

Le jeu à la couleur

Les principes de base

Principes Généraux

- Le principe général à la couleur est la maîtrise de la couleur d'atout et de réaliser des levées rapides
- Les mains à la couleur se basent sur la longueur de l'atout, les courtes et les As et rois.
- Des manches et des chelems peuvent être demandés avec peu de points d'honneur
- L'évaluation des mains repose sur 3 cas :
 - Mains unicolores : levées de jeu
 - Mains bicolores : nombre de perdantes
 - Mains semi régulières : nombre de points HL

Evaluation des mains

- Mains unicolores : comptabiliser son nombre de levées
 - Si 7 levées, ouvrir de 1 puis jump au niveau de 3
 - Si 8 levées, ouvrir de 2 Trèfles
 - Si 9 levées et plus ouvrir de 2 Carreaux
- Mains bicolores : comptabiliser son nombre de perdantes
 - Manque : As, Roi ou Dame par couleur longues
 - Manque: As, Roi, Dame et petit par couleur courtes

La réponse du partenaire

- Cas d'un fit en Majeures : on comptabilise en plus des points HL, les points de distribution comme suit :
 - 1 point par atout surnuméraire (à partir du 9^{ème})
 - 1 point par petit doubleton
 - 2 points par singleton
 - 3 points par chicane
- Attention : si DV, alors on ne compte pas ses 3 points d'honneur si vous comptez le doubleton, sauf si vous connaissez As ou Roi chez votre partenaire.

Quelques séquences d'enchères

Fit en Majeures

- Pour des mains de 6-10HLD : soutien simple
- Pour des mains de 11-12HLD alors :
 - Si 3 cartes, enchère conventionnelle de 2SA
 - Si 4 cartes : mettre 3M
- Pour des mains de 13-15 HLD : changement de couleur puis 4M
- Pour des mains de 16 HLD et plus
 - Changement de couleur puis 3M, si Hxx ou xxxx
 - Changement de couleur puis 4^{ème} couleur forcing si xxx

Les différents plans de jeu

Une méthode de visualisation globale

Les différents plans de jeu

- **Coupe de la main courte** : le but est de rallonger son nombre d'atout en coupant avec des petits du mort.
- **La double coupe** : Elle consiste à dupliquer ses atouts donc réaliser rapidement 7 à 8 atouts plus 2 à 3 levées annexes.
- **Affranchissement de la longue** : après avoir purgé les atouts, réaliser rapidement 5 à 6 plis dans une couleur longue.

Des exemples simples

- Coupe de la main courte :
 - Visualisation par une courte au mort avec souvent trois petits atouts (Gain 1 à 2 levées d'atout).
- Double coupe :
 - Visualisation par une courte de chaque côté.
 - Il faudra prendre rapidement ses levées d'honneur avant que la défense ne défausse dans ces couleurs.
- Affranchissement :
 - Visualisation par une longue au mort, affranchissable après la purge des atouts.

Les différents plans de jeu (partie 2)

- **Élimination, remise en main** : le but est de rendre la main à l'adversaire afin qu'il joue lui même une couleur qui vous donnera automatiquement une levée.
- **Le mort inversé** : Elle consiste à couper de la main longue, afin de dupliquer ses atouts (au moins 3 coupes en main pour rallonger ses atouts).
 - Pour cette dernière technique, voir la manœuvre de Guillemard qui lui est associée.

Les différents plans de jeu

- **Élimination, remise en main** :
 - **Le flash visuel** : Couleurs percées, atouts longs des deux coté.
 - **Le principe est de récupérer une levée en obligeant les adversaires à jouer une ou plusieurs couleurs (en général, l'élimination consiste à enlever la ou les couleurs afin d'obliger l'adversaire à jouer coupe et défausse ou dans la couleur voulue)**
- **Voyons ceci sur un exemple simple** :

Pour la coupe et défausse voyons ceci sur une de fin de coup.

Les différents plans de jeu

Atout Pique
Sud en main doit
Réaliser 2 levées.

♠ V5
♥ 2
♦
♣

♠
♥ V106
♦
♣

♠ D
♥
♦ V5
♣

♠ 107
♥ 3
♦
♣

Coupe et Défausse

La solution consiste
à remettre est en main
à la Dame de Pique pour
qu'il rejoue Carreau.

Les différents plans de jeu

- Voyons ceci sur la donne complète

6 Piques par Sud
Entame Dame de Cœur.

♠ ARV52
♥ A52
♦ A82
♣ 63

♠ -
♥ DV1064
♦ D109
♣ DV842

♠ D97
♥ 97
♦ V5432
♣ 1097

♠ 109643
♥ R83
♦ R7
♣ AR5

Comment y arriver ?

Les différents plans de jeu

- Exemple d'application :

6 Piques par Ouest
Entame Dame de Carreau

♠ AR863		♠ DV954
♥ A87		♥ R5
♦ R2		♦ A63
♣ 632		♣ AV10

Votre plan de jeu ?

Les différents plans de jeu (partie 2)

- **Le mort inversé** : Elle consiste à couper de la main longue, afin de dupliquer ses atouts (au moins 3 coupes en main pour rallonger ses atouts).
 - Pour cette dernière technique, voir la manœuvre de Guillemard qui lui est associée.

Flash visuel : de bons atouts coté court, une courte coté long à l'atout.

Les différents plans de jeu

- Voyons ceci sur un exemple simple :

6 Piques par Ouest
Entame Roi de Trèfle

♠ ADV832
♥ AV5
♦ ADV5
♣ -



♠ R109
♥ R842
♦ R6
♣ 8632

Il y a toujours 12 levées. Pour en faire 13, on peut s'orienter vers un mort inversé. Donc on vérifie en priorité que les atouts ne soient pas 4-0. Puis on coupe ses 4 Trèfles en main tout en communiquant à l'atout et avec ses 2 Rois rouges.

Les différents plans de jeu Exemples

7 Trèfles par Nord
Entame 7 de Carreau

♠ R93
♥ A10854
♦ -
♣ AV853



♠ A865
♥ RD
♦ D93
♣ RD102

Sud	Ouest	Nord	Est
		1C	passe
1P	passe	2T	passe
2K	passe	2P	passe
3T	passe	4T	passe
4C	passe	4P	passe
4SA	passe	5SA	passe
7T	Fin		

Comment y arriver ?

Les différents plans de jeu Exemples

Solution :

$$2P+3C+5T = 10$$

Il manque 3 levées

Une possible à Cœur.

Il faut en trouver deux

à Trèfle, donc il faut

mettre en place un

mort inversé.

♠ D10
♥ 93
♦ V87654
♣ 974

♠ R93
♥ A10854
♦ -
♣ AV853



♠ V742
♥ V762
♦ AR102
♣ 6

♠ A865
♥ RD
♦ D93
♣ RD102

Les différents plans de jeu Exemples

6 Cœurs par Sud

Entame Roi de Trèfle

♠ AR4
♥ D98
♦ 976
♣ A986



♠ V763
♥ ARV104
♦ AR8
♣ 3

Comment y arriver ?

Les différents plans de jeu Exemples

Solution :

$$2P+5C+2K+1T = 10$$

Il manque 2 levées

Une possible à Cœur.

Il faut en trouver 1 à

Pique, donc il faut

mettre en place un

mort inversé, et un

affranchissement du

valet de Pique

	♠ AR4	
	♥ D98	
	♦ 976	
	♣ A986	
♠ 85		♠ D1093
♥ 652		♥ 73
♦ D1054		♦ V32
♣ RDV10		♣ 7542
	♠ V763	
	♥ ARV104	
	♦ AR8	
	♣ 3	

Passons au jeu de la Carte

La défense à la Couleur

Les principes de base

L'entame à la couleur

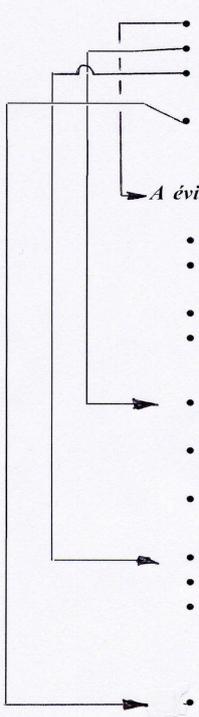
- Les principes énoncés suivants ont pour but :
 - Faire des levées d'honneur
 - Faire des levées de coupe (moi ou mon partenaire)
 - Contrecarrer le plan de jeu de l'adversaire
 - Ne pas donner la levée gagnante au déclarant

Le choix de la **couleur** d'entame est toujours le résultat d'un raisonnement basé sur l'écoute des enchères.

Le choix de la carte d'entame résulte de l'application de **règles**.

Ces Grands principes vous sont donnés sur le tableau suivant

Les grands principes d'entame



Entamer pour préparer ma coupe (donc ma courte) exemple
Entamer pour la coupe de mon partenaire (donc ma longue) exemple
Entamer pour prendre le contrôle du coup (entame de raccourcissement) exemple
Entamer ...parce qu'il le faut bien (tous les cas inclassables)

A éviter dans les situations suivantes:

- *La coupe priverait d'une levée d'atout naturelle :exemple:DVx*
- *La coupe correspond à une couleur fittée pour ne pas détruire la garde du partenaire*
- *Idem pour un bicolore du déclarant*
- *S'il est possible de raccourcir les atouts du déclarant à notre profit (exemple avec un H 4ème à l'atout)*
- *Souvent décelable par la composition de la main et par les annonces*
- *D'autant plus intéressant que des reprises de main directes permettent plusieurs coupes*
- *Peut se traduire aussi par une « promotion d'atout » exemple*
- *Il faut avoir une longueur d'atout suffisante*
- *Une couleur à entamer longue rapidement affranchissable*
- *Assez de contrôles pour reprendre la main*
- *Pour ne « rien donner »*
- *En essayant d'être offensif si possible*

Choix de la carte d'entame

- L'As d'une couleur avec AS et Roi, ou tête de séquence de 3 cartes liées.
- Dans la couleur du partenaire en pair impair
- Atout, principalement sur les partielles où le déclarant n'a pas le matériel nécessaire pour réaliser son contrat.
- D'un singleton avec deux ou trois petits atouts
- Pair impair dans la couleur verte (non annoncée par les adversaires)
- Sous un honneur long

Attitude du partenaire

- Il analyse soigneusement la carte d'entame du partenaire.
- Il comptabilise le nombre de points du déclarant
- Il comptabilise le nombre de levées de la défense
- Il comptabilise le nombre de levées du déclarant
 - Si celui ci a pratiquement son contrat, alors il y a urgence à prendre nos levées (on se doit d'être agressif)
 - Si celui ci n'a pas son nombre de levées potentielles, alors on se doit d'être prudent

Attitude du partenaire

- Le mort met un honneur et on ne peut monter :
 - On indique en priorité sa parité
- Le mort n'a pas d'honneur :
 - On fournit la plus grosse des équivalentes
- On garde la main, après réflexion :
 - Soit on continue l'affranchissement en pair impair du résidu
 - Soit on rejoue dans une couleur plus prometteuse
- Le mort a un honneur et ne le met pas : Attention!
 - Bien analyser la répartition des honneurs avant de jouer
- Le mort met un honneur et on peut monter :
 - Le principe est de couvrir, mais attention
 - Il existe des cas où il ne faudra pas couvrir

Sur un contre du partenaire

- Les enchères sont au niveau du Chelem
 - Le contre interdit une entame normale
 - En général , il y a une coupe d'entrée avec une levée en sus.
 - Souvent, cela indique l'entame dans la première couleur annoncée par le mort.
- Les enchères sont au niveau de la manche :
 - Le contre indique la volonté de punir les adversaires : le contrat doit chuter naturellement
 - En général, on évite une entame agressive qui pourrait donner la levée gagnante au déclarant

Les grilles de la défense

Une méthode de réflexion

- On va étudier une méthode de réflexion qui va vous permettre de choisir entre un flanc Actif ou un flanc Passif
- Après l'entame on va s'efforcer de reconstituer deux grilles :
 - La grille des levées sûres et potentielles du flanc
 - La grille des levées sûres et potentielles du déclarant

	Levées sûres	Levées potentielles
Piques		
Cœurs		
Carreaux		
Trèfles		