

Cours 3^{ème} année

Enchères du camp de l'ouvreur après une intervention

Corrigé exercices de la maison

Votre partenaire a ouvert de 1♥. Quelles sont vos enchères ?

♠ 9 5
♥ R 9 6
♦ 8 7 5 3
♣ R 10 4 2

♠ 9 5
♥ R 9 6 2
♦ 8 7 5
♣ R 10 4 2

3 atouts
7 points HLD
2♥

4 atouts
9 points HLD
2♥

Le joueur à gauche de votre partenaire est intervenu par les intervention suivante, que répondez-vous dans chaque cas ?

Son intervention	Votre réponse donne 1	Votre réponse donne 2
1 ♠	2♥	2♥
2 ♣	2♥	2♥
2 ♦	2♥	2♥
2 ♠	passe	3♥

Votre partenaire a ouvert de 1♣. Quelles sont vos enchères ?

♠ D V 9 5
♥ 9 6 4
♦ D 7 5
♣ 10 4 2

♠ R V 9 5
♥ 6 2
♦ 8 7 5
♣ R V 4 2

5 points HL

1♠

8 points HL

1♠

Le joueur à gauche de votre partenaire est intervenu à 1♥, que répondez-vous avec ces mains?

Votre réponse donne 1	Votre réponse donne 2
passé	1♠

Cours 3^{ème} année

Cumul des chances

Exemple pour commencer

Vous êtes en Sud et vous jouez un contrat à SA. Vous devez faire 4 levées pour réussir votre contrat. Comment jouez-vous ?

♠	A D 10
♦	8 7 5
♠	7 4
♦	A R 6 3 2

Analyse du jeu :

- **Rendre la main ne fait pas perdre le contrat**
- **Le résidu Carreau est 3-2 à 68%**
- **La double impasse pique a 75% de chances de fournir une levée**
- **La meilleure chance est la double impasse à Pique**

Exemple pour commencer

Vous êtes en Sud et vous jouez un contrat à SA. Vous devez faire 5 levées pour réussir votre contrat. Comment jouez-vous ?

Analyse du jeu :

- Rendre la main ne fait pas perdre le contrat
- Le résidu Carreau est 3-2 à 68%
- La double impasse pique a 75% de chances de fournir une levée
- Vous disposez d'une communication pour revenir en Sud

➤ **Vous pouvez cumuler vos chances**

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

Commencez par tester la répartition Carreau

68% : répartition 3-2 ♣ Vous donnez un Carreau et vous êtes certain de réussir

32% : répartition 4-1 ♣ Vous vous rabattez sur la double impasse

75% : la double impasse apporte au moins une levée, soit

$$32\% \times 75 = 24\%$$

Au total la probabilité de réussir est de $68+24 = 92\%$

Vous avez cumulé vos chances pour augmenter la probabilité de réussite

Exemple 1

Vous êtes en Sud et vous jouez un contrat à SA. Vous devez faire 4 levées pour réussir votre contrat. Comment jouez-vous ?

♠	A D 4
♥	D 7 3
♠	6 3 2
♥	A 8 5

Analyse du jeu :

- Le gain du contrat dépend de la position des deux Rois
- Il faudra passer par les deux impasses.
Par laquelle commencer ?

Impasse directe et impasse indirecte

Cas 1

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

Cas 2

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

Cas 3

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

Cas 4

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

Impasse directe et impasse indirecte

Cas 1

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

Les deux Rois sont bien placés.
Les deux impasses marcheront
quelque soit l'ordre joué

Probabilité : 25%

Cas 2

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

Vous commencez par l'impasse
directe à Pique

Vous gagnez

Vous commencez par l'impasse
indirecte à Cœur

Vous gagnez

Probabilité : 25%

Impasse directe et impasse indirecte

Cas 3

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

Vous commencez par l'impasse directe à Pique

Vous perdez

Vous commencez par l'impasse indirecte à Cœur

Vous gagnez

Probabilité : 25%

Cas 4

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

Vous commencez par l'impasse directe à Pique

Vous perdez

Vous commencez par l'impasse indirecte à Cœur

Vous perdez

Probabilité : 25%

Exemple

Vous êtes en Sud et vous jouez un contrat à SA. Vous devez faire 3 levées pour réussir votre contrat. Comment jouez-vous ?

♠	A D 4
♥	D 7 3
♠	6 3 2
♥	A 8 5

- Si vous commencez par **l'impasse indirecte**, vous **gagnez 3 fois sur 4**
- Si vous commencez par **l'impasse directe**, vous ne gagnez que **1 fois sur 2**

Cumul des chances :

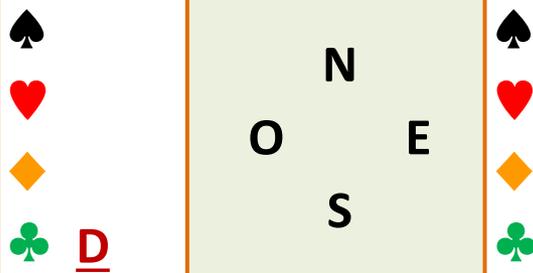
Commencez par l'impasse indirecte
Si elle échoue, vous vous replierez sur l'impasse directe

♠ D V 8 5 2

♥ D 6 4

♦ A D 4

♣ 8 6



♠ A R 9 4 3

♥ A 5

♦ 10 5

♣ A R 4 2

Entame : Dame de Trèfle

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠		2♣	
2SA		3♠	
4♣		4♦	
4SA		5♦	
6♠			

Sud peut compter sur 9 levées certaines 5♠, 1♥, 1♦, 2♣

Il ajoute 2 levées de coupe Trèfle

Comment trouver la 12^{ème} levée ?

- Impasse directe au Roi de Carreau
- Impasse indirecte au Roi de Cœur

Dans quel ordre ?

1. Commencez par l'impasse au Roi de Cœur
2. Si elle échoue, tenter celle du Roi de Carreau

♠ D V 8 5 2

♥ D 6 4

♦ A D 4

♣ 8 6

♠ 7

♥ R 10 8 2

♦ V 9 6 2

♣ D V 10 7



♠ 10 6

♥ V 9 7 3

♦ R 8 7 3

♣ 9 5 3

♠ A R 9 4 3

♥ A 5

♦ 10 5

♣ A R 4 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠		2 ♣	
2SA		3 ♠	
4 ♣		4 ♦	
4SA		5 ♦	
6 ♠			

Dans quel ordre ?

1. Commencez par l'impasse au Roi de Cœur
2. Si elle échoue, tenter celle du Roi de Carreau

Si vous commencez par l'impasse Carreau et qu'elle échoue, Ouest se précipitera sur son Roi de Cœur pour assurer la chute et vous ne pourrez même pas tenter l'impasse

Entame : 5 de Cœur

Ordre des manœuvres

Lorsque vous en avez les moyens, c'est presque une règle de commencer par la manœuvre qui rend forcément la main à l'adversaire

♠ D V 10 4 3

♥ D 7 6

♦ 8 5

♣ A R 3

♠ A R

♥ A R 4 2

♦ A D

♣ D 8 5 4 2

Vous êtes en Sud et vous jouez le contrat de 7 SA. Comment jouez-vous ?

Vous disposez de 12 levées certaines

Comment trouver la 13^{ème} ?

- | | | |
|---------------------------------------|---|--------------------------|
| ➤ <i>Le résidu Trèfle réparti 3-2</i> | ☞ | <i>Probabilité 68%</i> |
| ➤ <i>Le résidu Cœur réparti 3-3</i> | ☞ | <i>Probabilité : 36%</i> |
| ➤ <i>L'impasse du Roi de Carreau</i> | ☞ | <i>Probabilité : 50%</i> |

Meilleure chance

1. Tirez As et Roi de Pique et remontez au mort par Trèfle
2. Jouer les 3 tours de Pique et compter les défausses
3. Tirer Roi de trèfle : c'est gagné si Est et Ouest fournissent
4. Si l'un d'eux ne fournit pas, jouer As et Roi de Cœur et finir par la Dame de Cœur
5. Si un joueur ne fournit pas au 3^{ème} tour, il ne restera plus qu'à tenter l'impasse du Roi de Carreau

Tenter en priorité les manœuvres qui ne rendent pas la main à l'adversaire en cas d'échec

♠ 8 7 4 2

♥ 7 5 3

♦ R 9

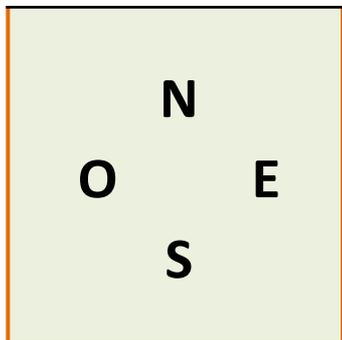
♣ R 7 6 4

♠ D

♥

♦

♣



♠ R 3

♥ A D 8 2

♦ A D 7 3

♣ A D 2

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA		3♣	
3♥		3SA	

2SA

3♣

3♥

3SA

Sud peut compter sur 8 levées certaines 1♠, 1♥, 3♦, 3♣

Comment trouver la 9^{ème} levée ?

- Trèfle si le résidu est 3-3
- Impasse directe au Roi de Cœur

Dans quel ordre ?

1. Tester d'abord la répartition Trèfle qui ne rend pas la main
2. Si le résidu est 3-3, c'est alors gagné
3. Si le résidu est 4-2, alors, vous tentez l'impasse

Entame : Dame de Pique

♠ 8 7 4 2

♥ 7 5 3

♦ R 9

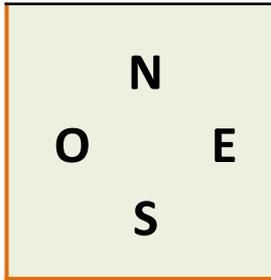
♣ R 7 6 4

♠ D V 10 6 5

♥ R 10

♦ V 6 4

♣ 10 9 3



♠ A 9

♥ V 9 6 4

♦ 10 8 5 2

♣ V 8 5

♠ R 3

♥ A D 8 2

♦ A D 7 3

♣ A D 2

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA		3SA	

Minutage :

1. Prendre le 2^{ème} tour de Pique
2. As et Dame de Trèfle
3. 2 de Trèfle pris par le Roi
4. Si Est et Ouest fournissent, c'est gagné
5. Sinon, tenter l'impasse de la Dame de Cœur

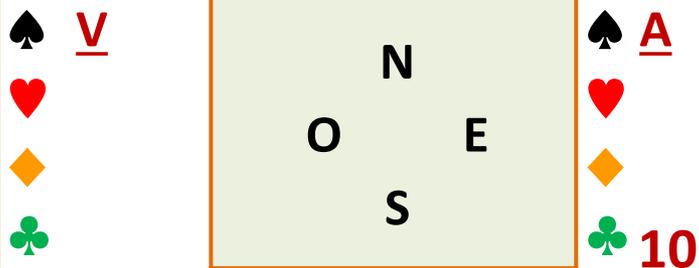
La probabilité de réussite est de

- 36% pour le résidu Carreau 3-3
- 50% pour l'impasse
- Soit 86% au total

Entame : Dame de Pique

Il est en général meilleur de tester la répartition d'une couleur avant de tenter une impasse dans une autre couleur

♠ D 2
 ♥ V 10 9 5
 ♦ R 7 4 2
 ♣ 8 6 3



♠ R
 ♥ A R D 7 6 2
 ♦ A 9 5
 ♣ A R V

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦		2♥	
3♥		4♦	
6♥			
Faire jouer la main de Sud			

1. 2 du mort, l'As en Est et le Roi de Sud
 2. Est contre-attaque du 10 de Trèfle
- Sud peut compter sur 11 levées certaines 1♠, 6♥, 2♦, 2♣

Comment trouver la 12^{ème} levée ?

- Carreau si le résidu est 3-3
- Impasse directe à la Dame de Trèfle

Comment tester le résidu Carreau sans rendre la main ?

En défaussant un Carreau de Sud sur la Dame de Pique avant de jouer Carreau

Entame : Valet de Pique

♠ D 2

♥ V 10 9 5

♦ R 7 4 2

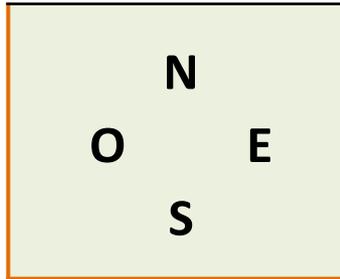
♣ 8 6 3

♠ V 10 9 6

♥ 8 3

♦ D 10 3

♣ D 7 5 2



♠ A 8 7 5 4 3

♥ 4

♦ V 8 6

♣ 10 9 4

♠ R

♥ A R D 7 6 2

♦ A 9 5

♣ A R V

Sud	Ouest	Nord	Est
2♣		2♦	
2♥		3♥	
4SA		5♣	
6♥			

Minutage :

1. Retour pris par l'As de Trèfle
2. Capture des atouts
3. As puis Roi de Carreau
4. Défausse Carreau sur la Dame de pique
5. Carreau coupé. Si Est et Ouest fournissent, c'est gagné
6. Sinon, tenter l'impasse Trèfle

Entame : Valet de Pique

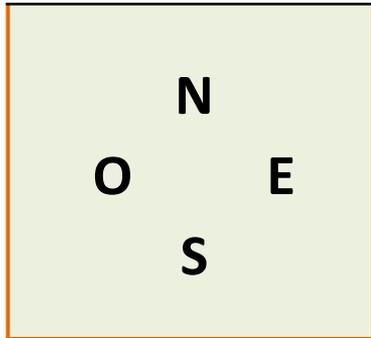
La probabilité de réussite est de

- 36% pour le résidu Carreau 3-3
- 50% pour l'impasse
- Soit 86% au total

♠ R D 7
 ♥ A 8 5 3
 ♦ D 10 6
 ♣ R 7 2

♠ 10

♥
 ♦
 ♣



♠ A 8 3
 ♥ R 7 2
 ♦ A R V 9
 ♣ A V 8

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA		3♣	
3♦		6SA	

Sud peut compter sur 11 levées certaines 3♠, 2♥, 4♦, 2♣

Comment trouver la 12^{ème} levée ?

- Cœur si le résidu est 3-3
- Impasse directe à la Dame de Trèfle

Comment tester le résidu Cœur sans risquer de perdre deux levées ?

En faisant un coup à blanc qui permet de garder le contrôle du 3^{ème} tour de la couleur

Entame : 10 de Pique

♠ R D 7

♥ A 8 5 3

♦ D 10 6

♣ R 7 2

♠ 10 9 5

♥ V 9 6 4

♦ 5 4 2

♣ 10 6 4

	N	
O		E
	S	

♠ V 6 4 2

♥ D 10

♦ 8 7 3

♣ D 9 5 3

♠ A 8 3

♥ R 7 2

♦ A R V 9

♣ A V 8

Minutage :

1. Retour pris par l'As de Trèfle
2. Capture des atouts
3. As puis Roi de Carreau
4. Défausse Carreau sur la Dame de pique
5. Carreau coupé. Si Est et Ouest fournissent, c'est gagné
6. Sinon, tenter l'impasse Trèfle

La probabilité de réussite est de

- 36% pour le résidu Carreau 3-3
- 50% pour l'impasse
- Soit 86% au total

Entame : 10 de Pique

Le coup à blanc permet de garder le contrôle d'une couleur dont vous voulez tester la répartition

*Lorsque la réussite de votre contrat peut être obtenue par la répartition du résidu d'une couleur ou d'une impasse, **testez d'abord la répartition en prenant soin de garder le contrôle de cette couleur. Si la répartition est défavorable alors tentez l'impasse***

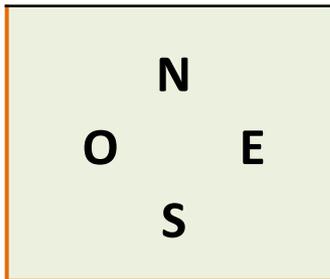
♠ 10 6
 ♥ A D 8 7 3
 ♦ D 10 8
 ♣ R 9 4

♠ 5

♥

♦

♣



♠ A 4 2
 ♥ R 9
 ♦ A V 9 7 5
 ♣ A 6 3

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♣	Passe
2♥	Passe	3SA	Fin

Plan de jeu :

7 levées immédiates : 2 à Trèfle, 1 à Carreau, 3 à Cœur, une à Pique

Cœur et Carreau peuvent donner les 2 levées

- L'impasse au Roi de Carreau probabilité = 50%
- Répartition 3-3 du résidu Cœur probabilité = 34%

Pourtant, il faut d'abord **tester le résidu puis tenter l'impasse en cas de résidu 4-2**

Entame : 5 de Pique

♠ 10 6
 ♥ A D 8 7 3
 ♦ D 10 8
 ♣ R 9 4

♠ D 9 8 5 3
 ♥ 6 4 2
 ♦ R 2
 ♣ D 7 2

	N	
O		E
	S	

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

♠ A 4 2
 ♥ R 9
 ♦ A V 9 7 5
 ♣ A 6 3

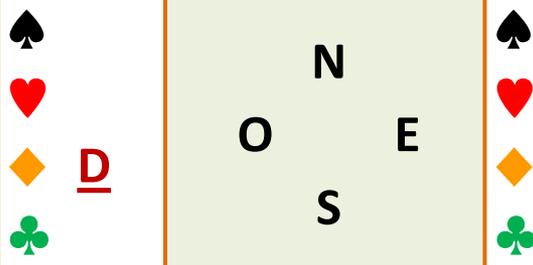
Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	3♥	Passe
3SA	Fin		

Minutage :

1. Entame prise par l'As de Sud
2. Roi de Cœur
3. 9 de Cœur pour l'As puis Dame. Est et Ouest fournissent
4. 8 et 7 de Cœur maîtres
5. As puis Roi de Trèfle
6. As de Carreau. Vous ne tentez pas l'impasse qui en cas d'échec peut mettre en danger le contrat

Entame : 5 de Pique

♠ D 6 2
 ♥ R V 10 5 3
 ♦ 9 7
 ♣ R V 4



♠ A 8
 ♥ A 9 6 4 2
 ♦ A R 8
 ♣ A 8 3

*Entame : Dame de
 Carreau*

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	4♥	Passe
6♥	Fin		

Nord promet le fit et 13 à 15 HLD

La main de Sud vaut alors 21HLD (19H+1L+1D), soit 34 HLD minimum

Plan de jeu :

- **11 levées certaines : 1 à Pique, 2 à Carreau, 2 à Trèfle, 5 atouts et un Carreau coupé de Nord**
- **La 12^{ème} levée peut provenir de l'impasse indirecte du Roi de Pique ou de l'impasse directe de la Dame de Trèfle.**
- **Vous commencez par l'impasse du Roi et en cas d'échec, vous tentez celle de la Dame.**
- **Faire l'inverse conduirait à la chute inévitable si la Dame de trèfle était mal placée.**

♠ D 6 2

♥ R V 10 5 3

♦ 9 7

♣ R V 4

♠ R 9 5 3

♥ 7

♦ D V 10 4

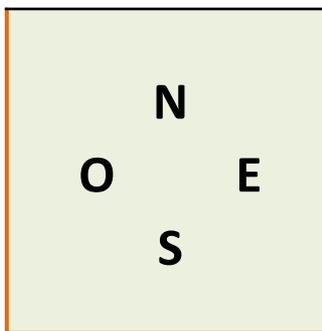
♣ 7 6 5 2

♠ A 8

♥ A 9 6 4 2

♦ A R 8

♣ A 8 3



♠ V 10 7 4

♥ D 8

♦ 6 5 3 2

♣ D 10 9

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	4♥	Passe
6♥	Fin		

Minutage :

1. Entame prise par l'As
2. 8 de Pique vers la Dame. L'impasse réussit. C'est gagné

*Si vous faites l'impasse directe d'abord
Elle échoue et Ouest fera son Roi de Pique
pour une levée de chute*

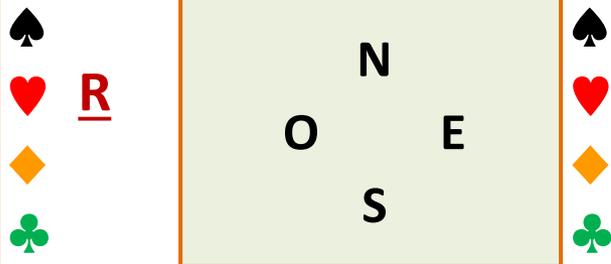
Entame : Dame de Carreau

♠ A 6 4

♥ 9 8 3

♦ R 8 5

♣ D 10 6 2



♠ 9 3

♥ R D V 10 5 2

♦ A V 7

♣ R 4

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♥	1 ♠	2 ♥	Passe
3 ♥	Passe	4 ♥	Fin

Plan de jeu :

- Sud dispose de 8 levées : une à Pique, 2 à Carreau et 5 à l'atout. Il n'a pas de possibilité de coupe de la main courte.
- Il peut trouver deux levées à Trèfle par affranchissement d'un honneur et l'impasse au Valet
- Il peut trouver une levée par l'impasse à la Dame de Carreau
- Il peut aussi augmenter ses chances en espérant le Valet de Trèfle 3^{ème} et en coupant le 3^{ème} tour de sa main

Entame : Roi de Pique

♠ A 6 4

♥ 9 8 3

♦ R 8 5

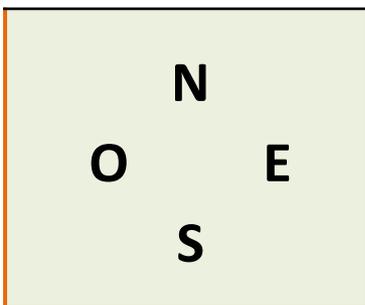
♣ D 10 6 2

♠ R D V 5 2

♥ A 6

♦ D 10 4

♣ V 9 3



♠ 10 8 7

♥ 7 4

♦ 9 6 3 2

♣ A 8 7 5

♠ 9 3

♥ R D V 10 5 2

♦ A V 7

♣ R 4

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	1♠	2♥	Passe
3♥	Passe	4♥	Fin

Minutage :

1. Le Mort prend l'entame
2. Atout pour l'As d'Ouest
3. Dame de Pique et Pique coupé par Sud
4. Capture des deux atouts pris par Nord
5. 2 de Trèfle pour le Roi de Sud
6. 4 de Trèfle pour la double impasse As-Valet, pris par l'As d'Est
7. Trèfle pris par la Dame
8. Carreau pour le Roi
9. Carreau pour l'impasse qui échoue
10. Le déclarant revendique les levées restantes

Entame : Roi de Pique

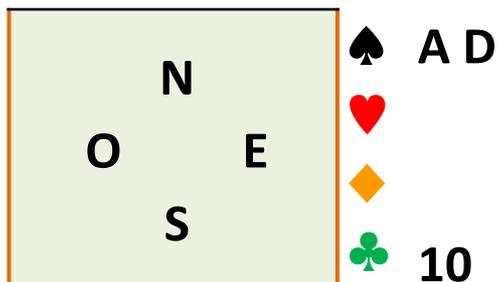
♠ R V
 ♥ D 6 3
 ♦ A R 7 4 3
 ♣ 5 4 2

♠ 3

♥

♦

♣



♠ 5 4
 ♥ A R V 10 7
 ♦ 8 6 2
 ♣ A R V

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♦	2♠
3♥	Passe	4♥	Fin

La défense réalise les 2 premières levées à Pique et Est contre-attaque du 10 de Trèfle

Plan de jeu du déclarant :

- Sud recense 2 levées à Carreau et 2 à Trèfle. Il possède 5 levées à l'atout et ne peut pas compter sur une coupe de la main courte
- Il peut trouver deux levées à Carreau si le résidu est 3-2
- En cas d'échec, il devra se rabattre sur l'impasse de la Dame de Trèfle
- Il prend donc la contre-attaque de l'As

Entame : 3 de Pique

♠ R V
 ♥ D 6 3
 ♦ A R 7 4 3
 ♣ 5 4 2

♠ 9 7 3
 ♥ 9 8 5 2
 ♦ 10 5
 ♣ D 8 7 3

	N	
O		E
	S	

♠ 5 4
 ♥ A R V 10 7
 ♦ 8 6 2
 ♣ A R V

♠ A D 10 8 6 2
 ♥ 4
 ♦ D V 9
 ♣ 10 9 6

Entame : 3 de Pique

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♦	2♠
3♥	Passe	4♥	Fin

Minutage :

1. La défense réalise les 2 premières levées à Pique
2. Est contre-attaque du 10 de Trèfle pris par l'As de Sud
3. Sud capture les atouts en 4 tours
4. As de Carreau
5. Coup à blanc à Carreau, Est et Ouest fournissent. Est prend la levée
6. 9 de Trèfle, Sud sait que son contrat est gagné, il tente l'impasse, sans espoir !
7. Le déclarant revendique les levées restantes

Cumul des chances

Exercices pour la maison

**Dans chacune des distributions suivantes, vous ne pouvez pas perdre la main.
Comment jouez vous pour avoir la plus grande chance de réaliser le nombre de levées indiquées ?**

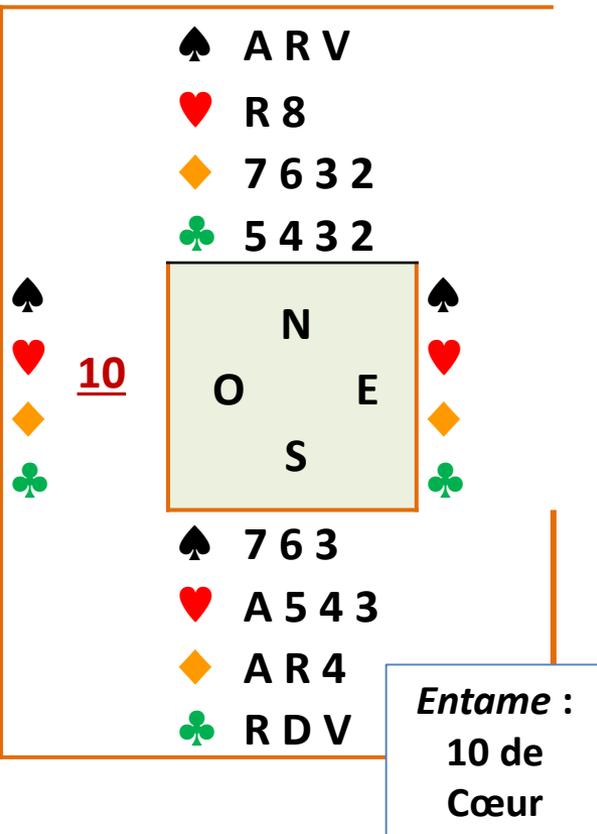
<i>Faire 6 levées</i>	
♦	A R 4 2
♣	A 4 2
♦	D 5 3
♣	R V 3

<i>Faire 6 levées</i>	
♦	A R 4 2
♣	9 8 7
♦	D 6 5 3
♣	A R V

<i>Faire 4 levées</i>	
♦	A V 7 6 2
♣	7 2
♦	R 4 3
♣	A D

Vous jouez 3SA en Sud. Ouest entame de la Dame de Cœur, Est fournit le 7

- 1. Faites le compte de vos levées certaines.***
- 2. Combien de fois contrôlez-vous la couleur de l'entame ?***
- 3. Pouvez-vous perdre la main sans mettre en danger votre contrat ?***
- 4. Quelle est la meilleure ligne de jeu ?***



- Vous pouvez compter sur 6 levées certaines
2♠, 2♥, 2♦
- Sud contrôle encore une fois la couleur d'entame, il est donc possible de perdre la main une seule fois
- Il vous faut affranchir deux honneurs à Trèfle puis tester la répartition 3-3 de la couleur
- En cas d'échec, vous devrez tenter l'impasse de la Dame de Pique