

## La structure des mains

Le type de main le plus fréquent est une main **régulière** :

- **4 3 3 3 - 4 4 3 2 - 5 3 3 2**

Toutes les autres mains sont dites **irrégulières**. Nous allons les classer en trois grandes familles :

- Les mains **unicolores**
  - comportent une couleur au moins sixième
  - ne comportent pas d'autre couleur au moins quatrième
- Les mains **bicolores**
  - comportent une couleur au moins cinquième et une autre au moins quatrième
  - ne comportent pas une troisième couleur quatrième
- Les mains **tricolores**
  - comportent trois couleurs au moins quatrièmes : **4 4 4 1** ou **5 4 4 0**

# Les levées de jeu

**L'évaluation en Points d'Honneur est insuffisante pour les mains unicolores :**

**Une couleur longue est souvent productrice de levées**

**Ainsi, l'évaluation en levées de jeu complète l'approche en P.H.**

# Les levées de jeu

## Comment évaluer une main en levées de jeu ?

Le nombre de levées de jeu d'une couleur est la somme des levées d'honneur et des levées de longueur qu'on espère réaliser.

### Les levées d'honneur :

Elles correspondent à la probabilité de réaliser un certain nombre de levées avec une combinaison d'honneurs déterminée.

On part du principe que le partenaire ne détient pas l'honneur complémentaire mais qu'il sera possible de jouer de sa main pour faire une impasse.

A 2	R 3	A R V	A D	A D V	A R V 10	R D 2
1	$\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$	$3\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{2}$

# Les levées de jeu

## Les levées de longueur

On compte les levées de longueur de la façon suivante en fonction de la probabilité d'affranchir des petites cartes.

- Aucune levée de longueur pour une couleur de moins de quatre cartes
- Pour une couleur de quatre cartes,  $\frac{1}{2}$  levée pour la quatrième carte
- Pour une couleur de cinq cartes on compte  $\frac{1}{2}$  levée pour la quatrième carte et 1 levée pour la cinquième
- Pour les couleurs de six cartes et plus, on compte 1 levée par carte à partir de la quatrième

	<b>A D 4 3</b>	<b>A R V 6 5</b>	<b>A D V 8 7 6</b>
Levées d'honneur	<b>1½</b>	<b>2½</b>	<b>2½</b>
Levées de longueur	<b>½</b>	<b>1½</b>	<b>3</b>
Levées de jeu	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>5½</b>

# Quelques mains

Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Jeu 5	Jeu 6
♠ 2 ♥ A D V 9 5 ♦ 7 4 3 ♣ R D V 8	♠ R 6 3 ♥ A D 9 6 5 2 ♦ D 9 7 ♣ A	♠ R V 9 5 ♥ A 7 4 3 ♦ 2 ♣ A D V 8	♠ A R D 7 6 3 ♥ 6 3 ♦ A V 4 ♣ A 2	♠ A V 5 ♥ A D ♦ A D V 8 7 5 3 ♣ 2	♠ R V 8 ♥ R D V 9 ♦ A R D 5 ♣ A 4

## Type de main

bicolore

unicolore

tricolore

unicolore

unicolore

régulier

## Ouverture ?

1♥

1♥

1♣

?

?

?

# Quels sont les caractéristiques ?

Si on ouvre ces mains au palier de 1, aucune redemande ne convient.

Et il faut peu de chose chez le partenaire pour gagner une manche.

Il s'agit des mains :

- Unicolores de 20 à 23 HL comportant une majeure au moins sixième
- Régulières de 20 H à 23 HL comportant une belle majeure de cinq cartes
- Régulières de 22 à 23 HL
- *Unicolores de 20 à 23 HL comportant une mineure au moins septième*

Mains fortes => est-ce que nous sommes en danger au palier de 2 ?

**NON**

**Solution : ouvrir avec une enchère « artificielle » 2♣**

Cette ouverture est toujours forte, bien que limitée, mais indéterminée quant à la structure de la main. D'où son nom 2 ♣ fort indéterminé

# L'ouverture de 2♣

Ouvreur

2♣

enchère **artificielle**

Fort indéterminé

- soit une main régulière de 22-23H
- soit une main unicolore majeure avec 8-8 ½ levées de jeu
- soit une main unicolore mineure avec 9 levées de jeu. *Note : la couleur mineure est 7ème*

# Exercice 1

♠ ARV1053  
♥ ADV  
♦ R6  
♣ D4

2♣

Bel unicolore de  
22HL; **8 ½ levées  
de jeu**

♠ R4  
♥ ADV105  
♦ ARV  
♣ D83

2♣

Très belle  
majeure 5<sup>ème</sup>,  
**force de 21HL**

♠ AV9842  
♥ RD10  
♦ D98  
♣ A

1♠

Qualité de  
couleur  
insuffisante,  
force aussi

♠ ADV3  
♥ ARV  
♦ DV96  
♣ RD

2♣

Main régulière  
de 23 H



# Exercice 2

Votre partenaire a ouvert. Votre main en face :

♠	V6
♥	D54
♦	V942
♣	D963

♠	RV10875
♥	A73
♦	2
♣	R82

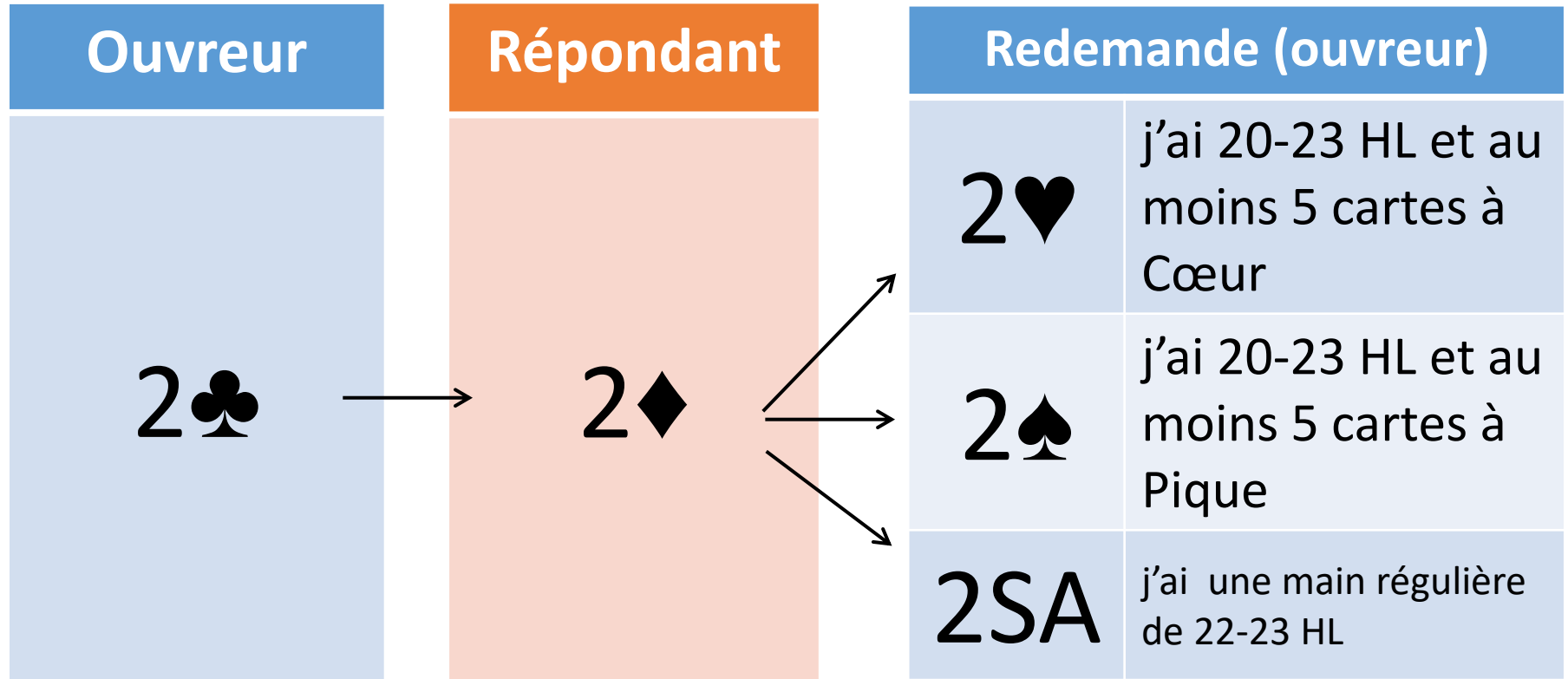
♠	843
♥	RD1085
♦	D64
♣	R3

♠	DV986
♥	RD953
♦	R2
♣	7

## Contrat que votre camp va jouer ?

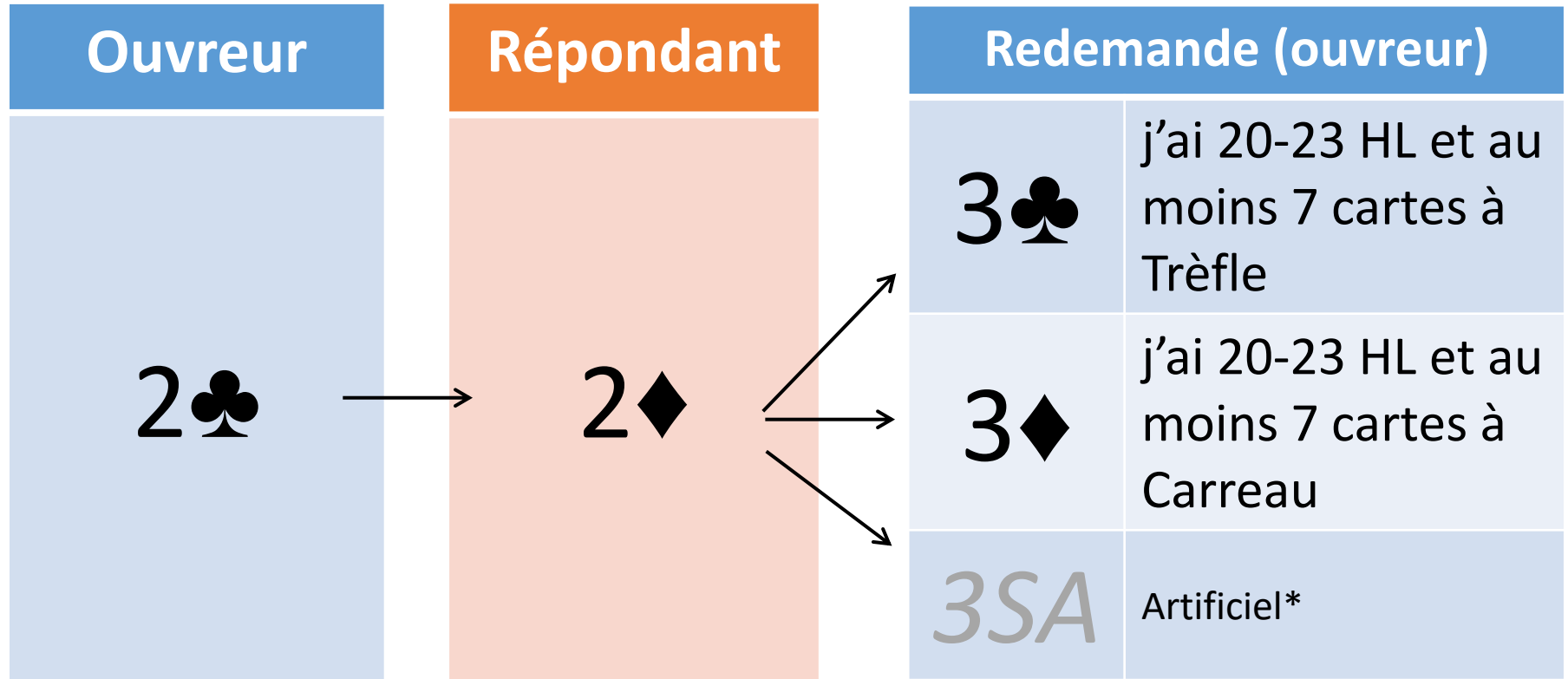
Ouverture	Main 1	Main 2	Main 3	Main 4
1SA				
2SA				
2♣				

# L'attitude du répondant



L'enchère de 2♦ est une enchère obligatoire et **artificielle** ayant pour seul but de laisser l'ouvreur préciser sa main. On parle d'enchère « relais »

# L'attitude du répondant



# Exercice 3

Votre partenaire a ouvert de 2♣, suivi de 2♠. Combien devez-vous posséder de cartes à ♠ pour être certain du fit ? :

**trois cartes**

**En cas de fit, le répondant se base sur une force de 22-23 HLD chez l'ouvreur**

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4	Jeu 5
	♠ V 9 7 4 ♥ 8 ♦ R 6 5 3 ♣ 10 7 4 2	♠ 8 6 2 ♥ 9 5 ♦ V 10 6 4 ♣ V 7 3 2	♠ A 4 3 ♥ 8 3 ♦ R D 7 3 ♣ D 8 6 4	♠ R V 8 ♥ 2 ♦ D 9 7 5 ♣ 8 7 5 4 3	♠ A 6 5 ♥ 3 ♦ A R 8 2 ♣ A 8 7 5 2
points HLD	8 HLD	3 HLD	12 HLD	9 HLD	18 HLD
plancher	30 HLD	25 HLD	34 HLD	31 HLD	40 HLD
plafond	31 HLD	26 HLD	35 HLD	32 HLD	41 HLD
enchère	4♠	pas	6♠	4♠	7♠

# Fit majeur sur 2♣

Votre partenaire a ouvert de 2♣, suivi de 2♠ et vous avez le fit

- Combien vous faut-il de points pour déclarer la manche : 5 HLD
- Combien vous faut-il de points pour déclarer le petit chelem : 11 HLD
- Combien vous faut-il de points pour déclarer le grand chelem : 15 HLD

## Attitude du répondant certain du fit sur 2♣ fort indéterminé

De 0 à 4 points HLD	Il passe
De 5 à 10 HLD	Il déclare la manche
De 11 à 14 HLD	Il déclare le petit chelem
À partir de 15 HLD	Il déclare le grand chelem

## Remarque importante

Puisqu'il n'existe pas d'enchère de proposition de manche

L'enchère au palier de 3 est **PLUS FORT** qu'une conclusion à la manche (mains avec ambition de chelem) et permet de poser le BW ensuite

# Principe de la vitesse d'atteinte sur enchères fortes

Sud	Nord
2♣	2♦
2♥	pas

La redemande est précise et forte (20-23 HL)  
Le répondant décide

Sud	Nord
2♣	2♦
2♥	4♥

La redemande est précise et forte (20-23 HL)  
Le répondant décide

Sud	Nord
2♣	2♦
2♥	3♥

La redemande est précise et forte (20-23 HL)  
Le répondant veut aller plus loin

# Exercice 4

Sud	Nord
2♣	2♦
2♥	?

Si le répondant reparle après la redemande, le processus devient forcing de manche

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4
	♠ R V 9 7 2 ♥ 8 4 ♦ V 10 6 ♣ 9 7 3	♠ R 10 5 ♥ V 6 ♦ D 10 6 2 ♣ V 9 8 6	♠ R 10 9 2 ♥ 8 5 ♦ D V 8 ♣ V 10 9 3	♠ V 9 6 ♥ 10 ♦ A R V 9 5 2 ♣ D 10 4
Contrats envisagés ?	4♥ si l'ouvreur a 6 cartes 4♠ s'il a 3 cartes, 3SA sinon	4♥ si l'ouvreur a 6 cartes 3SA sinon	4♥ si l'ouvreur a 6 cartes 4♠ s'il a 4 cartes, 3SA sinon	6♦ si l'ouvreur a au moins 2 cartes 3SA, 4♥ ou 5♦ sinon
Enchère ?	2♠ (forcing, promet 5 cartes)	2SA (forcing). L'ouvreur peut répéter ses ♥	2SA (forcing). L'ouvreur peut répéter ses ♥ ou annoncer 4♠	3♦ l'annonce d'une mineure montre un espoir de chelem

# Exercice 5

Sud	Nord
2♣	2♦
2SA	?

Si le répondant reparle après la redemande, le processus devient forcing de manche

	Jeu 1	Jeu 2	Jeu 3	Jeu 4
	♠ R V 9 7 2 ♥ 8 4 ♦ V 10 6 ♣ 9 7 3	♠ R 10 5 ♥ V 6 ♦ D 10 6 2 ♣ R 9 8 6	♠ R 10 9 2 ♥ 8 5 ♦ D V 8 ♣ V 10 9 3	♠ R D 7 5 2 ♥ R V 9 5 3 ♦ D 2 ♣ 9
Contrats envisagés ?	4♠ s'il a 3 cartes, 3SA sinon	3SA	4♠ s'il a 4 cartes, 3SA sinon	6♥ ou 6♠
Enchère ?	3♥ Texas	3SA	3♣ Stayman	3♥ Texas ♠, suivi de 6♥



# Le 2 ♦ forcing de manche

Cette ouverture se fait à partir de 24 points HL et elle est **forcing de manche**.

Même avec zéro points, le partenaire de l'ouvreur devra continuer le dialogue tant qu'une manche n'est pas annoncée.

Pour ouvrir de 2 ♦ forcing de manche, il faut posséder :

- 24 points HL et plus, quelle que soit la distribution
- ou une main qui permet de gagner la manche à une levée près\* :
  - Neuf levées de jeu avec un unicolore majeur
  - Dix levées de jeu avec un unicolore mineur

Attention, cette ouverture est artificielle (ne dit rien sur les Carreaux)

**\* Ces mains garantissent également au moins 2 levées de défense, c'est-à-dire des levées d'honneurs dans des couleurs courtes (différence avec barrages !)**

# Exercice 6

Quelle est votre ouverture avec chacune des mains suivantes ?

main 1	main 2	main 3	main 4
♠ A V 3 ♥ A R V 8 7 2 ♦ 5 ♣ R D V	♠ A D 9 ♥ R V 6 ♦ A R 7 4 3 ♣ A 3	♠ A V ♥ D 7 6 5 2 ♦ R D 6 ♣ A R 8	♠ A D V ♥ R D V 8 ♦ A R ♣ R V 5 2
Bel unicolore 21 HL	Main régulière 22 HL	Main régulière 20HL	Main régulière 24HL
2♣ (suivi de 2♥)	2♣ (suivi de 2SA)	1♥	???

De la même façon que l'ouverture conventionnelle de 2♣ promet une main forte, dont la forme sera précisée au tour suivant (après le relais automatique à 2♦ du partenaire), l'ouverture de 2♦ couvre les mains encore plus fortes, dont la forme sera précisée après la réponse du partenaire.

# Le 2♦ forcing de manche

Justifiez l'ouverture de 2♦ dans chacun des cas suivants :

main 1

♠ A D V  
♥ A R V  
♦ R D 10 8  
♣ R D V

26 H

main 2

♠ R D V 10 9 4 2  
♥ A 9  
♦ A R 2  
♣ 4

Neuf levées de jeu à ♠

main 3

♠ A 8  
♥ R D V  
♦ A R D V 9 7 2  
♣ 9

Dix levées de jeu à ♦

# Les réponses à l'ouverture de 2♦

Il est souvent primordial pour l'ouvreur d'un 2♦ forcing de manche de connaître le nombre d'As de son partenaire, et s'il n'en possède qu'un, lequel.

Exemple :

♠ R D V 5

♥ A R D V 9 6 5 3

♦ A

♣ -

Si le partenaire ne possède pas d'As ou l'As de ♣, le déclarant jouera 6♥.

Si le partenaire possède l'As de ♠, le déclarant jouera 7♥.

L'ouverture de 2♦ forcing de manche fait office de Blackwood !

# Les réponses à l'ouverture de 2♦

## Le 2♦ forcing de manche

- **Le répondant ne possède pas d'As**

- 2♥ : je n'ai pas d'As, je n'ai pas deux Rois et j'ai moins de 8 points d'honneur
- 2SA : je n'ai pas d'As, mais j'ai au moins 8 points d'honneur ou j'ai deux Rois

- **Le répondant possède un As**

Il annonce la couleur de cet As à partir de la première enchère disponible

- 2♠ : j'ai un As majeur (l'As de ♥ ou l'As de ♠)
- 3♣ : j'ai l'As de ♣
- 3♦ : j'ai l'As de ♦

- **Le répondant possède deux As (rare !)**

- 3♥ : j'ai 2 As de même couleur (C) : rouges (♦ et ♥) ou noirs (♣ et ♠)
- 3♠ : j'ai 2 As de même rang (R) : majeurs (♥ et ♠) ou mineurs (♣ et ♦)
- 3SA : j'ai 2 As mélangés (M) : (♦ et ♠) ou (♣ et ♥)

# Exercice 7

## Le 2♦ forcing de manche

Votre partenaire a ouvert de 2♦. Quelle est votre réponse ?

♠ D V 10 9 7 6  
♥ D 5 4 2  
♦ 7  
♣ 6 3

♠ R D V 10 9  
♥ 7 6 3  
♦ A  
♣ 7 5 2

♠ D V 9  
♥ R D 8  
♦ 6 4 3  
♣ D 7 5 2

Pas d'As  
Pas deux Rois  
Moins de 8 points H

J'ai l'As de ♦

Pas d'As  
10 points d'honneur

2♥

3♦

2SA

# La redemande de l'ouvreur de 2♦

L'ouvreur annonce directement la manche (ou le chelem)

Toutes les enchères à saut de l'ouvreur qui atteignent un palier utile (manche ou chelem) sont des **arrêts**.

La conclusion à la manche est assez fréquente et s'explique facilement : grâce à la réponse de son partenaire, le déclarant sait qu'il manque deux As et qu'il ne peut donc pas jouer de chelem.

♠ R D V 10 9 8 5  
♥ A R  
♦ 7  
♣ R D V

♠ 8  
♥ 6  
♦ A R D V 9 7 6 2  
♣ R D V

sud	nord
2♦	2♥
4♠	fin

sud	nord
2♦	2♠
5♦	fin

# L'ouvreur annonce 2SA

## Le 2♦ forcing de manche

Cette redemande promet une main régulière et un minimum de 24 points HL, mais elle n'est pas limitée en force. L'ouverture étant forcing de manche, l'ouvreur peut posséder 30 points.

Comme sur une ouverture de 2SA, le répondant pourra faire un Stayman ou utiliser les Texas à 3♦ et 3♥. Le Stayman pourra se faire avec zéro points car, rappelons-le, il faudra de toutes façons jouer la manche.

**ouest**  
♠ A R 6  
♥ R D V 9  
♦ A R D 4  
♣ R 2

**est**  
♠ D 8 4 3  
♥ 10 8 7 4  
♦ 7 5  
♣ 6 4 3

ouest	est
2♦	2♥
2SA	3♣
3♥	4♥
fin	

Quand Est annonce 4♥, il montre juste son fit et une main très faible. Cette enchère n'est pas un arrêt et Ouest avec l'As de ♣ en plus au lieu du 2 pourrait annoncer 6♥

Quand le répondant a limité sa main à 7 points d'honneur en répondant 2♥, s'il a 6 ou 7 points, il doit prévenir son partenaire en faisant une enchère avec un saut.



# L'ouvreur annonce 2SA

## Le 2♦ forcing de manche

ouest

♠ A R D 7  
♥ D V 9  
♦ R D V 6  
♣ A R

est

♠ V 9 6  
♥ R 5 3  
♦ 7 5 4  
♣ D 10 9 2

ouest	est
2♦	2♥
2SA	4SA
fin	

ouest

♠ A D 6  
♥ A R V 5  
♦ A D 4  
♣ A R V

est

♠ R 7 5 2  
♥ D 6 3  
♦ 6 2  
♣ D 10 8 4

ouest	est
2♦	2♥
2SA	3♣
3♥	4SA
6SA	fin

On retrouve ici le 4SA quantitatif, puisqu'aucun fit n'a été exprimé.

# L'ouvreur annonce une couleur au palier le plus bas

## Le 2♦ forcing de manche

Cette annonce promet au moins cinq cartes et la priorité pour le répondant sera de donner le fit dès qu'il possédera trois cartes dans la couleur.

Selon le principe de la « vitesse d'atteinte », un fit au palier de 3 sera plus encourageante qu'un fit au palier de 4.

**ouest**

♠ A R V 10 9 8

♥ R 5

♦ A D

♣ A R V

**est**

♠ D 6 3

♥ V 9 8 6 2

♦ R V 6

♣ 7 5

ouest	est
2♦	2♥
2♠	3♠
6♠	fin

# L'ouvreur annonce une couleur

## Le 2♦ forcing de manche

ouest

est

♠ A R

♠ 9 8 5 4

♥ R D V 9 7 6

♥ 10 4 2

♦ R V 6

♦ D 7 5 3

♣ A D

♣ 6 4

ouest	est
2♦	2♥
3♥	4♥
fin	

ouest

est

♠ A R 10 8 6 4

♠ V 9 5 2

♥ R D

♥ 8 4

♦ A D 3

♦ R 7 2

♣ A R

♣ 9 8 6 3

ouest	est
2♦	2♥
2♠	3♠
4SA	5♦
6♠	fin

Le répondant doit redemander à 3♠ et non 4♠, car s'il n'a que 4 points d'honneur, sa main vaut 7HLD.

**4SA devient un BW aux Rois,** et lorsqu'Est montre 1 roi, il peut demander 6♠

# Le 2♦ forcing de manche – Exercice 8

<p>♠ R 8 6 ♥ 8 2 ♦ D V 8 4 ♣ D 6 4 3</p> <p>♠ 9 8 5 4 ♥ A 7 ♦ R D V 9 ♣ D V 3</p>		<p>♠ 10 6 5 ♥ V 5 2 ♦ V 8 4 ♣ R 9 6 2</p> <p>♠ A R D V 10 7 6 2 ♥ R D V ♦ 2 ♣ A R</p>		<p>♠ V 6 5 4 ♥ 9 4 ♦ D 10 5 ♣ R 7 4 2</p> <p>♠ A R D V 9 2 ♥ A R ♦ A D 6 ♣ A 3</p>		<p>♠ D V 10 5 3 ♥ 6 2 ♦ R 7 3 ♣ 7 4 3</p> <p>♠ R 4 ♥ A R D ♦ A D V 5 ♣ A R 5 2</p>			
<p>♠ [ ]</p> <p>♠ [ ]</p> <p>♠ [ ]</p>		<p>♠ [ ]</p> <p>♠ [ ]</p> <p>♠ [ ]</p>		<p>♠ [ ]</p> <p>♠ [ ]</p> <p>♠ [ ]</p>		<p>♠ [ ]</p> <p>♠ [ ]</p> <p>♠ [ ]</p>			
<b>sud</b>	<b>nord</b>	<b>sud</b>	<b>nord</b>	<b>sud</b>	<b>nord</b>	<b>sud</b>	<b>nord</b>	<b>sud</b>	<b>nord</b>
2♦	2SA	2♦	2♠	2♦	2♥	2♦	2♥	2♦	2♥
3♥	3SA	4♠	fin	2♠	3♠	2SA	3♣	2SA	3♥
6SA	fin			4SA	5♦	3♥	4SA	3♠	4SA
				6♠/6SA	fin	fin		6SA	fin