

*Team APR*  
*Comité du Lyonnais*



# 100 fondamentaux de l'Initiation



*Team APR*  
*Comité du Lyonnais*



# Les Enchères



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 1. Evaluation des mains

Il existe 3 modes d'évaluation :

- \* Le compte des points en HL, en l'absence de fit.
- \* Le compte des points en HLD, en cas de fit.
- \* Le compte des levées de jeu, en cas d'unicolore.
- \* Le compte des perdantes pour les mains bicolores



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 1. Evaluation des mains

Le compte des points en HL, en l'absence de fit :

- \* Les points H : As-4, Roi-3, Dame-2 et Valet-1.
- \* Les points L : 1 point par carte à partir de la cinquième carte.  
On ajoute 1 point à partir de la cinquième carte d'une couleur affranchissable (commandée par au moins 2 honneurs ou par une couleur liée).



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 1. Evaluation des mains

Le compte des points en HLD, en cas de fit :

- \* Les points de « *courtes* » : chicane-3, singleton-2, et doubleton-1.
- \* Les points liés à « *l'atout* » : le 9<sup>ème</sup>-2, le 10<sup>ème</sup>-1...



# Team APR Comité du Lyonnais



## 1. Evaluation des mains

Le compte des levées de jeu, en cas d'unicolore :

C'est à l'appui d'une belle couleur longue que l'on évalue une main en levées de jeu.

Chaque levée réalisable une fois sur deux, s'évalue à une demi-levée de jeu.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 1. Evaluation des mains

Le compte des perdantes des mains bicolores :

Avec 10 cartes dans 2 couleurs (5/5) et 10 points répartis équitablement dans le bicolore, alors il est conseillé d'ouvrir de la couleur la plus chère.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 2. Les ouvertures

On ouvre de :

- \* 1 à la couleur à partir de 12H ou de 13HL.
- \* 1SA avec des mains régulières de 15 à 17H, sans majeure 5ème.
- \* 2SA avec des mains régulières de 20 à 21H.
- \* en barrage au palier de 4, de 3 et de 2 en majeure.
- \* 2 ♣ ou 2 ♦ , avec des mains fortes.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 2. Les ouvertures

#### Les ouvertures mineures :

\* A partir de 12H, toutes les mains qui ne correspondent pas aux ouvertures d'1 ♥ , d'1 ♠ , d'1SA et de 2SA, s'ouvrent d'1 ♣ ou 1 ♦ .

\* On ouvre de la mineure la plus longue. A égalité de longueur, on ouvre d'1 ♦ , sauf si les 2 mineures sont troisièmes.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 3. Les contrats utiles à SA

#### A Sans Atout :

- \* De 20H à 24H, il faut jouer une partielle : 1SA
- \* De 25H à 32H, il faut demander la manche : 3SA
- \* De 33H à 36H, il faut appeler le petit chelem : 6SA
- \* De 37H à 40H, il faut appeler le grand chelem : 7SA



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 3. Les contrats inutiles à SA

#### A Sans Atout :

\* Sans espoir de manche, il faut jouer au plus bas palier possible.

De 23H à 24H, on n'appelle pas le contrat de 2SA -> Il faut rester au palier de 1SA

\* Avec quasi certitude de manche et aucun espoir de chelem, il faut se limiter à la manche

De 27H à 32H, on n'appelle pas les contrats de 4SA ou 5SA -> Il faut rester au palier de 3SA

\* Avec un espoir de manche, il faut faire des enchères propositionnelles, au cas où le partenaire soit au maximum de ses enchères précédentes.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 4. Les contrats utiles à la couleur

En majeure :

- \* De 20HLD à 26HLD, il faut jouer une partielle : 2 ♥ ou 2 ♠
- \* De 27HLD à 32HLD, il faut demander la manche : 4 ♥ ou 4 ♠
- \* De 33HLD à 36HLD, il faut appeler le petit chelem : 6 ♥ ou 6 ♠
- \* De 37HLD à 40HLD, il faut appeler le grand chelem : 7 ♥ ou 7 ♠



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 4. Les contrats inutiles à la couleur

En majeure :

- \* De 23HLD à 26HLD, on n'appelle pas le contrat de 3 ♥ ou 3 ♠ ,  
-> Il faut rester au palier de deux : 2 ♥ ou 2 ♠ .
- \* De 27HLD à 32HLD, on n'appelle pas les contrats de 5 ♥ ou 5 ♠ ,  
-> Il faut rester au palier de quatre : 4 ♥ ou 4 ♠ .



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 5. La réponse à une ouverture mineure

Sur une ouverture mineure, le répondant annonce une majeure d'au moins quatre cartes dès qu'il possède un minimum de 5 points H.

Si l'ouvreur est fitté (4 cartes), il annoncera :

- 2 ♥ ou 2 ♠ avec 12 à 16HLD
- 3 ♥ ou 3 ♠ avec 17 à 19HLD
- 4 ♥ ou 4 ♠ avec 20 à 22HLD



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 5. La réponse à une ouverture majeure

Sur une ouverture majeure, le répondant annonce son fit dès qu'il possède un minimum de 6 points HLD.

Si le répondant est fitté (3 ou 4 cartes), il annoncera :

- 2 ♥ ou 2 ♠ avec de 6 à 10HLD et 3 ou 4 atouts
- 2SA avec 11-12HLD et 3 atouts
- 3 ♥ ou 3 ♠ avec 11-12HLD et 4 atouts
- 4 ♥ ou 4 ♠ avec de 5 à 7H et 5 atouts (barrage)



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 5. La réponse à une ouverture de 1SA

Rappelons que l'ouverture de 1SA s'exprime en points H : 15-17

Les réponses sans majeures sont :

- 2SA : 8-9 pts, proposition de manche, non forcing
- 3SA : 10-15 pts, enchère de conclusion, non forcing
- 4SA : 16-17 pts, proposition de petit chelem, non forcing
- 5SA : 20-21 pts, proposition de grand chelem, forcing
- 6SA : 18-19 pts, enchère de conclusion, non forcing



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 5. La réponse à une ouverture de 1SA

Le répondant avec au moins 8 points H et au moins une majeure 4<sup>ème</sup>, annonce le 2 ♣ Stayman.

Les réponses au « *Stayman* » sont les suivantes :

- 2 ♦ : pas de majeure quatrième
- 2 ♥ : 4 cartes à Cœur, sans 4 cartes à Pique
- 2 ♠ : 4 cartes à Pique, sans 4 cartes à Cœur
- 2SA : 4 cartes à Cœur avec 4 cartes à Pique



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 5. La réponse à une ouverture de 1SA

Le répondant à partir 0 point jusqu'à l'infini, effectue un « *Texas* ».

Les réponses sont les suivantes :

- 2 ♦ : 5 cartes à Coeur
- 2 ♥ : 5 cartes à Pique
- 2 ♠ : 6 cartes à Trèfle, (ou bicolore mineur 5 ♣ + 5 ♦).
- 3 ♣ : 6 cartes à Carreau



# Team APR Comité du Lyonnais



## 6. Les réponses à l'ouverture mineure

### Recherche du fit majeur :

Avec un minimum de 5 pts H et les deux majeures quatrièmes, le répondant annonce toujours 1 ♥ .

Avec un minimum de 5 pts H et les deux majeures cinquièmes, le répondant annonce toujours 1 ♠ .



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 6. Les réponses à l'ouverture mineure

#### Recherche du fit majeur :

Avec un minimum de 5 pts H et les deux majeures quatrièmes, le répondant annonce toujours 1 ♥ .

Sans soutien à la réponse d'1 ♥ , l'ouvreur annonce 1 ♠ avec quatre cartes, quel que soit le nombre de points.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 6. Les réponses à l'ouverture mineure

#### Recherche du fit majeur :

En cas de fit à Pique, le répondant l'exprimera en fonction de sa force évaluée en points HLD :

- 2 ♠ avec 6-10 HLD et 4 cartes à Pique
- 3 ♠ avec 11-12 HLD et 4 cartes à Pique
- 4 ♠ avec 13-15 HLD et 4 cartes à Pique



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 6. Les réponses à l'ouverture mineure

#### Sans fit majeur :

Avec un jeu régulier, l'ouvreur qui a ouvert d'1 en mineure, suivi d'une réponse d'1 en majeure du répondant, l'ouvreur effectue une redemande à :

- 1SA avec une main de 12 à 14 H.
- 2SA avec une main de 18 à 19 H.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 6. Les réponses à l'ouverture mineure

Le répondant répond à Sans Atout :

Avec un jeu régulier, et en l'absence de majeure quatrième, le répondant annoncera une réponse à Sans Atout sur l'ouverture d'1 en mineure :

- 1SA avec une main de 6 à 10 H.
- 2SA avec une main de 11 à 12 H.
- 3SA avec une main de 13 à 15 H.

Attention, 1 ♦ – 1SA ne garantit pas une main régulière (« *SA poubelle* »)



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 7. Les réponses à l'ouverture majeure

Le répondant exprime son fit :

Le répondant évalue sa main en HLD :

- 2 ♥ avec 6 à 10 HLD et 3 ou 4 atouts.
- 2SA avec 11 à 12 HLD et 3 atouts.
- 3 ♥ avec 11 à 12 HLD et 4 atouts.
- 4 ♥ avec 6 à 10 HLD et 5 atouts



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 7. Les réponses à l'ouverture majeure

Le répondant exprime également son fit :

Le répondant évalue sa main en HLD :

- 3SA montre quatre atouts avec 13 à 15 HLD et main régulière.
- Un changement de couleur suivi de 4 ♥ / 4 ♠ , montre 3 atouts et 13-15HLD
- Un changement de couleur suivi de 3 ♥ / 3 ♠ , un espoir de chelem, +16HLD



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 7. Les réponses à l'ouverture majeure

Le répondant répond à Sans Atout :

En réponse à une ouverture d'1 en majeure, de 6 à 10 HL, sans fit et « à défaut » de couleur annonçable au palier de un,  
=> on annonce 1SA (le fameux 1SA « *poubelle ou fourre tout* »).



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 8. Les interventions

#### Intervention par 1SA :

Pour intervenir par 1SA, il faut arrêter la couleur adverse.

Pour intervenir à 1SA, il faut posséder une main régulière sans majeure cinquième de 16 à 18H.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 8. Les interventions

#### Intervention à la couleur :

Pour intervenir à 1 ♦, 1 ♥ ou 1 ♠ :

- il faut posséder une couleur au moins cinquième.
- la fourchette de points, il faut posséder de 8/9 à 17 H.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 8. Les interventions

#### Intervention par Contre :

Pour intervenir par Contre sur ouverture mineure :

- Il faut posséder au moins une main 4-3 dans les majeures.
- Être court dans la couleur d'ouverture adverse.
- ...ou posséder + de 18pts, toutes distributions.



# Team APR Comité du Lyonnais



## 8. Les interventions

### Les soutiens de l'ouverture après intervention :

- Les soutiens de l'ouverture ne sont pas modifiés par l'intervention.
- Les soutiens de l'intervention obéissent aux mêmes règles.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 8. Les interventions

#### Les réponses à une intervention sans fit :

En réponse à une intervention de 1 à la couleur, sans fit majeur possible, les enchères à SA sont réhaussées de 2 points H :

- 1SA avec de 8 à 12 H, ne garantit pas l'arrêt.
- 2SA avec de 13 à 14 H, garantissent l'arrêt dans la couleur adverse.
- 3SA avec plus de 15 H, garantissent l'arrêt dans la couleur adverse.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 8. Les interventions

Les interventions au palier de 2 (sans saut) :

Pour intervenir à la couleur au palier de 2, il faut posséder :

- 6 belles cartes avec au moins 9 points H
- 5 très belles cartes, au moins 12 points H



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 9. La loi des levées totales

#### La loi des atouts :

La situation est « *compétitive* » quand les deux camps se disputent le contrat final.

En situation compétitive, avec une main irrégulière, on enchérit en fonction du nombre d'atouts détenus dans son camp et non de la force en points :

- avec 8 atouts, au palier de 2
- avec 9 atouts, au palier de 3
- avec 10 atouts au palier de 4



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 10. La vulnérabilité

Quand le camp est vulnérable :

- la levée de chute coûte 100 points au lieu de 50.
- les primes de manche (500 au lieu de 300), de petit chelem (750 au lieu de 500) et de grand chelem (1500 au lieu de 1000) sont plus importantes.
- la prime de partielle est inchangée (50).



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 10. La vulnérabilité

Quand le contrat est contré, la chute coûte plus cher :

- non vulnérable, une levée de chute coûte 100 points, deux levées coûtent 300, trois levées 500 et quatre 800.
- vulnérable, une levée de chute coûte 200 points, deux levées coûtent 500, trois levées 800 et quatre 1100.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 11. Les barrages

En intervention comme en ouverture, l'enchère de barrage promet une belle couleur de 6 à 10 H et :

- 6 cartes au palier de 2 (en majeure uniquement)
- 7 cartes au palier de 3
- 8 cartes au palier de 4



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 11. Les barrages

#### Les ouvertures de barrage interdites :

- posséder l'autre majeure quatrième
- posséder plus de 11 points d'honneur
- posséder plus de 2 levées de défense
- posséder 2 As



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 11. Les barrages

Il n'y a de barrage que si l'intervention est faite à saut.

La réponse à une ouverture de barrage est fonction du nombre de levées rapides (As et Roi) et du nombre de levées promises.

Après un barrage, les soutiens au palier de 3 se font à partir de 9HLD.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 11. Les barrages

Vert contre Rouge, contre une manche adverse, le sacrifice est rentable jusqu'à 3 levées de chute.

...Mais Rouge contre Vert, on n'a droit qu'à 1 levée de chute !

Selon la vulnérabilité, il est parfois plus intéressant de chuter un contrat, même contré, que de laisser l'adversaire gagner le sien.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 12. Le 2 ♣ Fort Indéterminé

On ouvre du 2 ♣ Fort Indéterminé :

- soit avec un jeu régulier de 22-23 H.
- soit avec un unicolore majeur de 5 perdantes ou 8 levées de jeu.
- soit avec un unicolore mineur septième de 4 perdantes ou 9 levées de jeu.

Le relais du répondant à 2 ♦ , permet à l'ouvreur de définir sa main.

Il annoncera 2SA avec un jeu régulier et 2 ♥ ou 2 ♠ avec un unicolore fort.

En fonction de son nombre de couvrantes, le répondant statuera.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 13. Le 2 ♦ Forcing de Manche

L'ouverture de 2 ♦ signifie : « nous jouerons au moins la manche, as-tu un As ? »

Les réponses sont :

- 2 ♥ : pas d'As
- 2 ♠ : 1 As majeur
- 3 ♣ : l'As de Trèfle
- 3 ♦ : l'As de Carreau
- 3 ♥ : 2 As de même couleur (♠ / ♣ ou ♥ / ♦) **C**
- 3 ♠ : 2 As de même rang (♠ / ♥ ou ♣ / ♦) **R**
- 3SA : 2 As mélangés (♠ / ♦ ou ♥ / ♣) **M**



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 13. Le 2 ♦ Forcing de Manche

L'ouverture de 2 ♦ FM garantit :

- soit un jeu avec toutes les mains d'au moins 24 HL.
- soit un unicolore de manche à une levée près, (la manche - 1 levée)
  - \* minimum 9 levées de jeu en majeure
  - \* minimum 10 levées de jeu en mineure

Pas d'ouvertures artificielles (2 ♣ FI ou 2 ♦ FM) avec jeu fort et bicolore.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 14. Le 2 ♣ Stayman

Combien faut-il de points pour faire un 2 ♣ Stayman ?

- Sur 1SA (15-17 H), pour jouer 2SA (23 HL), il faut au moins 8 HL.
- Sur 2SA (20-21 H), pour jouer 3SA (25 HL), il faut au moins 4 HL.
- Sur 2 ♣ suivi de 2SA (22-23 H), pour jouer 3SA (25 HL), il faut au moins 2 HL.
- Sur 2 ♦ suivi de 2SA (+24 H), l'ouverture étant FM, il suffit de 0 point !



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 15. Le Texas

Le « *Texas* » consiste à annoncer la couleur en dessous de la majeure que l'on veut faire nommer par l'ouvreur d'1SA.

- 2 ♦ demande à l'ouvreur de dire 2 ♥ , et ne promet rien à Carreau.
- 2 ♥ demande à l'ouvreur de dire 2 ♠ , et ne promet rien à Cœur.

Le Texas nécessite 5 cartes en majeure et 6 cartes en mineure.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 15. Le Texas

En réponse à l'ouverture d'1SA, le « *Texas* » s'utilise également avec cinq cartes en majeure et une main régulière.

Le répondant reparle ensuite à SA en fonction de sa force.

Mais avec une main très faible, mais comportant une longue majeure, le contrat à la couleur est préférable à celui à SA.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 15. Le Texas

Avec 6 cartes en majeure, le répondant est assuré du fit.

Il évalue sa main en points HLD et surenchérit au palier approprié :

1SA      2♦ \*

- 2♥      ?      - Passe de 4 à 9HLD  
- 3♥ de 10 à 11 HLD (prop. de manche, 6 cartes)  
- 4♥ de 12 à 15 HLD (6 belles cartes)



# Team APR Comité du Lyonnais



## 15. Le Texas « majeur »

Sur l'ouverture de 2SA, ou  
la redemande à 2SA après l'ouverture de 2 ♣ ou 2 ♦ ,

alors, 3 ♦ et 3 ♥ sont respectivement des Texas majeurs pour les  
Cœurs et les Piques.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 15. Le Texas « mineur »

Sur l'ouverture d'1SA, avec 6 cartes mineures :

- Pas de Texas sans singleton, avec une main de manche.
- Texas Carreau : 3 ♣, une seule réponse de l'ouvreur -> 3 ♦
- Texas Trèfle : 2 ♠, deux réponses possibles de l'ouvreur
  - > 2SA : 2 Gros Honneurs (parmi As, Roi, Dame) au moins 3ème
  - > 3 ♣ : sans Gros Honneur au moins troisième.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 16. Le Chelem

Pour annoncer un petit chelem à la couleur, les conditions sont :

- avoir exprimé un fit.
- totaliser au moins 33HLD
- contrôler les trois couleurs autres que l'atout
- détenir au moins trois des quatre As.



# Team APR Comité du Lyonnais



## 16. Le Chelem

Les enchères de contrôle sont :

- des contrôles de « *courtes* » : Chicane ou Singleton
- des contrôles d'« *honneurs* » : l'As ou le Roi

...afin de ne pas perdre deux levées consécutives dans une couleur.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 16. Le Chelem

Pour connaître le nombre de clés, on utilise l'enchère du « *Blackwood* » : 4SA.

Sur la question à 4SA, on répond parmi les 5 clés (4 As + Roi d'atout) :

- 5 ♣ : 3 clés ou 0 clé
- 5 ♦ : 4 clés ou 1 clé
- 5 ♥ : 2 clés sans la Dame d'atout
- 5 ♠ : 2 clés plus la Dame d'atout
- 5SA : 2 clés plus une chicane utile



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 17. La couleur « collée »

Quand l'ouvreur répète sa couleur et que le répondant nomme la couleur qui colle celle de l'ouvreur, alors la répétition de la couleur promet six cartes : on dit que la couleur est « *collée* ».

Si la couleur du répondant n'est pas collée à celle de l'ouvreur, alors la répétition de la couleur ne promet que cinq cartes.

1 ♣ - 1 ♦ -

1 ♥ - 1 ♠ -

1 ♦ - 1 ♠ -

2 ♣ -> 6 cartes

2 ♥ -> 6 cartes

2 ♦ -> 5 cartes au moins



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 17. Les couleurs sixièmes

Avec une couleur sixième :

- avec 6 ou 7 perdantes, et de 13 à 16 HL : on répète sans saut, la couleur d'ouverture
- avec 6 perdantes, de 17 à 19 HL : on répète avec saut, la couleur d'ouverture
- avec 5 perdantes, à partir de 17HL : on ouvre de 2 ♣ suivi d'une redemande à 2Maj.
- avec moins de 4 perdantes : on ouvre de 2 ♦ suivi d'une redemande à 2Maj.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 18. Les Bicolores

Il existe 3 types de bicolores :

- le bicolore « *économique* » : Non Forcing
- le bicolore « *cher* » : Forcing 1 tour
- le bicolore « *à saut* » : Forcing de Manche



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 18. Les Bicolores économiques

Le bicolore économique :

- enchère Non Forcing : le répondant peut passer sur la seconde enchère
- de 12 à 19HL
- 5 cartes dans la 1<sup>ère</sup> couleur + 4 cartes dans la seconde couleur
- le répondant peut revenir au même palier dans la couleur d'ouverture



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 18. Les Bicolores économiques

Le bicolore économique :

Après l'annonce d'un bicolore économique, le répondant répète sa couleur avec au moins six cartes :

- de 6 à 10 HL, au palier de 2
- de 11 à 12 HL, au palier de 3



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 18. Les Bicolores chers

#### Le bicolore cher :

- enchère Forcing 1 tour : le répondant ne peut pas passer.
- de 17 à 23HL
- 5 belles cartes dans la 1<sup>ère</sup> couleur + une force de 3 ou 4 cartes dans la 2<sup>ème</sup>.
- le répondant utilisera le 2SA « modérateur » s'il est en zone faible
- le répondant fittera avec au moins un Honneur 3<sup>ème</sup>.
- le répondant répètera sa couleur même avec 5 cartes seulement



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 18. Les Bicolores à saut

#### Le bicolore à saut :

- enchère Forcing de Manche : le répondant ne peut pas passer.
- de +20HL
- 5 belles cartes dans la 1<sup>ère</sup> couleur + une force de 3 ou 4 cartes dans la 2<sup>ème</sup>.
- Il n'y a plus de 2SA « modérateur ».



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 19. Le Contre d'appel

Sur une ouverture de de 1 à la couleur, le Contre est d'appel. Il indique :

- un minimum de 12H
- une courte dans la couleur d'ouverture
- la possibilité de jouer dans les trois autres couleurs.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 19. Le Contre d'appel

On doit répondre au Contre d'appel, même avec 0 point d'honneurs !

Avec une majeure :

- Avec de 0 à 7 H et une majeure quatrième, on l'annonce au palier le plus bas.
- Avec 8 à 10 H et une majeure quatrième, on l'annonce avec un saut.
- Avec 8 à 10 H et une majeure cinquième, on l'annonce avec un double saut.
- Avec 8 à 10 H et une majeure sixième, on l'annonce avec un triple saut.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 19. Le Contre d'appel

Sans majeure quatrième :

En réponse au Contre d'Appel, annoncer les SA montre une main régulière positive, comprenant l'arrêt dans la couleur adverse :

- 1SA : 8 à 10H
- 2SA : 11H
- 3SA : 12 à 14H



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 19. Le Contre d'appel

#### La réponse du Cue-Bid :

En réponse au Contre d'appel, le Cue-bid est la seule enchère forcing.

Il signifie deux types de mains possibles :

- au moins 11H, de quoi imposer une manche qui reste à déterminer (FM)
- au moins 8 points plus les deux majeures quatrièmes (auto-forcing)



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 19. Le Contre d'appel

Le Contre « *toute distribution* » :

En intervention,

- de 8/9 H à 17H, l'annonce naturelle de la majeure 5<sup>ème</sup> est prioritaire
- à partir de 18H, le Contre est systématique, puis on nomme une enchère.



*Team APR*  
*Comité du Lyonnais*



# Les Entames



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 1. Entame à Sans Atout

Ce qui est recommandé :

- \* entamer en parité dans la couleur d'intervention du partenaire
- \* sinon, entamer dans une couleur longue quatrième ou cinquième
- \* entamer de la tête de séquence d'une couleur longue



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 1. Entame à Sans Atout

Principes d'entame : lorsque la longue ne comporte pas de séquence,

- \* Avec 4 ou 5 cartes commandées par un ou plusieurs honneurs,  
-> entamer de la quatrième carte (en commençant par le haut).
- \* Avec 4 ou 5 cartes sans honneur,  
-> entamer de la seconde carte (en commençant par le haut).
- \* Avec 3 cartes sans honneur,  
-> entamer de la plus élevée (top of nothing)



# Team APR Comité du Lyonnais



## 1. Entame à Sans Atout

L'entame tête de séquence : (1/2)

- \* Avec au moins trois cartes équivalentes, dont un honneur,  
-> il faut entamer de la carte la plus forte.

On distinguera :

- la tête de séquence « pleine » : 3 cartes consécutives, ex : RDV
- la tête de séquence « brisée » : manque la 3<sup>ème</sup> carte, ex : RD10



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 1. Entame à Sans Atout

#### L'entame tête de séquence : (2/2)

- avec RV10,
  - > on entame du Valet qui dénie l'honneur immédiatement supérieur.
  - > L'entame d'un honneur promet les 2 cartes (ou la carte) juste en dessous, ...mais dénie l'honneur juste au dessus, ...et ne dénie pas un honneur supérieur.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 1. Entame à Sans Atout

#### Ce qui est déconseillé :

- \* entamer dans une couleur courte (doubleton-singleton)
- \* entamer dans les couleurs nommées par les adversaires
- \* entamer sous une couleur quatrième commandée par un As
- \* entamer sous une fourchette d'honneurs
- \* entamer sous un honneur isolé
- \* entamer sous un honneur contre un chelem



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 2. Entame à la Couleur

Ce qui est recommandé :

- \* entamer le singleton dans l'intention de couper
- \* entamer d'une tête de séquence d'au moins 2 honneurs
- \* entamer du Roi avec As-Roi secs.
- \* entamer de l'As avec le Roi, troisième, quatrième ou +.
- \* entamer en parité, avec ou sans honneur dans la couleur



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 2. Entame à la Couleur

Ce qui est déconseillé :

- \* entamer sous un gros honneur : l'As ou le Roi.
- \* entamer dans une couleur nommée par l'adversaire
- \* entamer sous un honneur contre un chelem
- \* entamer atout avec la Dame troisième ou le Valet quatrième



*Team APR*  
*Comité du Lyonnais*



# Le Jeu de la Carte du déclarant

déclarant



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 1. Comment construire un Plan de Jeu ?

1. Définir la main de base.
2. Compter ses gagnantes, une fois l'entame effectuée.
3. Déduire combien il manque de levées pour réussir son contrat.
4. Analyser, couleur par couleur, les possibilités de levées supplém.
5. Imaginer les risques de chute.
6. Interpréter l'entame et les enchères effectuées par le flanc.
7. Hiérarchiser les plans de jeu du déclarant.



# Team APR Comité du Lyonnais



## 2. Les Communications

Pour éviter le blocage d'une couleur,  
Il faut commencer par jouer les honneurs de la main courte :

A D 6  R 8 7 5 3

On appelle la « main courte », la main du camp qui détient le moins de cartes dans la couleur.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 3. Le Compte des atouts

Le déclarant doit toujours avoir le compte des atouts adverses.

Il soustrait à 13, son nombre d'atouts (déclarant + mort) = « X »  
« X » est le nombre d'atouts détenus par le camp adverse.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 4. Créer des levées à l'atout

Pour faire des levées supplémentaires, on doit faire des coupes de la main qui a le moins d'atouts (main courte).

Couper avec les atouts de la main longue ne rapporte aucune levée supplémentaire (sauf en cas de mort inversé).



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 4. Créer des levées à l'atout

En présence de doubleton, singleton ou chicane dans la main « *courte* », il faut penser à couper de cette main pour gagner des levées.



# Team APR Comité du Lyonnais



## 5. Quand jouer atout ?

Le choix de jouer atout est déterminé par le plan de jeu.

Si le déclarant doit couper des perdantes avec les atouts de la main courte, il doit différer le retrait des atouts adverses.



# Team APR Comité du Lyonnais



## 6. Plan de jeu à Sans Atout

Objectif : Affranchir les levées manquantes tant qu'on arrête les autres couleurs.

C'est en affranchissant une couleur « *longue* » que l'on crée des levées de longueur.



# Team APR Comité du Lyonnais



## 7. Les impasses

L'impasse est une manœuvre permettant de réaliser une levée avec une carte non maîtresse.

Une impasse a une chance sur deux de réussir, ou d'échouer !

Mais si on ne la fait pas, on n'a aucune chance de la réussir...



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 7. Les impasses

Il existe plusieurs types d'impasse :

- impasse directe
- impasse indirecte
- impasse répétée
- impasse forçante
- expasse



# Team APR Comité du Lyonnais



## 8. Jouer atout ?

Laisser traîner un atout maître : *(Vous êtes déclarant)*

Quand il reste un atout maître chez l'adversaire, on ne gaspille pas deux atouts pour le faire tomber.

Eviter les coupes de la main courte : *(Vous êtes en défense)*

Pour empêcher une coupe de la main courte, on joue atout !



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 9. Affranchissement par la coupe

La présence d'une couleur secondaire de cinq cartes doit faire penser à son affranchissement par la coupe.

Pour mener à bien l'affranchissement par la coupe de la longue du mort, il faut une remontée de plus que de cartes à couper.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 10. L'affranchissement de levées de longueur

S'il faut concéder des levées pour affranchir des levées de longueur, il est important de préserver les arrêts dans les autres couleurs et les communications entre les deux mains.

On ne peut espérer faire de levées de longueur quand un adversaire possède autant de cartes que le côté long de la couleur.



*Team APR*  
*Comité du Lyonnais*



# Le Jeu de la Carte de la défense

la défense



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 1. Quelle carte pour le joueur n°2

En deuxième position, sur le jeu d'une petite carte, on doit le plus souvent jouer « petit en second », pour ne pas donner de levée indue à l'adversaire de droite.

Exemple, si Nord joue, le n°2, Est, doit jouer le 4 et non le Roi.

	10 5 2	
D 9 6 3	<span style="background-color: blue; color: blue;"> </span>	R 8 7 <u>4</u>
	A V	



# Team APR Comité du Lyonnais



## 1. Quelle carte pour le joueur n°2

On doit aussi parfois « *monter* » en second pour éviter la perte d'une levée à laquelle on a droit.

Exemple, si Sud joue le 6, le n°2, Ouest, doit jouer le Valet et non le 3.

	R	10	5	2		
D	<u>V</u>	3		9	7	4
	A	8	6			



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 2. Quelle carte pour le joueur n°3 ?

Sur l'entame d'un petit, le n°3 doit fournir une grosse carte pour contribuer à l'affranchissement de la couleur d'entame.

En troisième position, il faut aider son partenaire en jouant sa plus forte carte utile (ex : fournir le Valet avec DV2).



# Team APR

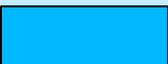
## Comité du Lyonnais



2. Quelle carte pour le joueur n°3 ?

A Sans Atout, sur l'entame d'un honneur, il est en général judicieux de la part du joueur n°3 de débloquenter un honneur supérieur.

Exemple : si Ouest entame le Roi,  
-> le n°3, Est, doit débloquenter le Valet et non fournir le 5.

		4 3	
R D 10 9 2		<u>V</u> 6 5	
	A 8 7		



# Team APR Comité du Lyonnais



## 3. Les cartes équivalentes

En cours de jeu, quand le joueur n°3 possède des honneurs équivalents, il doit jouer le plus petit.

Son partenaire sait ainsi qu'il ne possède pas la carte juste en dessous, mais peut-être des honneurs au dessus.

R D 9    ou    R D V 5    ou    D V 10 3



# Team APR

## Comité du Lyonnais



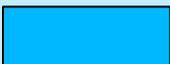
### 3. Les cartes équivalentes

En troisième position, on doit le plus souvent fournir sa plus grosse carte, jouer « gros en troisième ».

Mais, entre plusieurs cartes équivalentes, on choisit la plus petite.

Exemple, si Ouest entame du 2,

-> le n°3, Est, doit fournir le Valet et non le Roi.

	4 3	
9 5 2		R D <u>V</u> 8 6
	A 10 7	



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 3. Les cartes équivalentes

Derrière le mort, on force en troisième position avec la plus petite des cartes équivalentes en prenant en compte les cartes du mort.

Exemple, si Ouest entame du 2, le n°3, Est, doit fournir le Valet et non le Roi.

	D 4	
10 5 2		R <u>V</u> 8 6 3
	A 9 7	



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 4. La signalisation

Il existe 2 types de signalisation :

- la signalisation en « défaussant »
- la signalisation en « fournissant » dans la couleur



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 5. La défausse

En défense, on défausse :

- en évitant de libérer des levées de longueur du déclarant.
- en gardant ses arrêts dans la longue adverse.
- en préservant ses levées de longueur et ses levées d'honneurs



# Team APR Comité du Lyonnais



## 5. La défausse

Si elle est faite à temps, la défausse est souvent le moyen de ne pas perdre la levée de trop.

Pour tirer profit d'un signal du partenaire, il faut parfois attendre sa défausse.



# Team APR Comité du Lyonnais



## 5. La défausse

En défense, Appel-Refus en défaussant,

Si un message urgent doit être transmis :

- la défausse d'une grosse carte est un appel dans la couleur,
- la défausse d'une petite carte est un refus.



# Team APR Comité du Lyonnais



## 5. La défausse

En défense, défausse des honneurs,

Pour indiquer une séquence d'honneurs en défausse, on jette l'honneur le plus gros, la « *tête de séquence* ».



# Team APR Comité du Lyonnais



## 6. La signalisation en fournissant

En fournissant, il existe plusieurs types de signalisation :

- la Parité, ou « *Pair-impair* ».
- l'appel « *Direct* »
- l'appel de « *Préférence* »



# Team APR Comité du Lyonnais



## 7. L'appel/refus en fournissant

Quand l'entameur entame de l'As (qui promet le Roi), et qu'au mort, il y a 3 petites cartes, le joueur n°3 doit indiquer son intérêt ou non pour cette couleur : la Dame ou la coupe.

-> Il fournira alors une grosse carte pour que son partenaire continue du Roi, suivi d'un petit.

A R 2  9 2 ou D 9 3 2



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 8. L'appel de préférence

Sur l'entame de l'As du partenaire, si au mort, figure une chicane ou un singleton dans la couleur entamée, alors le joueur n°3, devra indiquer à son partenaire (l'entameur) par quelle couleur il est intéressé, où il est susceptible de faire des levées :

- une petite carte sur l'As, demande un retour dans la plus « *petite* » couleur restante
- une grosse carte sur l'As, demande un retour dans la plus « *grosse* » couleur restante



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 9. La parité

Pour indiquer la parité d'une couleur, on fournit les petites cartes

- en descendant avec un nombre de cartes pair.
- en montant avec un nombre de cartes impair.

Le « *pair-impair* » constitue la base de la signalisation en flanc.

Il permet au défenseur d'avoir une idée assez précise du nombre de cartes détenues par le partenaire dans la couleur jouée et de reconstituer aussi vite que possible la distribution des mains cachées.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 9. La parité

Pour davantage de clarté, on fournit :

- la plus grosse avec 2 cartes
- la deuxième (plus grosse) avec 4 cartes

Exemples :

10 5,      10 7 4,      10 7 4 2,      D 10 7 4 2,  
-> le 10    -> le 4            -> le 7            -> le 2



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 10. « Le laisser passer »

Avec un seul arrêt dans la couleur d'entame à Sans Atout, le « *laisser passer* » a pour effet d'épuiser l'un des deux défenseurs dans cette couleur et ainsi, de couper les communications.

De la sorte, l'adversaire en possession de la longue affranchie sera le seul dangereux, celui à qui on évitera de rendre la main.

A Sans Atout, laisser passer l'entame avec un solide arrêt a pour but de couper les communications entre les deux flancs.



# Team APR Comité du Lyonnais



## 10. « Le coup à blanc »

Le « *coup à blanc* » consiste à donner délibérément une levée dans la couleur.

L'intérêt du coup à blanc est de préserver les honneurs de communication pour le moment où la couleur s'affranchit.



# Team APR

## Comité du Lyonnais



### 10. « L'adversaire dangereux »

A Sans Atout, « *l'adversaire dangereux* » est :

- soit celui qui détient une longue affranchie,
- soit celui qui menace de « traverser » un honneur isolé (positionnel)

Eviter l'adversaire dangereux consiste à :

- faire les impasses qui sont dirigées vers l'adversaire non dangereux
- tirer en tête dans le cas contraire



*Team APR*  
*Comité du Lyonnais*



**Réalisé par  
la Team APR**

