

Séance 25

ORAL DE RÉVISION

Programme de la séance

● Exercices

Exercice 1 – Reliez chaque main d'Est à l'enchère adéquate, après le début de séquence suivant.

S	O	N	E
1♣	1♥	P	?

①

②

③

④

♠ 3 ♥ A983 ♦ 97632 ♣ V94	♠ 5 ♥ AR94 ♦ V9753 ♣ D104	♠ 92 ♥ AV4 ♦ R9753 ♣ R82	♠ AR ♥ 4 ♦ AD10963 ♣ 9632
-----------------------------------	------------------------------------	-----------------------------------	------------------------------------

2♣	2♦	3♣	3♥
----	----	----	----

Solution 1 – Main 1 - 3♥

Main 2 - 3♣

Main 3 - 2♣

Main 4 - 2♦

Les réponses à l'intervention majeure			
Fits	Naturels	Simple	8-11HLD, 3+ atouts
		À saut	Barrage, 4 atouts
		À double saut	Barrage, 5 atouts
	Artificiels	Couleur à saut	12+HLD, belle couleur 5 ^e et 4 atouts
		Cue-bid*	(10)11+H ou (12)13+HLD, 3 atouts
		Cue-bid à saut	(10)11+H, 4 atouts
Changements de couleur		Au palier de 1	8+HL, 4+ cartes, forcing
		Au palier de 2	12+HL, 5+ cartes, forcing
Sans-Atout		1SA	8-12HL, sans fit
		2SA	13-14HL régulier, sans fit, avec l'arrêt
		3SA	Pour les jouer

* Le cue-bid ne promet pas strictement le fit : il doit également être employé avec des mains régulières et non fittées, sans arrêt dans la couleur adverse.

La redemande de l'intervenant face à un cue-bid	
Enchère économique	Naturelle et forcing, de force ambiguë
Répétition simple	Naturelle déniait la valeur de l'ouverture
Enchère chère	Naturelle et promettant la valeur de l'ouverture

Exercice 2 – Complétez les séquences suivantes, sachant que Nord et Sud passeront toujours après l'ouverture de Sud.

♠ AR5	♠ DV632
♥ 74	♥ A93
♦ RD83	♦ 95
♣ RV86	♣ D94

	N	
O		E
	S	

S	O	N	E
1♥	...		

Séquence 1

♠ V74	♠ 2
♥ ARD5	♥ V9763
♦ RDV83	♦ 1074
♣ 2	♣ AV53

	N	
O		E
	S	

S	O	N	E
1♣	...		

Séquence 2

♠ AD105	♠ V2
♥ R82	♥ DV94
♦ 52	♦ RD10
♣ RV54	♣ A873

	N	
O		E
	S	

S	O	N	E
1♦	...		

Séquence 3

Solution 2 –

Séquence 1 – (1♥) X (P) 3♠ (P) 4♠

Séquence 2 – (1♣) X (P) 1♥ (P) 2♥ (P) 4♥

Séquence 3 – (1♦) X (P) 2♦ (P) 2♠ (P) 3SA

Les caractéristiques du Contre d'appel		
Banal	12H-18HL et un support dans les trois couleurs restantes.	
	Sur 1♣/♦	4/3 ou 4/4 en majeure, sans courte dans l'autre mineure.
	Sur 1♥/♠	Souvent 4 cartes dans l'autre majeure, parfois 3 mais jamais 2.
Fort	19 ⁺ HL, quelle que soit la forme de la main	

Les réponses au Contre d'appel			
Couleur	Sans saut	0-7H, au moins 3 cartes	
	À saut	Au palier de 2	8-10H, 4 cartes
		Au palier de 3	8-10H, 5 cartes*
		Au palier de 4	8-10H, 6 cartes (en majeure)
Sans-Atout	1SA	8-10H sans majeure 4 ^e , (semi-)régulier, l'arrêt	
	2SA	10 ⁺ -11H sans majeure 4 ^e , régulier, l'arrêt	
	3SA	12 ⁺ H sans majeure 4 ^e , régulier, l'arrêt	
Cue-bid	11 ⁺ H, auto-forcing, sans enchère naturelle ou, sur une ouverture mineure, 8-10H et les deux majeures 4 ^{es} .		

* Parfois 4 cartes à Cœur seulement face au Contre de l'ouverture de 1♠.

La redemande du Contreur sur la réponse d'une couleur sans saut (0-7H)		
Fits	Simple	18-20HLD, 4 atouts
	A saut	21-23HLD, 5 atouts
Changements de couleur	Simple	19-21HL, 5 cartes
	A saut	20-23HL, 6 cartes
Sans-Atout	Simple	19-20HL, régulier avec l'arrêt
	A saut	21-22HL, régulier avec l'arrêt
Cue-bid	19 ⁺ HL, le reste, espoir de manche	

Exercice 3 – Vrai ou faux ?

1. Ouest donneur passe, Nord passe et Est passe : Sud est en position de réveil.
2. Sud ouvre de 1♦, Ouest et Nord passent et Est réveille par 2SA : il a 17 – 19HL réguliers avec l'arrêt Carreau.
3. En réveil, il est parfois bien joué de passer avec la valeur de l'ouverture.
4. Le réveil à 3SA promet un jeu régulier.
5. Face à un réveil par Contre sur l'ouverture de 4♠, on répond 5♥ avec :
♠ 942 ♥ R842 ♦ D94 ♣ V74.

Solution 3

1. Faux : un réveil est la contestation après deux Passes d'un contrat adverse.
2. Vrai.
3. Vrai : si vous possédez une longue dans la couleur adverse et une courte dans une autre couleur, l'adversaire pourrait retrouver un meilleur contrat.
4. Faux : le réveil à 3SA montre l'envie de jouer ce contrat avec parfois un jeu irrégulier.
5. Faux, il faut passer : le Contre de réveil ne promet pas quatre cartes à Cœur, et une distribution aussi plate se prête de toute façon bien mieux au jeu en défense contre 4♠.

Les réveils sur une ouverture au palier de 1 à la couleur		
Couleur	Simple	8-13HL, 5 cartes
	À saut	11-13HL, 6 cartes
Sans-Atout	Simple	10-13HL, régulier avec l'arrêt
	À saut	17-19HL, régulier avec l'arrêt
Contre	8 ⁺ HL tricolore ou l'ouverture sans autre réveil possible	

Autres réveils		
Sur 1SA	2♣	Landy (5 ⁺ /4 ⁺ majeur)
	Couleur	Naturel
Sur un barrage	2SA	13-16HL, régulier avec l'arrêt
	3SA	Pour les jouer
	Couleur	Limité à 15HL
	Contre	D'appel, d'autant plus fort que le palier est élevé

Exercice 4 – Reliez chaque diagramme à la séquence adéquate.

♠ 83 ♠ 10964
♥ AR652 ♥ DV74
♦ RV6 ♦ A84
♣ D105 ♣ AR

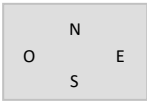


Diagramme 1

♠ 73 ♠ RD104
♥ RDV93 ♥ 5
♦ RD5 ♦ A983
♣ R92 63

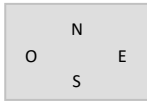


Diagramme 2

♠ R1074 ♠ D982
♥ RD1073 ♥ A4
♦ 7 ♦ A104
♣ A92 ♣ 10763

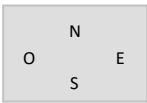


Diagramme 3

♠ AD2 ♠ R7
♥ AD742 ♥ 83
♦ R52 ♦ 1084
♣ 87 ♣ 7963

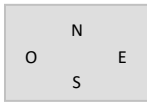


Diagramme 4

O	N	E	S
1♥	2♦	X	P
2♠	P	3♠	P
4♠			

Séquence 1

O	N	E	S
1♥	3♦	X	P
3SA			

Séquence 3

O	N	E	S
1♥	X	XX	P
P	1♠	X	

Séquence 2

O	N	E	S
1♥	1♠	2♠	P
4♥			

Séquence 4

Solution 4 –

Diagramme 1 – Séquence 4

Diagramme 2 – Séquence 2

Diagramme 3 – Séquence 1

Diagramme 4 – Séquence 3

Les réponses à l'ouverture au palier de 1 à la couleur après intervention à la couleur		
Fits	Au palier de 2	6-10HLD
	Au palier de 3	11-12HLD, fit neuvième
	Au palier de 4	Barrage, fit dixième
Changements de couleur	Au palier de 1	6 ⁺ HL, 4 ⁺ cartes, forcing
	Aux paliers supérieurs	11 ⁺ HL, 5 ⁺ cartes, forcing
Sans-Atout	1SA	8-10HL, sans fit, (semi-)régulier avec l'arrêt
	2SA	11HL, sans fit, (semi-)régulier avec l'arrêt
	3SA	12-14HL, sans fit, (semi-)régulier avec l'arrêt
Contre	Sur 1♦/♥	8 ⁺ HL sans majeure 4 ^e
	Entre 1♠ et 2♠	→ 8 ⁺ HL, quatre cartes dans une majeure non nommée → 11 ⁺ HLD, 3 cartes dans la majeure d'ouverture
	À partir de 3♣	→ 11 ⁺ HL sans enchère naturelle → 11 ⁺ HLD, 3 cartes dans la majeure d'ouverture
Cue-bid	→ Fitté, forcing de manche → Sur une ouverture mineure et une intervention entre 1♠ et 2♠, demande d'arrêt pour jouer 3SA	

Les réponses à l'ouverture au palier de 1 à la couleur après un Contre d'appel		
Fits	Au palier de 2	8-10HLD
	Au palier de 3	Barrage, fit neuvième
	Au palier de 4	Barrage, fit dixième
Changements de couleur	Au palier de 1	7 ⁺ HL, 4 ⁺ cartes, forcing
	Aux paliers supérieurs	12 ⁺ HL, 5 ⁺ belles cartes, non forcing
Sans-Atout	1SA	8-10HL, sans fit, (semi-)régulier
	2SA	Truscott, 11 ⁺ HLD, 4 atouts en majeure et 5 atouts en mineure
Surcontre	→ 10 ⁺ H, pour punir l'adversaire → 12 ⁺ HL, belle couleur au moins 5 ^e inférieure à celle de l'ouverture. → 11 ⁺ HLD, 3 atouts sur une ouverture majeure	

Exercice 5 – Qui s'est trompé dans la séquence faite à la table ?

♠ 3
♥ RD10975
♦ A1053
♣ R5

♠ RV6
♥ A832
♦ D7
♣ D1072

	N	
O		E
	S	

O	N	E	S
1♥	1♠	4♥	4♠
5♥			

Tous vulnérables

♠ V83
♥ AD973
♦ RD84
♣ 2

♠ 92
♥ R4
♦ V62
♣ ARD974

	N	
O		E
	S	

O	N	E	S
1♥	P	2♣	4♠
P	P	5♣	

Personne vulnérable

♠ 4
♥ ARD3
♦ AR103
♣ ARD5

♠ 92
♥ 104
♦ DV8642
♣ 1074

	N	
O		E
	S	

O	N	E	S
2♦	2♠	P	4♠
X			

Est/Ouest vulnérables

Solution 5 –

Séquence 1 – Est s'est trompé : 1♥ (1♠) 2♠ (4♠) P (P) X

Séquence 2 – Ouest s'est trompé : 1♥ (P) 2♣ (4♠) X

Séquence 3 – Ouest s'est trompé : 2♦ (2♠) P (4♠) P (P) 5♦ (P) 6♦

Le camp en attaque et le camp en défense

Camp en attaque : au moins 23H ou engagement à jouer la manche.

Le camp en attaque joue ou le camp en défense joue un contrat contré en sacrifice.

Lorsqu'un joueur en attaque passe, il n'est pas opposé à une surenchère de son partenaire.

Lorsqu'un joueur en attaque contre, il dissuade son partenaire de surenchérir.

Eléments de décision en faveur d'une surenchère

La distribution plaide en faveur d'une surenchère.

La loi des levées totales s'applique.

Les points dans les longues sont propices à jouer en face du mort.

Les points dans les couleurs courtes sont plus adaptés au jeu en défense.

Dans le doute, surenchérir (principe de l'assurance) en prenant en compte la vulnérabilité .

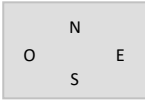
Première donne de la séance (25.1)

25.1	Donneur : O	Vul : P	JF E - Donne 1			
	♠ 8 5 2 ♥ V 7 4 ♦ R D V 4 ♣ D V 7		Sud	Ouest	Nord	Est
				1♠	Passe	Passe
			Contre	Passe	2♦	Passe
			2SA	Passe	3SA	
♠ D V 10 9 4 ♥ A R 5 2 ♦ 10 8 ♣ A 5	N O E S	♠ 7 6 3 ♥ 9 6 3 ♦ 9 6 5 ♣ 10 9 4 3				
Entame : Dame de Pique	♠ A R ♥ D 10 8 ♦ A 7 3 2 ♣ R 8 6 2		Contre suivi de 2SA : 14 – 16HL réguliers, l'arrêt Pique.			

Sud prend l'entame et compte deux levées de Pique et quatre levées de Carreau, soit six levées sûres. Ne pouvant rendre la main qu'une fois à l'adversaire, Sud doit établir trois levées de Trèfle. Pour cela, il attaque immédiatement vers le mort et fait la Dame. Il tire Roi – Dame de Carreau et, constatant le partage 3/2 de la couleur, prend le Valet de l'As. Il rejoue Trèfle et Ouest est obligé de fournir son As second. Il peut affranchir ses Piques mais Sud prend, encaisse le Valet de Trèfle et rentre en main en prenant le 4 de Carreau du 7 pour encaisser le Roi de Trèfle, sa neuvième levée.

Score : 3SA = ► 400 NS

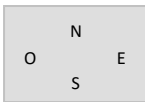
Deuxième donne de la séance (25.2)

25.2	Donneur : E	Vul : NS	JF E - Donne 2			
	♠ A 7 4 ♥ R 4 3 2 ♦ R V 10 6 4 ♣ 4		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 9 5 2 ♥ 10 9 6 ♦ 9 7 5 ♣ R D 5 3		♠ 8 ♥ A D V 7 ♦ 8 3 2 ♣ A V 10 8 2	1♠ 3♠	Passe Passe	2♣ 4♣	1♣ Passe
Entame : Roi de Trèfle	♠ R D V 10 6 3 ♥ 8 5 ♦ A D ♣ 9 7 6		2♣ : cue-bid destiné à connaître la force de l'intervention, à partir de 11H ou 12HLD. 3♠ : la valeur de l'ouverture et six bonnes cartes.			

Lorsque le mort est singleton dans la couleur d'entame et que l'entameur reste en main, son partenaire lui indique le retour souhaité par une carte préférentielle. Ici Est fournit donc le 10, grosse carte montrant un intérêt pour la couleur la plus chère en-dehors de l'atout : Cœur. La contrattaque du 10 de Cœur limite le déclarant à dix levées.

Score : 4♠ = ► 620 NS

Troisième donne de la séance (25.3)

25.3	Donneur : O	Vul : EO	JF E - Donne 3			
	♠ A 10 9 2 ♥ D 5 ♦ R 8 6 3 ♣ A V 2		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ D 6 ♥ R 10 9 8 6 2 ♦ A V ♣ D 7 5		♠ 8 7 5 3 ♥ A V 7 4 3 ♦ 10 9 4 ♣ 6	5♣	1♥	Contre	4♥
Entame : 10 de Cœur	♠ R V 4 ♥ - ♦ D 7 5 2 ♣ R 10 9 8 4 3		4♥ : conformément à la loi des atouts. 5♣ : justifié par une distribution exceptionnelle. EO ne surenchérit pas malgré 11 atouts en raison de la vulnérabilité.			

L'entame localise As – Valet de Cœur en Est : les autres honneurs sont donc en Ouest pour justifier son ouverture. L'entame est donc coupée et le déclarant capture la Dame de Trèfle par l'impasse, puis la Dame de Pique. Pour finir, connaissant l'As de Carreau également en Ouest, il doit rentrer en main par la coupe pour jouer vers le Roi de Carreau, puis poursuivre par un petit Carreau des deux mains : l'As étant second, ce sera la seule levée concédée à la défense.

Score : 5♣ +1 ► 420 NS

Quatrième donne de la séance (25.4)

25.4	Donneur : N	Vul : T	JF E - Donne 4			
	♠ 8 4 ♥ A 8 5 3 ♦ A D V 5 ♣ D V 5		Sud	Ouest	Nord	Est
			2♥	3♠	1♦	1♠
♠ R V 5 2 ♥ - ♦ 9 7 6 4 2 ♣ 10 8 7 4	N O E S	♠ A D 10 7 3 ♥ V 10 7 6 ♦ R 10 ♣ 9 2	2♥ : au moins cinq cartes à Cœur, au moins 11HL. 3♠ : barrage promettant quatre atouts. Est-Ouest ne doivent pas déclarer 4♠ à vulnérabilités égales.			
Entame : 5 de Pique	♠ 9 6 ♥ R D 9 4 2 ♦ 8 3 ♣ A R 6 3					

Est prend de l'As et rejoue Pique pour le Roi de son partenaire. Celui-ci croise par exemple Carreau pour la Dame et le Roi d'Est, qui en rejoue. Le déclarant constate que son seul problème consiste à ne pas perdre d'atout. Si la couleur est répartie 2/2 ou 3/1, il n'a aucun problème pour l'emporter et si Ouest possède les quatre atouts restants, il ne peut gagner son contrat. Il ne prend donc en compte que le cas intéressant des quatre atouts en Est et tire l'As de Cœur : lorsqu'Ouest défausse, il peut capturer Valet – 10 – 7 grâce à sa fourchette Roi – Dame – 9 préservée.

Score : 4♥ =

► 620 NS