, l'Ouvreur aura recours à un Contre dans les trois cas suivants

Les Contres “forts” de l'Ouvreur

- Main régulière et fittée de 18-19H. Le Contre sera suivi du soutien à 4♠
- Main régulière, 18-19H, sans arrêt suffisant dans la couleur d'intervention pour annoncer 2SA. Le Contre sera suivi d'un Cue-bid.
- Main bicolore ou unicolore trop forte pour être exprimée naturellement. Le Contre sera suivi de l'annonce de la 2ème couleur ou de la répétition de l'Unicolore

Le Contre de soutien

Hormis les 3 cas précédents, l'Ouvreur aura recours à un Contre chaque fois qu'il détiendra :

un Fit de 3 cartes dans la majeure du Répondant et une main distribuée non minimale

	Nord	Est	Sud	Ouest
	1♣	-	1♥	1♠
X				

Notez bien qu'il ne s'agira jamais d'une main de première zone régulière mais d'une main distribuée à plus value telle que la main ci desous

♠2

♥A103

♦RD105

♣AV974

Une convention intéressante : Proposition de Chelem après un Stayman

Après un Stayman, si le Répondant possède un Fit pour la majeure proposée par l'Ouvreur et des ambitions de Chelem, il peut l'exprimer de deux façons :

- avec une belle couleur mineure 5ème annexe, il la nomme au palier de 4
- sans belle mineure annexe, il nomme l'autre Majeure au palier de 3.

L'intérêt est de lever toute ambiguïté sur les enchères de 3♣ et 3♦ lesquelles dénie le Fit et sont naturelles et Forcing.

Le système proposé est donc le suivant :

1SA	2♣
2♥	?

3♣/3♦ naturel, Forcing, sans le Fit

3♥ non Forcing

3♠* artificiel, propose le chelem à Coeur sans belle mineure annexe

4♣*/4♦* naturel, 5♣ ou 5♦, Fit Coeur, ambition de chelem

4SA quantitatif, sans le Fit

Atelier n°5 : 7/11/08

Les Mots

Distribution
Fits Doubles Fits

Espace
♠, la couleur royale
Intervention

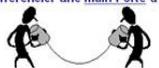
Décrire la nature et la force du Fit
Avantage aux Couleurs naturelles pour découvrir des doubles-Fits

Enchère Libre = Force ou distribution
Ne parlez pas librement avec un jeu régulier de première zone
Bien différencier une main Forte d'une main compétitive

Main régulière
Misfits Quacks
H ds couleurs des adversaires
Levées de défense

Prudent

Contre d'Appel



Importance de la notion de Distribution

L'enchère libre : En enchères compétitives, lorsque l'enchère d'un adversaire nous délivre de l'obligation de parler, le simple fait d'enchérir promet une plus value en terme de force ou de distribution. En d'autres termes, si notre Partenaire produit une enchère librement alors qu'il a le choix de passer, son enchère ne proviendra jamais d'une main régulière de première zone. Le Contre de l'ouvreur est une enchère libre, et, à ce titre, il promet une main forte (3 cas) ou bien une main distribuée (3 cartes dans la majeure du répondant et une distribution) .

Savoir que notre partenaire a produit une enchère libre alors qu'il pouvait passer permet de mieux cerner la forme et la force de sa main



Atelier n°6 : 14/11/08



Tableau des Contres modernes

Contre d'appel en 2ème position

1♦ ?

12H-17H, court dans l'ouverture. Dans cette zone, l'intervention à la couleur prime. 18H et +
Contre toutes distributions

Contre d'appel en 4ème position

1♦ Passe 1♥ ?

Les 2 autres couleurs 4-4 ou 5-4 et l'ouverture ou contre toutes Distributions . Toutefois, le Partenaire étant souvent très faible, il vaut mieux, même avec une main forte, intervenir à la couleur plutôt que de contrer et se laisser déborder par les enchères.

Contre de l'Ouvreur

1♦ Passe 1♥ 1♠

X

Contre de soutien, 3 cartes dans la Majeure du Répondant, main élégante (pas régulière de 1ère zone) ou Contre Fort

Ne pas confondre le X de l'ouvreur et le X Spoutnik : le X de l'ouvreur n'est pas destiné à montrer 4 cartes à C dans une main sans plus-value de distribution mais une main forte **sans** enchère naturelle. Le but premier de ce X est de demander un arrêt pour jouer SA.

Ne confondez pas Contre d'Appel et Contre Punitif

Le Contre de l'Ouvreur est **d'appel** :

- après une réponse au palier de 1 (y compris 1SA) et une intervention en sandwich du N°4
- après un barrage du N°4 et ce quelque ait été la réponse du Partenaire
- après un Fit adverse

Le Contre de l'Ouvreur est punitif :

Après un changement de couleur au palier de 2 du partenaire et une intervention adverse, sauf intervention en barrage.

Nord	Est	Sud	Ouest
1♥	-	2♣	2♦

X = punitif

Nord	Est	Sud	Ouest
1♥	-	2♣	3♦

X = Appel

Ce contre montre une main distribuée, le plus souvent courte à Carreau

Après une réponse d'1SA et une intervention du N°4, le Contre de l'Ouvreur est devenu, aujourd'hui, d'appel. **En discuter avec le Partenaire**

Nord	Est	Sud	Ouest
1♠	-	1SA	2♥

?

Le Contre décrit une main de 2ème zone courte à Coeur (main A). Avec la main B, il faut passer malgré l'envie de punir et attendre un Contre de réveil de Sud, court à Pique (main C) que l'on transformera.

A	B	C
♠AV986	♠A10743	♠5
♥5	♥A1085	♥92
♦RD3	♦R5	♦A10743
♣AR102	♣V4	♣RD842

Rappel :



Sur l'entame de l'As à la couleur

On ne fournit pas la Dame seconde. La Dame promet le Valet ou la Dame sèche.
On fournit son doubleton s'il est commandé par le Valet ou une carte plus petite.
On fournit la tête de la séquence avec une séquence pleine de 3 honneurs équivalents :
RDV DV10 V109



Sur l'entame du Roi à la couleur

On ne marque pas son doubleton avec le Valet second (sauf V10 secs) mais on marque tous les autres doubletons à partir du 10
On fournit la tête de la séquence avec une séquence pleine de 3 gros honneurs : DV10 V109

Exception : Avec V10x ou V10xx sur l'entame du Roi on fournit le Valet.

Atelier n°7 : 21/11/08 :

Une donne avec 10 questions : un Splinter qui peut rapporter gros...



Le **Splinter** ou *Cue bid à saut de l'intervention* est une enchère clé qui décrit à la fois un Fit au moins 9ème, un contrôle de la couleur d'intervention par la courte (singleton ou chicane) et une main de manche tout en déniait une source de levées annexe
Ne privez pas le Partenaire de ces informations !

Atelier n°8 : 28/11/08



En réponse au Contre de l'Ouvreur, 3 Principes doivent guider les enchères du Répondant :

- Priorité à la recherche du Fit Majeur
- Donner le plein de sa main et faire une enchère positive à partir de 8+/9H si 5 cartes en majeures.

- Répondre en considérant que la main de l'Ouvreur correspond au Contre faible (= 3 cartes dans la majeure , main irrégulière, courte dans la couleur d'intervention)



Réponses au Contre de l'Ouvreur

S	O	N	E
1♣	-	1♠	2♦
X	-	?	

- 2♥ Naturel 5-4, limité à 9H
- 2♠ Faible, le plus souvent 5 cartes
- 2SA Naturel, 10-11H , tenue Carreau
- 3♣ Naturel, Fit de 3 cartes et plus NF
- 3♦* Cue-bid FM
- 3♥ Naturel, 5 - 4, Forcing
- 3♠ 5 cartes, 8+/9H, NF
- 3SA Naturel, 11-14H , tenues Carreau
- 4♣ Naturel, Fit Forcing, dénie 5 ♠
- 4♥ 5-5 Force Moyenne
- 4♠ 6 cartes, 10-13H

Donner le plein de sa main est essentiel. Le Contre de l'Ouvreur obligeant le Répondant à faire une enchère, toute réponse de sa part au palier le plus bas sera considérée comme une enchère forcée et donc faible. Aussi doit-il faire une enchère positive à partir de 9H (8 très beaux) et atteindre la Manche à partir de 11H dès qu'il a connaissance d'un Fit Majeur.

Exemple N°1 S/T				♠ AV962
S	O	N	E	♥ D103
1♣	-	1♠	2♦	♦ 852
X	-	<u>3♠</u>		♣ R4

Cette répétition de la majeure est Non Forcing et ne promet pas six cartes.

Avec une main plus faible, Nord aurait répété sa majeure au palier le plus bas . Avec une main plus forte (11H et au-delà) il aurait produit un cue-bid.

Lorsque le Répondant ne possède pas 5 cartes dans sa majeure, il a le choix entre fitter la mineure d'ouverture (sans saut ou avec saut) nommer une autre couleur en canapé, annoncer Sans Atout ou cue bidder avec une main forte sans enchère naturelle.

Exemple N°2 S/T				♠ 9876
S	O	N	E	♥ A53
1♣	-	1♠	2♦	♦ 1084
X	-	<u>3♣</u>		♣ D42

Fit de la mineure d'ouverture dans 3 cartes seulement. Court dans la couleur d'intervention, l'Ouvreur possèdera souvent cinq cartes dans sa couleur d'ouverture.

Exemple N°3 S/T				♠ V753
S	O	N	E	♥ 8
1♥	-	1♠	2♦	♦ 1065
X	-	<u>3♣</u>		♣ AV972

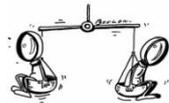
Attention, cette enchère dite *canapé* dénie 5 cartes dans la majeure du Répondant.

Exemple N°4 S/T				♠ R1062
S	O	N	E	♥ V973
1♣	-	1♥	2♦	♦ V52
X	-	<u>2♠</u>		♣ D6

Atelier n°9 : 5/12/08

Attaque et Défense

Les levées d'attaque ou valeurs offensives d'une main sont les levées que l'on espère



remporter en tant que **Déclarant**

Les levées de défense ou valeurs défensives d'une main sont les levées que l'on espère remporter **en défense** contre un contrat adverse



Entame à la couleur : système pair-impair strict :

Avec Séquence d'honneurs :

A R 4 R D 5 2 D V 6
V 10 3 10 9 6 2 R V 10 2 R 10 9 2 D 10 9 X 10 9 X
10 9 7 6 etc...

Sans Séquence d'honneurs:

82 862 9865 108532 1087543 D84 D752 D9742
D6(uniquement dans couleur du Partenaire)



Courage

La peur n'évite pas le Danger !
Acceptez de prendre des
risques



Forcez votre talent avec un singleton
dans la couleur du Barrage

Prudence du Serpent avec une main
plate



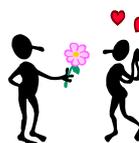
Raison

Il faut payer les Barrages



Pragmatisme
et non Perfection

Indulgence pour les décisions du
Partenaire : c'était difficile !



Défense contre les ouvertures de 4♥ et 4♠

Derrière une ouverture de 4♥ ou 4♠, le Contre est d'appel et promet en moyenne 3 levées de défense. Il s'agit d'un Contre d'appel dit optionnel.

C'est à dire que vous pourrez passer, chaque fois que vous aurez un jeu régulier, pauvre en levées d'attaque avec lequel vous ne pensez pas gagner un contrat au palier de 5.

En conséquence, ne contrez pas d'appel si vous ne voulez pas que votre Partenaire dégage le Contre en surenchérissant, ce qu'il fera chaque fois qu'il sera pauvre en levées de défense et riche en levées d'attaque et qu'il pensera gagner un contrat au palier de 5 ou trouver un sacrifice payant.

En résumé sur l'Ouverture de 4♥

S O N E
4♥ ?

- X

Ce Contre est d'appel, optionnel, court à Coeur, en principe avec 4 cartes à Pique et 3 levées de défense

- 4♠

Unicolore Pique ou bicolore 5♠+5 mineure

- 5♣/5♦

Unicolores naturels longs et forts (sauf Vert contre Rouge où ils peuvent être plus faibles.)

- 4SA

Bicolore mineur 5♣+5♦

Réponse au Contre après Ouverture de 4♥

4♥ X - ?

4♠

Réponse systématique à partir de 4 cartes à Pique sauf main trop laide

Passé

On transforme le Contre, sans 4 cartes à Pique et avec une main régulière dont la force paraît insuffisante pour gagner un contrat au palier de 5

5♣/5♦

Couleur mineure longue main faible ou main forte

4SA

Offre un choix au Partenaire entre les deux mineures 5♣+5♦

Atelier n°11 : 19/12/08

Défense contre l'ouverture de 4♠

Quand Contrer ?

C'est votre longueur à Pique qui doit décider. Il faut se poser la question : est il plus probable que mon Partenaire dégage ou transforme ?

 Si le fait qu'il dégage ne vous convient pas, ne contre pas !!! 

En résumé sur l'Ouverture de 4

S O N E
4♠ ?

- X

Ce Contre est d'appel, optionnel, court à Pique, promettant un soutien pour les autres couleurs et 3 levées de défense.

- 5♣/5♦

Unicolores naturels longs et forts (sauf Vert contre Rouge où ils peuvent être plus faibles.)

- 4SA

Bicolore indéterminé. Le Partenaire répond sa mineure la plus longue. Il ne répond jamais 5♥ et il ne répond pas 5♦ si les Coeurs ne lui conviennent pas du tout. *sera étudié dans une deuxième partie*

Réponse au Contre après Ouverture de 4♠

4♠ X - ?

- Passé

Avec une main régulière moyenne ou faible

- 5♣/5♦

Couleur mineure longue main faible ou main forte

- 4SA

Avec au moins deux couleurs (au moins quatrième) pour laisser le choix au Partenaire

Cartes Préférentielles



Quand le compte est clairement donné, (Ex: le 2, puis une carte au dessus, indiquant en montant un nombre impair de cartes) la seconde carte fournie est une préférentielle. Fournir des cartes dans l'ordre naturel, le 2, puis le 5 et le 8, indique "rien à signaler". Fournir la plus forte, le 8 au lieu du 5 indique un intérêt dans la plus chère des couleurs restantes.

Atelier n°12 : 9/01/09

Défense contre l'ouverture de 4♠ (suite)

Après une Ouverture de 4♠, tous les bicolores se traitent par l'enchère de 4SA. C'est une façon pratique de rechercher le meilleur atout commun.

Résumé Défense contre l'ouverture de 4♠

S	O	N	E
4♠	?		

- X

Contre d'appel, optionnel, court à Pique, soutien pour les autres couleurs et 3 levées de défense.

- 5♣/5♦

Unicolores naturels longs et forts (sauf Vert contre Rouge où ils peuvent être plus faibles.)

- 4SA

Bicolore indéterminé. Le Partenaire ne répond jamais 5♥. Il nomme sa mineure la plus longue. Il ne répond pas 5♦ si les Coeurs ne conviennent pas du tout.

Réponse au Contre après Ouverture de 4♠

4♠	X	-	?
----	---	---	---

- Passe

main régulière moyenne ou faible

- 5♣/5♦

mineure longue faible ou main forte

- 4SA

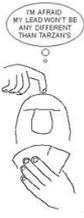
Bicolore indéterminé (2 couleurs au moins quatrième) pour trouver le meilleur atout.

L'entame contre 1SA

L'objectif de l'entame contre le contrat de 1SA est d'éviter à tout prix de donner une levée à l'entame.

privilégier

1 Sous une couleur cinquième. C'est le meilleur choix, toujours. Le Pari est excellent : donner une levée pour en gagner deux



2 Les têtes de séquence de trois honneurs

3 Les couleurs sans honneurs de trois ou quatre cartes. La règle d'entame est la seconde dans 4 cartes et la plus forte dans trois cartes. Il faut privilégier l'entame dans une majeure par rapport à une mineure

A Eviter

Les Entames sous les honneurs 4ème

Les Entames de doubletons

A noter en complément (atelier n°17) : privilégier une Majeure ; une exception, l'entame sous AsDxx est possible si c'est une M, car il suffit d'un H en face pour faire des plis.

Rappel :

	Quelle est votre enchère en Sud parmi les 10 choix suivants ? Justifiez votre réponse et donnez vos arguments pour réfuter les différents choix proposés				a) 2♠ b) 3♠ c) 4♠ d) XX e) 2♣ f) 3♣* g) 4♣* h) 2♦* i) 3♦* j) 4♦*
	♠ V96 ♥ A974 ♦ 5 ♣ AV987	O	N	E	S
	1♦	1♠	X ¹	?	

Réponses à l' Intervention : Camp de la défense

	Atouts	F	Zone H	Distribution	Enchère
2♠	3	NF	6-10h	Indéterminée	Fit simple
3♠	4	NF	3-7h	Singleton	Fit barrage
4♠	5	NF	3-9h	Singleton	Fit barrage
XX	< 3	NF	8h+	Du Jeu sans enchère naturelle	Surcontre
2♣	< 3	NF	7-11h	6331 6421 7321	Changt de couleur
3♣*	4	F1	9h +	5♣+4♠	Rencontre
4♣*	5	F1	9h +	5♣+5♠ 6♣+4♠	Super Rencontre
2♦*	Non connu	F1	11h+	Fitté après intervention	Cue-bid simple
3♦*	4	F1	8/9h	4♠ et distribu é	Cue-bid à Saut
4♦*	4	F1		Singleton ou chicane carreau	Splinter

Atelier n°14 : 23/01/09

Soit 1♦ 1♠ -- ? avec

♠RD75

♥10832

♦1074

♣A7

Comment décrire ces 4 atouts avec 9H : par un cue-bid à saut 3K ; le partenaire sait tout, pas d'enchère de rencontre, pas de singleton mais 9H ! avec 4 cartes à P. Si le n°3 parle (1C 2K 2C ?) aucune enchère n'est F (2P est misfit, NF, 3P est une enchère de rencontre fittée 4 cartes à K...)

Rappel : le double fit permet de jouer à 2 paliers au-dessus du palier de sécurité distributionnelle.

Rappel : tout cue-bid qui oblige le partenaire à parler au niveau de 3 est fitté 4 cartes ! Avec 3 atouts aucune enchère ne convient que Contre ! (=du jeu inexprimable !) ; si le partenaire est faible, il répète sa couleur ; s'il a l'ouverture il dit autre chose (comme sur un cue-bid).

Le X ou le cue-bid ne promettent pas le fit.

Rappel : Sur 2P passe passe le réveil par 2SA montre de 13 à 16 beaux points : sur ce 2SA naturel on joue tout en TEXAS.

Rappel : pour faire un contre d'entame il faut 5 cartes par 2H (limite inférieure : DVxxx) ; ne rectifier le Texas qu'avec le fit et l'arrêt ! (1SA—2K X ? : 2C=fitté 3 cartes et arrêt K ; passe 2 cartes sans arrêt ; 3C=4 atouts avec l'arrêt K ; 3K=4 atouts sans l'arrêt K.)

S	O	N	E
1SA	-	2♦	X
?			
Passe	2 cartes à Coeur		
2♥	3 cartes à Coeur, arrêt à ♦		
XX	3 cartes à Coeur sans arrêt ♦		
3♥	4 cartes à Coeur, arrêt ♦		
3♦*	4 cartes à Coeur sans arrêt ♦		

Les réponses au Stayman contré (1SA—2T-X- ?) sont donnés dans l'atelier n°16.



LE RECONTRE

Le Recontre (voir ex de recontre entrainement n°15 dans l'atelier n°15 et solutions atelier n°16 recopiées ci-dessous)

Après un fit Majeur

S	O	N	E
1♠	X	2♠	?

Quand votre Partenaire en Ouest contre d'appel et que les adversaires se fittent, vous devez faire preuve de témérité. La probabilité de trouver un Fit 8ème dans votre camp est de plus de 80% et si les adversaires ont un Fit 9ème, ce chiffre atteint les 100%.

Après un contre d'appel du Partenaire et l'expression d'un Fit en majeur, le Recontre est un Contre d'appel pour les mineures.

Il s'agit là de la signification première du Recontre et celle que devra assumer le contreur d'appel dans un premier temps.

Mais le Recontre pourra également être utilisé chaque fois que l'on voudra différencier une enchère purement compétitive d'une enchère constructive destinée à proposer la manche .

Ainsi, avec la main d'EST ci-dessous, ne dites pas 3♥ mais utilisez le Recontre suivi de 3♥ pour montrer une main positive à coeur de 9/10H.

S	O	N	E
1♠	X	2♠	X
-	3♦	-	3♥

Ouest	Est
♠103	♠842
♥A1052	♥DV96
♦RDV4	♦A95
♣A52	♣R106

Le Recontre permet de différencier une enchère purement compétitive d'une enchère constructive et positionnelle de manche.

Le Recontre fonctionne de la même façon après un Fit Coeur soit avec 4 cartes à Pique et environ 9H soit avec une mineure 5ème (9/11H), trop belle pour être annoncée naturellement. Avec la main D, ci dessous, EST Recontre et annonce 3♠ sur 3♣ (**l'enchère directe de 3♠ promettant 5 cartes**) . Avec la main E, EST Recontre et sur 3♣, annonce 3♦ .

S	O	N	E	D	E
1♥	X	2♥	X	♠R1098	♠V108
-	3♣	-	?	♥A52	♥R5
				♦D652	♦RD10542
				♣52	♣52

Dans ces séquences un Cue bid en EST promettrait 4 cartes à Pique et 11H. Il faut donc recourir au Recontre quand on recherche un arrêt pour jouer Sans Atout avec une main de manche sans l'autre majeure 4ème : voir la main d'EST en F.

S	O	N	E	F
1♠	X	2♠	X	♠95
-	3♣	-	3♠*	♥R105
				♦AD72
				♣R104

Le Recontre suivi d'un Cue-bid s'utilise pour exprimer une main de manche sans majeure quatrième et sans arrêt pour jouer SA.

Après un Fit Mineur

Après un Fit mineur, l'on retrouve une utilisation similaire du Recontre . Avec la main G ci-dessous, EST Recontre (2♠ serait compétitif , 3♠ promettrait 5 cartes et un Cue bid FM serait trop poussé). En H EST Recontre pour proposer un choix de majeures . En I sans majeure 4ème et sans arrêt Carreau, EST Recontre puis Cue bid à 3♦* . Le Cue bid direct promettrait au moins une majeure (ou les 2) et une main FM.

S	O	N	E	
1♦	X	2♦	?	
G		H		I
♠RV102		♠R1093		♠A104
♥A54		♥DV62		♥R53
♦97		♦764		♦V42
♣D1043		♣R2		♣A1096



Une petite dose de Recontre (cf atelier n°16 p 3)

1♠ X 2♠ ?

♠V82 ♥763 ♦V9 ♣AD753	♠DV96 ♥D3 ♦R105 ♣R876	♠854 ♥RD62 ♦DV106 ♣R2
3♣ compétitif	2SA naturel	3P* = 4♥ et une main de manche
♠74 ♥V53 ♦AV9876 ♣R10	♠64 ♥A974 ♦R1075 ♣R62	♠75 ♥DV3 ♦AV752 ♣RV10

X , suivi de 3♦	X Trop beau pour 3♥	X suivi de 3♠*
-----------------	------------------------	----------------

Atelier n°15 : 30/01/09

Réveil après un 2 Majeur faible (2P/2C passe passe ?)

Avec 0 ou 1 carte dans la couleur du barrage , il faut prendre tous les risques....
A partir de 3 cartes , avec des mains plates, prudence absolue

Comment faut-il réveiller ?

- **Par une couleur**

Attention, contrairement à ce qui se pratique en réveil après une Ouverture au palier de 1 , ce réveil par une couleur **ne dénie pas l'ouverture** mais se situe dans une zone de 10 à 16 H. Il garantit 5 belles cartes. Cette large fourchette s'explique par le manque d'espace. Ainsi, après une ouverture de 2♠ faible , on réveillera par 3♥ avec la main A, et par 3♦ avec la main B .

A	B
♠V6	♠975
♥AV9754	♥10
♦R106	♦AD9763
♣A4	♣ARV

- **Par 2SA**

Enchère naturelle avec une tenue dans l'ouverture dans une zone d'environ 13-16H. Sur ce réveil, le Répondant utilisera les mêmes enchères qu'en réponse à une intervention par 2SA .Toutes les enchères seront en Texas et le Texas impossible fera office de Stayman.

- **Par Contre**

Il s'agit d'un Contre d'appel . Ce Contre sera obligatoire à partir de 18H et pourra descendre en dessous de l'ouverture à condition d'être très court dans la couleur du barrage. En réponse à ce Contre, toutes les enchères seront naturelles.

- **Par des enchères de bicolore :** Ces enchères seront les mêmes que celles pratiquées en seconde position.

2♠	-	-	?
	4♣ : 5♥+5♣		
	4♦ : 5♥+5♦		

3♠: main à bas de mineures 5+5 ou 5+4, non intéressée par les Coeurs et qui demande au Partenaire de dire 3SA avec un arrêt Pique.

Rappel : Contre Lightner d'un Chelem à la couleur

Le Contre Lightner d'un chelem à la couleur, demande au Partenaire une entame «anormale». Pas atout, pas une couleur annoncée par votre camp, pas la couleur verte. Le plus souvent, le contreur aura une chicane et le problème de l'entameur sera de trouver dans quelle couleur.



Contres d'entames...

Principe :

le contre d'une enchère artificielle est punitif dans la couleur et demande l'entame dans cette couleur.

À **bas palier** , sur un 2♣ fort indéterminé, un Stayman, un Texas, un Roudi, un Drury, une 4^{ème} forcing , le contre signifie "il m'a pris mon enchère", j'ai une belle couleur 6^e, ou une belle couleur 5^e. Il s'agit donc d'une proposition de **défendre compétitivement** dans la couleur si le partenaire est fitté et, à défaut, une indication d'entame.

Nord Est Sud Ouest

2♣ X - 5♣

Avec la main ci-dessous, en Ouest, à vulnérabilité favorable, après le contre de votre Partenaire, défendez à 5♣, vous mettez l'ouvreur au pied du mur.

♠V95

♥8

♦DV87

♣109652

À **palier élevé**, sur un Splinter, un contrôle, une réponse au Blackwood, le risque d'être "pris au mot" et de voir les adversaires passer est quasi-nul.

Le contre n'indique donc pas de longueur, mais seulement une concentration d'honneurs pour diriger l'entame ou un retour : AR, ADV, RDx, voire simplement l'As de la couleur sur une réponse au Blackwood si le partenaire est destiné à entamer.

Le Contre du Stayman

L'idée générale du système est la recherche «de la bonne main». L'ouvreur ne citera sa majeure que s'il possède un arrêt Trèfle ; le danger étant de jouer 4♥ ou 4♠ de la main de l'Ouvreur et de voir l'honneur éventuel à Trèfle du Partenaire traversé à l'entame.



Quand votre Stayman est contré

S	O	N	E
1SA	-	2♣	X
?			
Passé	Pas d'arrêt Trèfle, avec ou sans majeure		
2♦	Naturel. Pas de majeure, un beau ♦ 5ème avec ou sans arrêt Trèfle, ce qui permet de trouver éventuellement un contrat de repli à Carreau		
XX	4/5 belles cartes à Trèfle, Punitif		
2♥	4 cartes à ♥ + arrêt à ♣		
2♠	4 cartes à ♠ + arrêt ♣		
2SA	4 ♥ + 4 ♠ avec arrêt ♣ ; le Répondant repart en transfert 4♣ pour les Coeurs et 4♦ pour les Piques		
3♣	4 ♥ + 4 ♠ sans arrêt ♣ ; le Répondant, sans arrêt Trèfle, repart en transfert 4♣ pour les Coeurs et 4♦ pour les Piques		

Après le Passé de l'ouvreur d'1SA, l'auteur du Stayman peut

- surcontrer
- nommer sa majeure au palier de 2
- nommer sa majeure au palier de 3

Le Répondant surcontre

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	-	2 ♣	X
-	-	XX	-

L'Ouvreur peut alors répondre :

- 2♥ j'ai les Piques sans l'arrêt
- 2♠ j'ai les Coeurs sans l'arrêt
- 2♦ pas de majeure, pas d'arrêt
- 2SA, pas de majeure et l'arrêt

Attention, notez bien que l'Ouvreur qui possède une majeure nomme celle qu'il ne détient pas pour que ce soit le Répondant, possesseur éventuel de l'arrêt Trèfle qui reçoive l'entame.

Le Répondant nomme sa majeure au palier de deux, 2♥ ou 2♠, enchère naturelle, encourageante et non forçant.

Le Répondant nomme sa majeure au palier de trois, 3 ♥ , 3 ♠ . Il s'agit d'un **Chassé croisé** indiquant 4 cartes dans la majeure nommée et cinq dans l'autre majeure

Si le Partenaire du Contreur soutient à 3♣,

Nord	Est	Sud	Ouest
1 SA	–	2 ♣	<u>X</u>
–	3 ♣	?	

L'auteur du Stayman peut :

- contrer .

Ce contre remplace le surcontre et toutes les réponses ci-dessus de l'Ouvreur se font au palier de 3

-annoncer une majeure au palier de 3.

3 ♥ j'ai 5 ♥ et 4 ♠

3 ♠ j'ai 5 ♠ et 4 ♥

Notez qu'il n'y a plus de chassé croisé dans cette situation et que toutes les couleurs sont naturelles et forcing

Atelier n°17 : 13/02/09



KISS

exprime le désir de jouer simplement avec le minimum de conventions.

Exemple : le principe de la ‘boite’ de Michaël Lawrence pour zoner avec précision notre faiblesse quand nous parlons pour la 2^{ème} fois.

2 autres ex sont donnés ainsi que 5 séquences d'enchères (corrections dans les notes manuscrites)

8 exercices d'entame contre 1SA (application de l'atelier n°13)

Exercice de reconstitution de la main du déclarant quand il joue 3SA et qu'il prend de l'As, l'entameur ayant joué sa 4^{ème} meilleure, en fonction de ce que joue son partenaire.

Atelier n°18: 6/03/09



Thème: à qui appartient la donne? 1^{er} chapitre

Votre partenaire en W ouvre de 1C et vous dites 2C avec D832/A94/R98/862 ; N réveille par 3T ; avec cette main vous êtes majoritaire mais votre main ne permet pas de surenchérir à 3C (pas d'atout supplémentaire, pas de singleton, pas de bicolore à H concentrés) donc **il faut contrer, punitif puisque le soutien à 2C a zoné la main. Et vous entamez Atout !**

Attention, ceci s'applique au TPP uniquement ! (car le risque est énorme en Match par 4)

En TPP ne laissez pas les adversaires jouer à l'œil quand vous avez la majorité des points ; en match par 4, ne contrez pas les partielles (sauf la chute en main) ; dans les 2 tournois, aucune surenchère ne doit être basée sur une force en points H ; toute surenchère doit s'appuyer sur un argument distributionnel : 9^{ème} atout, singleton dans la couleur adverse, bicolore à H concentrés

Atelier n°19: 13/03/09



Thème: à qui appartient la donne? 2^{ème} chapitre : le Camp en Attaque

Chaque décision en enchères compétitives doit être le résultat de la réponse aux 3 questions :

- 1) quel est le camp en attaque (23H connus des 2, donc passe F...)
- 2) que vaut mon jeu en force, distribution, levées d'attaque, levées de défense ; quel est mon palier de sécurité (loi des levées totales) et quelle est la vulnérabilité
- 3) quel sera le coût de l'erreur

Lorsqu'aucun camp n'est clairement en attaque et que la situation est imprécise (le cas le + fréquent en Compétitives), les actions se poursuivent en accord avec la loi des levées totales. Lorsque les fits ont été zonés (2C/2P , 3C/3P, 4C/4P), les passes du répondant sont RAS et les Contre sont punitifs (cf memo de l'atelier n°18)

Rappel des ateliers des 26/10/07 et 9/11/07 sur ces sujets : Note sur le camp en attaque (=force de 23H connue des 2 joueurs du camp) où les choix sont surenchérir (atout supplémentaire, main franchement bicolore...), contre punitif (décourageant : main plate, points perdus...) ou passe Forcing (encourageant pour laisser le partenaire décider, avec par ex une main agréable mais trop régulière). Quand le camp n'est pas connu en attaque se laisser guider par la sécurité distributionnelle !

Tests d'enchères : le camp en attaque ; exercices d'application.

Petit mémo d'une page:aide à la décision en Enchères Compétitives (EC) avec une liste d'arguments , camp en attaque ou non ! Si aucun camp n'est en attaque, les éléments du contre et de la surenchère !

7+4 questions sur les enchères compétitives (EC). Ex n°1 : une séquence d'enchères et 7 mains à enchérir en EC

Atelier n°20: 20/03/09

Thème: à qui appartient la donne? 3^{ème} chapitre : une donne, dix questions en E.C. ; application des ateliers précédents.

Atelier n°21: 27/03/09



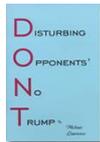
Jouez vous le DONT ?

Les bicolores d'intervention promettent 2 couleurs 5-4, 5-5, 6-5 ; la M peut n'être que 4^{ème} ; les bicolores 5-4 comportent toujours un singleton ! Vulnérables, les couleurs sont solides ; X unicolore indéterminé ; 2T=du T+ couleur au-dessus ; 2K=K+ une M ; 2C=les 2 M ; 2P=unicolore P plus faible que X

Les réponses dans le silence adverse : **sur X**, relais 2T pour connaître l'unicolore, passe pour transformer, 2K/2C/2P pour les jouer (belle 6^{ème}) ; **sur 2T**, passe avec des T, relais à 2K pour connaître l'autre couleur, 2C/2P/3K pour les jouer, 3T fitté et barrage, 2SA main forte ; **sur 2K**, passe avec des K, relais à 2C pour connaître la M, 2P/3T/3C pour les jouer, 3K fitté et barrage, 2SA main forte ; ; **sur 2C**, passe pour jouer C, sinon 2P/3T/3K pour les jouer, 3C fitté et barrage, 2SA main forte ; ; **sur 2P**, passe pour jouer P, sinon 3T/3K/3C pour les jouer, 3P fitté et barrage, 2SA main forte..

Test d'enchères : exemples d'intervention et réponses à l'intervention du partenaire.

Atelier n°22: 3/04/09 :



Mémo du DONT et le DONT en compétitives

1SA ?

X=unicolore indéterminé (en face dire 2T)

2T=bicolore T+une couleur au-dessus, 5+5 ou 5+4 ou 4+5 (en face dire 2K pour connaître la 2^{ème} couleur)

2K=bicolore K+une M 5+5 ou 5+4 ou 4+5 (en face dire 2C pour connaître la couleur)

2C=bicolore M 5+5 ou 5+4

2P=unicolore P moins beau que X

Quand le joueur n°3 parle, les X et XX du n°4 sont d'appel et demandent au partenaire de nommer sa 2^{ème} couleur (sauf sur 2C où le X est punitif, les 2 couleurs étant connus).



Le 2SA relais= belle main du partenaire du DONT, espoir de manche.

Les réponses :

sur 1SA(N) 2T(E)-passe(S)-2SA(W)- passe(N)- ? (W) : 3T= je suis minimum, NF (W peut dire 3K s'il veut connaître la 2^{ème} couleur ; E la nomme ou passe avec des K) ; 3K/3C/3P=je suis Maximum FM

sur 1SA 2K—2SA – ? : 3T= mini K+C NF; 3K=mini K+P NF (W peut dire 3C NF ou 3P NF) ; 3C=Maxi K+C FM ; 3P=Maxi K+P FM

sur 1SA 2C—2SA – ? : 3T= mini avec C + longs ou + beaux; 3K== mini avec P+ longs ou + beaux ; 3C== Maxi avec C + longs ou + beaux FM ; 3P= Maxi avec P + longs ou + beaux FM.

En résumé, en réponse au relais de 2SA, nommer directement sa 2^{ème} couleur montre une main maximum

Atelier n°23: 10/04/09 :



Le DONT pour se sauver

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^{ème} 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).

Atelier n°24: 8/05/09 :



Cessez de vénérer !

Donneur en Nord, Non Vulnérable, vous contemplez la main suivante de 10 points H.

- ♠ 2
- ♥ A952
- ♦ RDV106
- ♣ 853

Vous passez. EST ouvre d'1SA, votre Partenaire passe et Ouest conclut à 3SA. Votre Partenaire ne « trouve » pas l'entame Carreau et EST inscrit rapidement 600 dans sa colonne.

Sa Majesté Points d'honneur vient de faire une victime de plus !

Comment nous y retrouver ? Aujourd'hui, les ouvertures sont souvent de plus en plus légères. Doit-on succomber à cette mode sous peine de ne pas pouvoir lutter à armes égales ?

Pour y voir plus clair, il est impératif de savoir pourquoi on ouvre .

1. Pour marquer dans sa colonne

2. Pour prendre l'espace aux adversaires et perturber le dialogue adverse

Pour satisfaire le premier objectif, l'on s'appuie sur l'**estimation en points d'honneur**. La barrière a été placée à 12H sous réserve de posséder au moins 2+ ou 2,5 levées de défense (cf Atelier N°2). Bien évidemment, *ce chiffre n'est qu'un point de repère* et ne doit pas faire oublier l'importance des critères distributionnels.

Le Bridge est avant tout un jeu de levées. Tout ce qui constitue une espérance de levées doit être pris en compte dans la décision d'ouvrir une main limite. Ainsi, l'on tiendra compte de l'espérance de Fits et de doubles Fits (distribution bicolore), de la qualité des couleurs longues ainsi que de la concentration des points H dans ces longueurs et surtout du nombre de contrôles. Les 8 contrôles du Jeu, As et Roi, constituent des levées immédiates et rapides. Ils permettent de *contrôler* le flux des couleurs adverses et ainsi d'affranchir d'autres levées. Reprenons l'exemple de notre main en Nord de 10H. Tous les critères distributionnels sont au rendez-vous : distribution 5-4-3-1 avec espérance de doubles Fits, qualité de la couleur longue, concentration des points H dans les couleurs, contrôles (2).

Cette main qui contient 2+ levées de défense doit être ouverte à toute vulnérabilité.

Quant au second objectif, **prendre l'espace aux adversaires**, nous en avons vu l'importance en enchères compétitives, en particulier dès que l'on possède les Piques ou les deux Majeures. Ainsi, la main suivante de 11H (**n'oubliez pas les trois 10 !**) constitue-t-elle en toutes positions et toutes vulnérabilité une ouverture indiscutable.

♠ A10864
♥ DV107
♦ R107
♣ 3

Toujours dans cet objectif, et bien que la main remplisse les conditions nécessaires pour être ouverte au palier de 1, ne faites pas l'erreur d'ouvrir la main ci-dessous d'1♣ si elle vous échoie en 3ème ou 4ème position.

♠
♥ 5
♦ A10654
♣ ARV10542.

Avec une seule carte en Majeure et sans les Piques, vous seriez vite débordé par le dialogue adverse et vous n'auriez pas l'espace nécessaire pour vous décrire.

Avec ce genre de distribution exceptionnelle, il ne faut pas chercher la perfection. En ouvrant cette main de 5♣ vous décrivez au moins votre longue et vous étouffez l'adversaire en Majeure.

En conclusion, ne soyez plus l'esclave des points d'honneur! (sans descendre en dessous de 9, y compris 1 point pour une main 5431 !)

Cessez de vénérer ce qui n'est qu'un indicateur parmi d'autres. Appuyez vous sur les critères distributionnels :

- Couleur
- Contrôle,
- Distribution,
- Vulnérabilité,

qui permettent de faire des levées tout en gênant le dialogue adverse.

Adoptez une philosophie d'Ouverture et discutez en avec votre Partenaire.

Rappel : toute ouverture en 1^{ère} ou 2^{ème} position promet **2 levées** de D. 1SA promet **3 levées** de Défense ! Donc ne pas ouvrir au palier de 1 s'il n'y a pas 2 levées de D !

Rappel : une main de 12H sans As ne s'ouvre pas !

Atelier n°25: 15/05/09 :



La Défausse 1ère partie

L'objectif prioritaire de la défausse est de **ne pas livrer le contrat**. Les autres impératifs passent au second plan, y compris l'aide au Partenaire. C'est de cet objectif prioritaire dont il sera prioritairement question dans cette première partie.

- Défausser en priorité dans une couleur longue pour ne pas risquer de se dégarnir trop rapidement. Il s'agira toujours d'une couleur 5ème plutôt que 4ème.
- Conserver des longueurs égales à celles du Mort et à celles connues du Déclarant.
- Protéger ses H en conservant un Roi second, une Dame 3ème, un Valet 4ème, tout en ne défaussant pas la même couleur que le Partenaire dans le cas où l'on tient deux couleurs différentes.
- Recourir à l'hypothèse de nécessité quand aucun renseignement de distribution n'est disponible. Il faut alors compter les levées du Déclarant et défausser en gardant la chute, partant du principe que le Déclarant n'a pas son contrat sur table.
- Eviter bien sûr de renseigner le Déclarant inutilement soit en défaussant dans des couleurs clés qu'il doit manier soit en donnant le compte alors qu'on est seul en charge des intérêts de la défense
- Garder une carte de communication avec le Partenaire dans la couleur d'entame

Le problème est de se familiariser avec la typologie des situations :

Situations d'**Urgence**. La Défausse doit aider le Partenaire à trouver le bon retour. Il s'agit d'un **Appel Direct** (Gros j'en veux, Petit j'en veux pas. Sans grosse carte pour Appeler, on pratique le refus direct en défaussant une petite carte dans une autre couleur).

Situations de **double défausse** dans lesquelles le Déclarant encaisse une longue. La Défausse consiste à garder « la chute ». On défausse en Pair Impair dans une couleur qui ne donne pas de levée en conservant des longueurs égales à celles du Mort ou à celles du Déclarant (priorité aux longueurs par rapport aux Honneurs).

Situations à **Sans Atout**. La Défausse en Pair impair dans la couleur d'entame doit aider le Partenaire à **reconstituer la composition de la couleur**,

Tous les autres contrats, situations de loin les plus fréquentes, où la Défausse doit permettre de reconstituer la main du Déclarant. La défausse donne **le compte d'une couleur en Pair Impair** prioritairement dans une couleur longue pour ne pas risquer de donner une levée.

Atelier n°26: 29/05/09 :



La Défausse 2ème partie

Bien défausser est **difficile** mais pas impossible. Cela s'apprend.

La première étape, consiste à faire table rase de nos mauvaises habitudes.

Défausser n'a, dans la majorité des cas, qu'un rapport lointain avec Appeler

Dans un tournoi où nous sommes en défense dans deux tiers des donnes, défausser se résume le plus souvent à ne pas donner le contrat et à renseigner le Partenaire sur la distribution.

C'est un peu la liste à la Prévert que nous avons rencontrée dans l'Atelier n°25. Soit : priorité à la défausse dans une couleur longue, garder la parité de longueur avec le Mort et avec le Déclarant, priorité aux gardes de longueur par rapport aux honneurs, ne pas défausser dans une couleur à fourchettes que doit manier le Déclarant,.....

.....défausser la tête d'une séquence pour prévenir le Partenaire que l'on tient la couleur et que l'on ne possède pas l'honneur supérieur.

A Sans Atout, défausser la parité du résidu dans la couleur d'entame, défausser une carte bloquante dans la couleur d'entame quand la règle des 11 nous a prévenu que le Partenaire détenait tout le reste , laisser passer "inutile" dans le but d'en savoir plus en voyant la défausse du Partenaire , ne pas défausser la carte de communication avec le Partenaire, ne pas défausser si possible, la même couleur que le Partenaire etc

Dans toutes ces situations :

Aucune confusion possible avec un Appel. Le Partenaire sait, comme je le sais, que nous ne sommes pas dans une situation d'urgence . Nos défausses n'ont alors d'autres objectifs que de ne pas livrer le contrat tout en donnant des renseignements utiles au Partenaire.

En particulier, l'expérience et le nombre de donnes jouées nous apprendront à **Garder la chute !**

Il s'agit d'une étape difficile car elle heurte nos instincts de propriétaires. Il faut savoir sécher ses Honneurs (le Déclarant ne voit pas dans notre jeu) pour s'accrocher à la ou les levées de chute.

La deuxième étape, beaucoup plus facile, consiste à identifier les cas d'urgence (longue affranchie du Déclarant, renseignement crucial à donner au Partenaire en main qui risquait fort de choisir un retour qui livre le contrat....) et à pratiquer l'Appel direct en défausse (Gros j'en veux, petit j'en veux pas) sans pour autant sacrifier une levée qui pourrait jouer.

Bonne route, et n'oubliez pas, la défense cela se joue à deux !

Priorité donc à la même longueur d'ondes que le Partenaire ou aux moyens d'y parvenir.

Quand vous devez défausser, posez vous d'abord la question : suis-je dans **une situation d'urgence ?**

Si oui,

Le Partenaire aura fait le même diagnostic que vous et votre défausse sera lue comme un **Appel Direct** (Gros j'en veux, Petit j'en veux pas) ou un Refus direct (Sans grosse carte pour Appeler, on pratique le refus direct en défaussant une petite carte dans une autre couleur).

Si non,

Défaussez en priorité ce qui ne risque pas de donner le contrat. Dans les contrats à Sans Atout, intéressez vous, chaque fois que cela est possible, à la défausse dans la couleur d'entame

Atelier n°27: 5/06/09 :

Psychics

Selon une définition de Philippe Cronier, faire un psychic, c'est enchérir sciemment ce qu'on n'a pas afin de gêner l'adversaire.

Il faut disposer d'une défense contre les psychics les plus fréquents. En voici trois parmi les plus connus :

Situation N°1 après un Contre d'appel du N°2

S/T	TPP ou Match par 4				♠V5
S	O	N	E		♥RD84
1♣	x	1♥	x		♦V76
					♣R876
					<u>Main d'EST</u>

C'est la situation la plus fréquente. Votre Partenaire contre d'appel en seconde position et le n°3 annonce une majeure non nommée. Vous avez 4 cartes dans cette majeure. Soit le n°3 est un petit malin qui veut vous empêcher de trouver votre Fit coeur soit il a réellement 4 cartes à Coeur auquel cas, il est mal tombé. Pour couvrir ces deux cas, votre Contre est ici PUNITIF 100% et non d'appel et promet 4 cartes à Coeur et au moins 8H sans limitation de zone supérieure.

La situation est la même sur l'ouverture d'une mineure, un contre d'appel et l'annonce d'1♠ par le n°3. Avec 4 cartes à Pique et au moins 8H, Contrez pour déjouer un éventuel psychique.

					♠RV85
S	O	N	E		♥854
1♦	x	1♠	x		♦A5
					♣D764
					<u>Main d'EST</u>

Situation N°2 après un Surcontre du n°3

S/T	TPP ou Match par 4				♠D5
S	O	N	E		♥RD8
1♣	x	xx	1SA		♦V765
					♣D875
					<u>Main d'EST</u>

Dans cette situation, les enchères d'EST sont essentiellement destinées à sauver le Partenaire. Il y a 34 points connus entre Sud, Ouest et Nord et Est n'a pas en général plus de 6H. Que se passe-t-il quand EST se rend compte qu'il a plus de 8H? Il y a un menteur quelque part. Pour déjouer un Surcontre ou une Ouverture psychique, EST dispose d'une seule enchère "1SA". Elle traduit le message : Attention Partenaire, on est majoritaire, ils nous trompent !!!!! Défendons nous.

Situation N°3 Après un 2 Majeur faible et un contre d'appel

S/EO	TPP ou Match par 4				♠DV875
S	O	N	E		♥85
2♥	x	2♠	x		♦RD7
					♣A87

Main d'EST

Sud ouvre d'un 2 Majeur faible et votre Partenaire contre d'appel. Nord enchérit à 2♠, enchère Forcing. Que faire ? Pour se défendre contre ce grand classique du psychique de Nord qui n'a pas beaucoup de Piques mais un repli à Coeur en cas de contre, convenez avec votre Partenaire que votre Contre en EST est punitif et montre la valeur d'une intervention à Pique ou celle d'un contre d'appel. Le Partenaire nomme alors les Piques dès qu'il en a 4 et le pot aux roses est découvert. La situation est la même sur une ouverture de 2♠ faible, un contre et une enchère à 3♥ du N°3.

Une Convention intéressante... pour un Partenariat Fitté

Dans le cadre du Système d'enchères français (convention 3ème Forcing) dans la séquence

1♣ 1♠

2♣ 2♥

2♥ est une enchère naturelle, Forcing un tour et promettant un minimum de 10H. Avec une main inférieure à 10H, Nord doit donc passer sur 2♣. Quand il possède 4 ou 5 cartes à Coeur, l'on peut se retrouver à jouer 2♣ en Fit 5-1 au lieu de 2♥ en fit 8ème.

Ainsi par exemple, comment enchérissez vous ces deux mains ?

♠ A 8 6 4 3	N	♠ 9
♥ D 8 5 3	O	♥ A V 10 4
♦ 8 7	E	♦ 10 2
♣ 7 3	S	♣ A R 9 5 4 2

En standard français,

E O

1♣ 1♠

2♣ passe !! Rien à redire certes, sauf qu'il y a 10 ou 11 levées à l'atout Coeur.

Pour palier cet inconvénient, il existe une Convention intéressante.

Sur une ouverture mineure, un saut direct du Répondant à 2♥* promet 5♠+4♥ dans une main inférieure à 10H.

Ainsi l'Ouvreur d'1♣/1♦ avec une distribution 5-4-3-1 (5 cartes en mineure, 4 cartes à Coeur et singleton Pique) ou 6-4-2-1 de première zone ne risque plus d'enterrer un fit Coeur en répétant sa mineure d'ouverture sur une réponse d'1♠. Si son Partenaire a 4 cartes à Coeur dans une main faible il dit 2♥* et s'il a une main supérieure à 10H, il annonce ses Coeurs à sa deuxième enchère.

L'inconvénient de cette convention est de supprimer l'enchère forte à saut naturelle de 2♥ (16H et 6 beaux coeurs)

RAPPEL : les conventions à bien posséder : Drury, Roudi, 4^{ème} et 3^{ème} F (cf articles de Lévy dans le Bridgeur qu'on trouve avec ghbridge.com)

Atelier n°28: 12/06/09 :

Feuilles de convention et les choix du PLM !

30 choix des Ateliers PLM.

- **12 conventions standards de la Majeure 5^{ème}** - Partenaire les jouez - vous ?
- **16 séquences d'enchères à préciser** . Partenaire comment les jouez vous ?
- **2 Flancs à déguster** .

12 conventions standards

- Meilleure Mineure
- 2 Majeur faible
- Stayman 4 paliers
- Texas Majeur /Mineurs
- Sputnik
- Roudi constant
- Truscott Majeur/Min (jouer aussi le Truscott mineur !)
- Michael Précisé
- 4^{ème} couleur forcing
- Drury (en M uniquement ; avec de la distribution ou des points, 6 à 18H ! comme en intervention) (réponse à 2SA=4 atouts, singleton, 11/13HLD ; 3T=où est le singleton ?)
- 2SA Fitté
- Blackwood 5 clés

16 Enchères à préciser

- 1♥/♠ 3SA Fitté ou Naturel ? **jouer 3SA fitté** 12 à 14H, 4cartes sans couleur 5^{ème} ni singleton
 - 2♥/♠ 3♣ Forcing ? **OUI**
 - Bwood 5 clés 14-30 ou 30-41 ? **14-30**
 - Lebensohl ou Rubensohl : **Lebensohl**
 - 2♣ 2♦* Relais obligatoire ? **non une belle couleur C ou P s'annonce**
 - 2♦ 2♠* 1 As Majeur ? **oui**
 - 1SA 4*♦ Bicolore Majeur ? **oui** Match par 4
 - 2SA 3♦ Rectification fittée ? **Oui**
 - 1SA 2♣* DONT ou Landy ? **DONT**
 - 1♣ 1♦ 1♥ 4/5♥ Collante ? **NON**
 - 1SA - 2♣-2SA -3♣ Naturel ou Transfert pour les Cœurs ? **Transfert avec une main de chelem ; dire 4T au lieu de 3T avec une main de manche et 3P direct avec 8H e 4 cartes, naturel(à revoir)!**
 - 1♣ 1♦ X = 2 Majeures 4^e ? **OUI à appliquer**
 - 1♥ - 2♣ - 2♥- 3♥ Chlemisant ?
 - 1♦ - 2♣ - 2SA Mini Maxi ?
 - Passe Passe 1♥/♠ Passe 2SA
- Drury, 4 atouts et un singleton ?*

Flanc à déguster

Pair Impair Appel direct

Entame à SA : 4^{ème} Meilleure

Petit Appel sur ADV

La base du système est la Majeure 5ème à tendance SEF mais avec des exceptions, telles que le DONT ou le Blackwood 14-30.

Vous trouverez également en pièce jointe une Feuille de convention standard de la FFB . Pour vous aider , j'ai pré- rempli un exemplaire avec l'ensemble des séquences et des conventions dont il faut avoir discuté au sein d'un Partenariat Fitté., à étudier donc avec son partenaire !

Atelier n°29: 19/06/09 :un quizz en forme de conclusion

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^{ère} 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^{ème} 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_x, AR_{xx}, ARV_x,

Entame du Roi à Sans Atout

- **ARV_{xx}, ARD_{xx}, ARV10_x, ARV9_x, ARD10_x, RDV_{xx}, RD10_{xx}, RDV10_x,**
- **RDV9_x, RD109_x, RDV9, RD109, RDV10, ARV10, ARV9, ARD10**

Entame de la Dame à Sans Atout

DV10_{x(x)}, DV9_{x(x)}, ADV_{x(x)}, RDV_x, RD10_x, RD_{x(x)}, RD_x, DV10, DV_x

Entame du Valet à Sans Atout

V109_x, V108_x, AV10_{x(x)}, RV10_{xx}, V10_x

Entame du 10 à Sans Atout

1098_x, 1097_x, A109_{x(x)}, R109_{x(x)}, D109_{x(x)}, 109_x

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^{ème} pour aider le partenaire à reconstituer la main du déclarant (11^{ème} 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^{er} 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^{er} 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^{ème} 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^{ème} 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^{ème} 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^{ème} 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^{ème} 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^{ème} avec ARVxxx à P et une couleur 7^{ème}, 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^{ème} est 4 fois plus fréquente qu'une D sèche et nous ne pourrions pas prendre cette D 4^{ème} placée.

Atelier du 12 Février 2010

-défausse à la couleur, objectif n°1 ne pas donner de levée : d'abord dans une couleur 5^{ème} 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^{ème} (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 :

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

.répéter sa 1^{ère} 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^{ère} 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^{ème} 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^{ème} 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

