

Nom et prénom du candidat :

# **EXAMEN D'ACCES AU GRADE DE MONITEUR**

*26 novembre 2011*

## **EPREUVE DE PEDAGOGIE**

durée : 2h  
notée sur 120

documents interdits

***Les deux sujets font référence au programme d'enseignement  
de 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> année du Bridge Français.***

---

**SUJET 1 (sur 80 points)    Donne à commenter**

**SUJET 2 (sur 40 points)    Sujet de réflexion**

---

### **SUJET 1 (sur 80 points)**

Commenter les enchères et le jeu de la carte de la donne suivante à l'attention d'élèves de deuxième année.

*Sud donneur, personne vulnérable.*

<p>♠ A ♥ R 10 2 ♦ D 10 8 2 ♣ 10 9 8 5 2</p>		<p>♠ V 7 2 ♥ A 8 6 4 ♦ A V 9 5 ♣ R 3</p>	<p>♠ 5 3 ♥ D V 9 5 ♦ 6 4 3 ♣ A D V 6</p>
<p>♠ R D 10 9 8 6 4 ♥ 7 3 ♦ R 7 ♣ 7 4</p>			

#### Les enchères

Sud    Nord    xxxxx  
3♠    4♠

- L'ouverture de Sud est un barrage. **xx**
- Le but est de priver les adversaires de paliers d'enchères et donc de perturber - voire d'empêcher- leur dialogue. **xxx** Cette ouverture peut également déboucher sur la déclaration d'un contrat de sacrifice. **xxxx** De temps à autre le camp de l'ouvreur pourra même déclarer une manche ou un chelem dans le but de le gagner. **xx**
- Les conditions d'utilisation : un barrage au palier de trois nécessite une bonne couleur septième **xx**, commandée en principe par deux gros honneurs **xxx**, dans un jeu dont la force ne dépasse pas 10 points H **xx**. D'autre part l'ouvreur ne peut détenir deux As. **x**
- Les critères de longueur et de qualité de couleur doivent être respectés car c'est l'exploitation de cette longue qui va limiter le nombre de levées de chute à un chiffre raisonnable dans le cas où l'adversaire contre. **xxxx**
- Nord fait le point : son camp détient dix cartes à Pique, critère déjà suffisant pour déclarer la manche au regard de la loi des atouts **xxxx**. Les sept cartes à Pique de Sud devraient permettre de produire au moins six ou sept levées d'atout auxquelles on peut ajouter les deux As rouges et peut-être le Roi de Trèfle. Si Sud possède une pièce annexe les dix levées ne sont vraiment pas loin. **xxxx**

### Le jeu de la carte

- Ouest entame de sa tête de séquence : le 10 de Trèfle. **xxx**

Comptons les levées de Sud :

- Il réalisera six levées de Pique, l'As de Cœur ainsi que l'As et le Roi de Carreau. Il lui manque un pli. **xxx**
- Celui-ci pourrait provenir du Roi de Trèfle mais l'entame laisse présager de la présence de cet As dans la main d'Est. **x**
- Sud « tente » malgré tout le Roi de Trèfle qu'Est prend de l'As. Ce dernier encaisse la Dame de Trèfle et, constatant que le troisième tour sera coupé au mort, contre attaque de la Dame de Cœur. Sud prend de l'As du mort. **xx**

Compte par Sud des levées de la défense :

- Le déclarant a déjà concédé deux levées de Trèfle et la défense vient d'affranchir un Cœur.
- Si le déclarant rejoue atout, le flanc, en main à l'As de Pique, qui est sa troisième levée, encaisse la chute séance tenante. **xxx**
- Pour priver Est-Ouest de la chute, Sud doit sans délai défausser son dernier Cœur sous un Carreau du mort, et pour cela tenter et réussir l'impasse à la Dame de Carreau. **xxxx**

La bonne ligne de jeu :

- En main à l'As de Cœur, Sud joue le Roi de Carreau puis le 7 pour le Valet qui tient. Il défausse son dernier Cœur sous l'As de Carreau et joue enfin atout. **xxxx**

NB : En jouant de cette façon le contrat risque de chuter de deux mais la prime de manche vaut largement cette prise de risque. 4♠ moins deux non vulnérable coûte 100 points au lieu de 50 pour une de chute alors que 4♠ égal rapporte 420 points contre éventuellement deux de chute et les 100 points qui correspondent. **. xxxxx**

### Barème de notation

- Chaque notion importante du texte ci-dessus est cotée par un certain nombre d'astérisques allant de un à cinq. Chaque astérisque vaut un point pour un total de 60.

Les 20 points restants doivent être attribués aux qualités d'expression, d'ordonnancement des idées et de présentation du candidat.

## **SUJET 2 (sur 40 points)**

A l'attention de vos élèves de deuxième année, faites un résumé des règles d'intervention au palier de 1.

Puis, mettez en évidence les raisons qui poussent à intervenir avec des mains inférieures à l'ouverture.

- Les conditions d'intervention :
- Une intervention au palier de un requiert de 8 à 18 points HL. **xxx**
- Elle nécessite au moins cinq cartes dans la couleur d'intervention. **xxx**
- Les conditions varient selon la force du jeu de l'intervenant : **xxxx**
  - o Fort d'au moins 12/13H la qualité de la couleur d'intervention ne nécessite aucun minima qualitatif particulier. **xx**
  - o Avec de 7 à 10/11H la qualité de la couleur doit être relativement bonne et la distribution d'autant plus irrégulière que la main est faible. En résumé on ne peut pas intervenir avec une mauvaise couleur et un jeu faible. **xxxx**
- Pourquoi intervenir avec un jeu faible ?
- Un jeu faible, mais bien distribué, peut déboucher sur un contrat de sacrifice rentable si la vulnérabilité des deux camps s'y prête et que le partenaire possède un complément adéquat. Pour limiter la chute d'un contrat contré, la couleur d'atout doit procurer un nombre de levées important, soit par le défilé de la longue, soit par les coupes obtenues. **xxxx**

La vulnérabilité joue un rôle important : il est bien clair qu'il ne faut pas se sacrifier si la vulnérabilité est défavorable, par exemple rouge contre vert. Le coût de la chute serait souvent plus élevé que le gain que l'adversaire aurait pu tirer de son propre contrat. **xxx**
- Même si l'intervention n'est pas soutenue, elle peut indiquer une bonne entame au partenaire, ce dernier évitant de jouer une couleur qui aurait été plus favorable au déclarant. **xxxx**
- L'intervention peut éventuellement perturber le dialogue adverse en privant le camp opposé d'une partie de l'espace nécessaire pour s'exprimer. Une intervention à 1♠ sur l'ouverture d'1♣ prive notamment le répondant de la réponse d'1♥ qu'il devra remplacer par une autre déclaration... **xxx**

Nom et prénom du candidat :

Barème de notation

- Chaque notion importante du texte ci-dessus est cotée par un certain nombre d'astérisques allant de un à sept. Chaque astérisque vaut un point pour un total de 30.

-

Les 10 points restants doivent être attribués aux qualités d'expression, d'ordonnancement des idées et de présentation du candidat. La pertinence d'éventuels exemples sera également prise en considération.

Nom et prénom du candidat :

# EXAMEN D'ACCES AU GRADE DE MONITEUR

26 mars 2011

## EPREUVE DE TECHNIQUE

durée : 1h30

notée sur 80

Documents interdits

Système de référence : SEF, édition 2006

Les réponses sont à rédiger sur ces feuilles.

### A – ENCHERES

#### A1 – Enchères à deux (sur 16 points)

**Quelle est votre enchère en Sud ?**

	P/Vul	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Votre enchère</u>
<b>1</b>	RV5 AD96 8 RD1053	1♣ ?	Passe	1♠	Passe	2♣
<b>2</b>	T/Vul RD92 D5 A1086 ARV	1♦ ?	Passe	1♥	Passe	1♠
<b>3</b>	P/Vul 5 R1095 ADV3 RV62	?		2♠	Passe	Passe
<b>4</b>	EO/Vul V103 D10532 7 RV84	1♥ ?	Passe	1♦ 1♠	Passe Passe	1SA

Nom et prénom du candidat :

<b>5</b>	T/Vul	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>	Votre enchère
♠	AD10 5	1♦	Passe	1SA	Passe	2SA
♥	A10 6 3	?				
♦	AD10 2					
♣	7					
<b>6</b>	P/Vul	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>	Votre enchère
♠	RD 4	1SA	Passe	1♥	Passe	2♣
♥	7			2♣	Passe	
♦	9 7 5 3					
♣	RV 10 8 4					
<b>7</b>	NS/Vul	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>	Votre enchère
♠	AD 9 3	1♦	Passe	1♥	Passe	2♦
♥	R 5	1♠	Passe	2♣	Passe	
♦	AV 10 2	?				
♣	8 6 4					
<b>8</b>	T/Vul	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>	Votre enchère
♠	R 7	1SA	Passe	2♥	Passe	3♠
♥	V 6 2	2♠	Passe	3♦	Passe	
♦	AD 10 4	?				
♣	AV 9 3					

Nom et prénom du candidat :

## A2 – Enchères à quatre (sur 16 points)

<b>1</b>	T/Vul ♠ R 10 5 2 ♥ 8 6 4 ♦ 5 ♣ V 1 0 8 7 3	<b>Sud</b> ?	<b>Ouest</b> 1♥	<b>Nord</b> 1♠	<b>Est</b> 2♥	<u>Votre enchère</u> 3♠
<b>2</b>	P/Vul ♠ 8 4 ♥ D 10 2 ♦ R V 9 5 ♣ D V 7 3	<b>Sud</b> ?	<b>Ouest</b> 1♦	<b>Nord</b> Contre	<b>Est</b> 1♠	<u>Votre enchère</u> 1SA
<b>3</b>	T/Vul ♠ 9 7 2 ♥ R V 8 4 ♦ D V 9 5 ♣ R 7	<b>Sud</b> ?	<b>Ouest</b> 1♠	<b>Nord</b> Contre	<b>Est</b> 2♠	<u>Votre enchère</u> Contre
<b>4</b>	P/Vul ♠ V 5 ♥ R D 10 9 2 ♦ A R 8 7 3 ♣ 6	<b>Sud</b> ?	<b>Ouest</b> 1♣	<b>Nord</b> Passe	<b>Est</b> 1♠	<u>Votre enchère</u> 2♣
<b>5</b>	EO/Vul ♠ 8 ♥ R 10 4 ♦ A D V 7 2 ♣ R D 9 3	<b>Sud</b> 1♦ ?	<b>Ouest</b> Passe	<b>Nord</b> 1♥	<b>Est</b> 1♠	<u>Votre enchère</u> Contre
<b>6</b>	EO/Vul ♠ D V 3 ♥ 8 5 ♦ A 9 7 4 ♣ V 10 8 6	<b>Sud</b> ?	<b>Ouest</b> 1♦	<b>Nord</b> 2♦	<b>Est</b> Passe	<u>Votre enchère</u> 3♠
<b>7</b>	EO/Vul ♠ R D 10 8 4 ♥ A V ♦ D V 6 ♣ D V 3	<b>Sud</b> 1♠ ?	<b>Ouest</b> Contre	<b>Nord</b> 3♠	<b>Est</b> Passe	<u>Votre enchère</u> Passe
<b>8</b>	NS/Vul ♠ 7 ♥ A V 10 6 3 ♦ D V 8 4 ♣ 8 6 2	<b>Sud</b> ?	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b> 1♦	<b>Est</b> Contre	<u>Votre enchère</u> 2♥

### **A3- Enchères forcing ou non forcing (sur 16 points)**

Le système de référence est le Système d'Enseignement Français (SEF). Pour chacune des séquences suivantes, indiquez si la dernière enchère est forcing ou non (**NF**). Dans le cas d'une enchère forcing, indiquez de surcroît si elle est forcing pour un tour (**F1**), auto-forcing (**AF**) ou forcing de manche (**FM**).

1)

<b><u>Sud</u></b>	<b><u>Ouest</u></b>	<b><u>Nord</u></b>	<b><u>Est</u></b>
1♣	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♦	

Votre réponse

F1

2)

<b><u>Sud</u></b>	<b><u>Ouest</u></b>	<b><u>Nord</u></b>	<b><u>Est</u></b>
1♦	Passe	1♥	Passe
1♠	Passe	1SA	Passe
2♥			

Votre réponse

NF

3)

<b><u>Sud</u></b>	<b><u>Ouest</u></b>	<b><u>Nord</u></b>	<b><u>Est</u></b>
1♠	Passe	2♣	Passe
2SA	Passe	3♣	

Votre réponse

FM

4)

<b><u>Sud</u></b>	<b><u>Ouest</u></b>	<b><u>Nord</u></b>	<b><u>Est</u></b>
1♦	1♥	1♠	2♣

Votre réponse

NF

5)

<b><u>Sud</u></b>	<b><u>Ouest</u></b>	<b><u>Nord</u></b>	<b><u>Est</u></b>
1♣	Passe	1♥	Passe
2♦	Passe	3♦	

Votre réponse

FM

6)

<b><u>Sud</u></b>	<b><u>Ouest</u></b>	<b><u>Nord</u></b>	<b><u>Est</u></b>
1♦	Passe	1♠	Passe
1SA	Passe	4SA	

Votre réponse

NF

7)

<b><u>Sud</u></b>	<b><u>Ouest</u></b>	<b><u>Nord</u></b>	<b><u>Est</u></b>
1♠	Passe	2♣	Passe
3♣			

Votre réponse

F1 ou FM

8)

<b><u>Sud</u></b>	<b><u>Ouest</u></b>	<b><u>Nord</u></b>	<b><u>Est</u></b>
1♥	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	2SA	Passe
3♦			

Votre réponse

NF

## B – JEU DE LA CARTE

### **B1 – Jeu avec le mort (chaque problème sur 6 points)**

#### 1) Personne vulnérable

<p>♠ A 10 5 ♥ V 2 ♦ V 9 3 ♣ ADV 9 6</p> <div style="text-align: center; margin: 5px 0;">  </div> <p>♠ R D V 4 ♥ A 9 6 ♦ A D 10 4 ♣ 10 3</p>	<b><u>Sud</u></b>	<b><u>Ouest</u></b>	<b><u>Nord</u></b>	<b><u>Est</u></b>
	1SA	Passe	3SA	Fin

*Contrat : 3SA*

*Entame : 8 de Cœur*

Comment voyez-vous la suite du coup ?

Le 8 de Cœur ne peut correspondre à une quatrième meilleure. Ouest a donc entamé d'une couleur de trois petites cartes et Est possède probablement RD10xx. Il faut donc laisser passer deux fois afin de couper les communications adverses. Par la suite le déclarant tentera l'impasse dont l'échec ne peut rendre la main à Est qui possède les deux derniers Cœurs.

La bonne ligne de jeu :

Sud prend de l'As de Cœur au troisième tour, rentre au mort à Pique et présente le 9 de Carreau. Dix levées si le Roi de carreau est placé, neuf quand même dans le cas contraire.

Bien sûr, tenter l'impasse au Roi de Trèfle est immédiatement sanctionné par la chute.

2)

♠ RD 10 8 5 3

♥ RD 4

♦ D

♣ 7 3 2



♠ AV 9 2

♥ AV 5

♦ A 10 8

♣ AD 6

*Contrat : 6♠ dans le silence adverse.*

*Entame : 10 de Cœur*

Quel est votre plan de jeu ?

Sud est à la tête de onze levées. La douzième peut provenir de l'impasse au Roi de Trèfle mais il ne faut pas se contenter de cette seule chance. La meilleure ligne de jeu consiste à jouer deux tours d'atout puis deux autres tours de Pique en terminant au mort. Le déclarant appelle alors la Dame de Carreau, deux évènements pouvant se produire :

- Est joue un petit Carreau : Sud laisse filer la Dame prise par Est qui doit rejouer Trèfle ou Carreau – livrant le douzième pli – ou encore coupe et défausse pour le même résultat.
- Est couvre la Dame de Carreau du Roi : Sud prend, coupe un petit Carreau au mort, rentre en main à l'atout et rejoue le 10 de Carreau. Là encore deux options possibles :
  - Ouest couvre le 10 du Valet : le déclarant défausse un Trèfle du mort et Ouest doit rejouer Trèfle ou coupe et défausse.
  - Ouest ne couvre pas le 10 de Carreau : Sud coupe au mort et tente l'impasse Trèfle en dernier recours. NB : Si Est n'intercale pas un Trèfle supérieur au 7, ce même 7 de Trèfle est laissé filer vers Ouest qui rend à nouveau le contrat.

**B2 – Défense (sur 8 points)**

♠ 9 7 2  
♥ 10 8 6  
♦ A R 2  
♣ R D 8 3



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

<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
3SA	Fin	1♣	Passe

*Entame : 3 de Cœur*

Ouest entame du 3 de Cœur pour votre Valet et l'As du déclarant. Ce dernier rentre au mort à Carreau et continue d'un petit Pique. Que faut-il faire ?

Sud possède une main régulière, ce qui signifie qu'Ouest n'a que quatre cartes à Cœur dont le Roi pour justifier de l'entame de la quatrième meilleure. Plonger de l'As de Pique ne permettra donc pas d'encaisser la chute puisque le partenaire ne peut réaliser que trois de levées de Cœur. Pour sa part, le déclarant ne dispose que d'une levée de Cœur, deux levées de Carreau et quatre ou cinq Trèfles. On ne peut donc rien s'il possède le mariage à Pique. En revanche, s'il possède le Roi et le Valet, il est vital pour lui de « passer la bonne ». Plonger de l'As livre donc le coup. Jouer un petit Pique donne à Sud une chance de se tromper. Il est préférable de faire ce raisonnement pendant que Sud réfléchit à la conduite de son coup sinon...

Nom et prénom du candidat :

**B3 – Quelle est la main de Sud ? (sur 6 points)**

Tous vulnérables

<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
1♥	pas	1♦	pas
2♣	se	1♠	se

♠ D6  
♥ V10 874  
♦ 3  
♣ RD952

♠ V7  
♥ D542  
♦ 8  
♣ RV10 963

♠ DV3  
♥ RD10 5  
♦ AD7  
♣ 974

**1SA**

**1SA**

**2♣ (4<sup>e</sup> forcing)**

Entourez la main correspondant aux enchères de Sud et indiquez votre enchère avec les deux mains qui ne conviennent pas.

**B4 – Entames (chaque problème sur 3 points)**

Vous êtes assis en Ouest.

Quelle carte entamez-vous, à l'issue de la séquence indiquée ?

<b>1</b>		<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Votre entame</u>
♠	RV3	1♠	Passe	2♣	Passe	♦ 4
♥	R752	4♠	Fin			
♦	864					
♣	A107					

<b>2</b>		<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Votre entame</u>
♠	RV96	1♠	Passe	2♣	Passe	♥ 5
♥	A52	2♥	Passe	4♥	Fin	
♦	104					
♣	DV93					