

Séance 6.2

LES ENCHÈRES À QUATRE CONTRAT DE SACRIFICE – L'IMPORTANCE DE LA MARQUE


Programme de la séance

- L'intervention à 1♠
- Les enchères de soutien
- La double impasse


Après avoir découvert l'intervention à 1SA, vos élèves vont pouvoir intervenir à 1♠ sur l'ouverture de 1♥. Cette séance va leur montrer l'intérêt de l'intervention et leur apprendre à intervenir.

Première donne de la séance (6.2.1)

Commencer directement par faire jouer la donne suivante avec le donneur en Nord.

Donne 6.2.1	Donneur : Nord	Jeu fléché n°3 - donne 21			
♠ R D V 4 3 ♥ 10 7 ♦ A D V 8 4 ♣ 6 Entame : Roi de Pique	♠ 9 6 2 ♥ A R V 3 ♦ 10 2 ♣ 9 7 3 2 <div style="text-align: center;">  </div> ♠ A 10 8 7 ♥ 2 ♦ 7 6 5 3 ♣ R 8 5 4 ♠ 5 ♥ D 9 8 6 5 4 ♦ R 9 ♣ A D V 10	Sud 1♥ 4♥	Ouest Passe Passe	Nord Passe 3♥ Passe	Est Passe Passe Passe
Sud réalise dix levées en remontant au mort trois fois à Cœur pour faire et renouveler l'impasse au Roi de Trèfle. Score : 4♥ = : 420 NS.					

Faites rejouer la donne avec Ouest pour donneur.

Donne 6.2.1	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 21			
♠ R D V 4 3 ♥ 10 7 ♦ A D V 8 4 ♣ 6 Entame : As de Cœur	♠ 9 6 2 ♥ A R V 3 ♦ 10 2 ♣ 9 7 3 2 <div style="text-align: center;">  </div> ♠ A 10 8 7 ♥ 2 ♦ 7 6 5 3 ♣ R 8 5 4 ♠ 5 ♥ D 9 8 6 5 4 ♦ R 9 ♣ A D V 10	Sud Passe Passe	Ouest 1♠ 4♠	Nord Passe Passe	Est 3♠ Passe
Ouest réalise onze levées : six à l'atout en coupant une fois de la main courte et cinq à Carreau en faisant l'impasse au Roi. Score : 4♠ +1 : 450 EO.					

Conclusion de ces deux donnes : A l'atout, il peut arriver que les deux camps aient chacun un contrat de manche. Si Sud est donneur, il faut qu'Ouest ait la possibilité de **surenchérir** pour retrouver un contrat gagnant dans son camp. On retrouve la notion d'**intervention**.

Les conditions de l'intervention à 1♠ sur l'ouverture de 1♥

- Il faut intervenir à 1♠ sur 1♥ chaque fois qu'on aurait ouvert de 1♠, donc à partir de 12 points H.

Exemple :

	Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠	AV853					1♥
♥	R4		1♠			
♦	R6					
♣	V972					

- Mais il est aussi utile de se manifester quand on ne possède pas l'ouverture, à partir de 8 ou 9 points, si l'une des deux conditions suivantes est réalisée :
 - la main est irrégulière (elle comporte un singleton, deux couleurs longues etc.)
 - ou les Piques sont très "beaux" (minimum trois honneurs)

Exemples :

	Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠	A10743					1♥
♥	2		1♠			
♦	R9743					
♣	V6					

	Sud		Sud	Ouest	Nord	Est
♠	RD1094					1♥
♥	87		1♠			
♦	R752					
♣	86					

La suite des enchères

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

La double impasse

On tente une double impasse lorsqu'il manque deux honneurs.

Exemples

♥ R1083	♥ DV7	♣	♥ A94
	♥ 652		

Sud joue le 2 pour le Valet.
Quand il reprend la main, il rejoue le 5 pour la Dame.

♥ R83	♥ AV10	♣	♥ D974
	♥ 652		

Sud joue le 2 pour le 10.
Quand il reprend la main, il rejoue le 5 pour le Valet

Deuxième donne de la séance (6.2.2)

"Se battre" pour obtenir le contrat.

Donne 6.2.2	Donneur : Est	Jeu fléché n°3 - donne 22			
♠ D 5 3 ♥ R V 6 ♦ 9 5 2 ♣ D 7 4 2 ♠ A R 10 7 2 ♥ 7 3 ♦ R 7 6 4 ♣ 9 5 Entame : As de Pique	♠ V 9 6 ♥ 9 8 4 ♦ D 8 3 ♣ R V 8 3 ♠ 8 4 ♥ A D 10 5 2 ♦ A V 10 ♣ A 10 6	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥ 3♥	1♠ Passe	2♥ Passe	Passe 2♠ Passe
Enchères : Les quatre joueurs enchérissent à leur tour. Sud a de quoi surenchérir à 3♥. Déclarant : Sud doit faire la double impasse à Carreau (et éventuellement celle à la Dame de Pique) Score : 3♥ = : 140 NS.					

Troisième donne de la séance (6.2.3)

Demander la manche en intervention.

Donne 6.2.3	Donneur : Sud	Jeu fléché n°3 - donne 23			
♠ 10 9 5 3 2 ♥ V ♦ R 5 3 ♣ R V 10 4 ♠ A ♥ 10 9 8 4 ♦ V 10 9 6 4 ♣ D 7 2 Entame : 10 de Cœur	♠ R 7 ♥ R D 7 5 2 ♦ D 7 2 ♣ A 8 3 ♠ D V 8 6 4 ♥ A 6 3 ♦ A 8 ♣ 9 6 5	Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe 1♠ Passe	Passe 3♥ Passe	Passe 4♠	1♥ Passe
Nord peut compter 13 HD et déclare la manche sur l'intervention de son partenaire. Déclarant : Pour gagner, Sud doit faire la double impasse à As-Dame de Trèfle. Défense : si le déclarant présente le 10 de Pique du mort, ne pas mettre le Roi de Pique... Score : 4♠ = : 420 NS.					

Félicitez le déclarant qui a pensé à présenter le 10 de Pique.

Quatrième donne de la séance (6.2.4)

Où l'on découvre qu'il peut être avantageux de chuter.

Donne 6.2.4	Donneur : Ouest	Jeu fléché n°3 - donne 24			
♠ 9 7 6 4 ♥ 10 4 ♦ R V 10 5 3 ♣ A 6 ♠ 10 ♥ R 9 7 6 ♦ D 8 7 ♣ 10 8 5 4 2 Entame : 6 de Cœur	♠ R 2 ♥ A V 8 3 2 ♦ A 6 ♣ R D V 7 ♠ A D V 8 5 3 ♥ D 5 ♦ 9 4 2 ♣ 9 3	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠ 4♠	Passe 2♥ Passe	Passe 3♠ Passe	1♥ 4♥ Passe
Enchères : Sud n'a pas de quoi ouvrir mais il a une belle couleur pour intervenir. Sud peut dire 4♠ en espérant que la chute coûtera moins cher que la manche adverse. Score : 4♥ = : 420 EO 4♠ -1 : 50 EO.					