

# La « grande » *DISTRIBUTION*

Par Philippe  
Caralp



La distribution est la pierre angulaire du bridge. C'est une notion fondamentale aussi bien dans les enchères que dans le jeu de la carte.

Dans les enchères, c'est elle qui nous aidera à ranger notre jeu dans le bon tiroir.

Il y a quatre tiroirs : les jeux (ou mains) réguliers, unicolores, bicolores et tricolores.

Les mains régulières : 4333 / 4432 / 5332

Les mains unicolores : 6322 / 6331 / 7321 / 7222 / ...

Les mains bicolores : 5422 / 5431 / 5521 / 6421 / 65 / ...

Les mains tricolores : 4441 / 5440

Pour ce qui est des enchères, notre étude portera sur la façon de traiter une main en fonction de sa forme et surtout quand il faudra s'adapter en traitant une main d'une certaine répartition comme si elle en était d'une autre.

Un exemple pour bien comprendre :

♠ R 2  
♥ 10 9 3  
♦ D 10  
♣ A R D 8 7 5

Si on se demande en regardant cette main unicolore quelle est la manche la plus probable, on répond bien sûr 3SA. C'est pour cette raison qu'il faut ouvrir d'1SA et que toute autre ouverture vaut un ZÉRO pointé.

Avec la D♠ à la place du Roi, il faut aussi ouvrir d'1SA (Non Vul en attaque/barrage). N'oubliez pas que le bridge est un jeu de plis et que les points (inventés dans les années 30 par un anglais du nom de Milton Work) ne sont qu'un artifice pour évaluer la force d'un jeu.

Pour aller plus loin, si on se demande combien il faut statistiquement de points pour réaliser un pli, et qu'on divise le nombre de points d'honneurs, 40, par le nombre de plis, 13, on obtient 3.

Bien sûr, les ♣ n'apporteront pas toujours 6 levées. Tantôt il y aura de mauvaises distributions et tantôt les adversaires engrangeront les huit premières levées mais compter seulement deux points de longueur pour cette superbe couleur sixième est très pessimiste.

À retenir : les points d'honneurs sont un mode d'évaluation fiable quand les mains sont régulières (même si les As et aussi les Rois sont sous-évalués alors que les Valets et aussi les Dames sont surévalués).

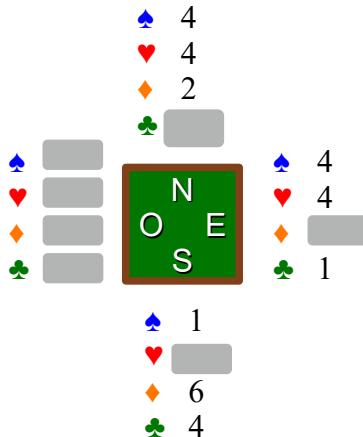
Les jeux unicolores s'évaluent en gagnantes alors que les mains bicolores s'évaluent en perdantes.

Si chaque main de treize cartes peut se diviser en quatre (couleurs), chaque couleur peut aussi se diviser en quatre (mains).

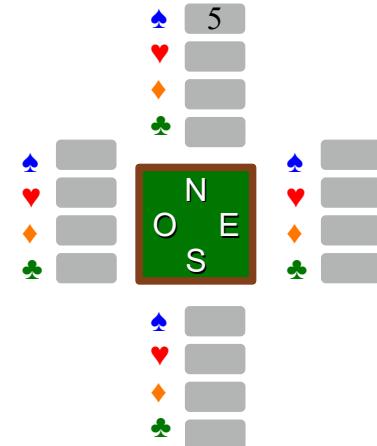
Connaître ces distributions sur le bout des doigts est une arme puissante dans le jeu de la carte car **elle vous dispensera de compter**.



Compléter le diagramme des quatre jeux en respectant celui des quatre couleurs.



Bâtissez un diagramme des quatre couleurs :



$3 = 4$ , au bridge, quand on connaît trois jeux, on connaît aussi le quatrième...

Les treize distributions les plus fréquentes à connaître par cœur (plus de 90% des cas) :  
**4432 / 5332 / 4333 / 6322 / 6331 / 7321 / 7222 / 5431 / 5422 / 6421 / 5521 / 4441 / 5440**

Voici la « table » de distribution :

Régulier

Unicolore

Bicolore

Tricolore

4 4 3 2 = 21%	6 3 2 2 = 6%	5 4 3 1 = 13%	4 4 4 1 = 3%
5 3 3 2 = 15%	6 3 3 1 = 3%	5 4 2 2 = 10%	5 4 4 0 = 1%
4 3 3 3 = 10%	7 3 2 1 = 2%	6 4 2 1 = 5%	
	7 2 2 2 = 0,5%	5 5 2 1 = 3%	

À quoi cela sert-il de connaître ces distributions ?

Cela sert à savoir sans avoir à compter.

Comment utiliser cet outil ?

Pendant les enchères, **mémorisez bien votre distribution** (en commençant par le plus grand nombre jusqu'au plus petit) et vos gros honneurs puis, quand le mort s'étale (correspond-il à votre attente ?), **faites de même avec la main exposée**.

La moitié du paquet s'exhibe impudiquement sous vos yeux (votre main plus le mort). Ne soyez pas timide, regardez-la et **faites les comptes** pendant que le déclarant prépare son plan de jeu et retenez bien la carte d'entame :

- déjà les points : j'en possède tant, le mort tant et le déclarant en a annoncé entre tant et tant, mon partenaire est donc dans la fourchette de tant à tant.

*Mon truc pour compter vite (et bien), repérer les groupes d'honneurs qui font 10 points : A R D V/deux As Dame/As deux Rois (même de couleurs différentes).*

- puis envisagez les distributions résiduelles : j'ai quatre cartes à ♠ et le mort aussi, les deux mains cachées en possèdent cinq, 3/2 ou 4/1.

*Je saurai tout au deuxième tour de la couleur sans avoir à compter car je l'ai fait avant !*

Les enchères dévoilent certaines longueurs chez l'ouvreur (et aussi la quatrième main, par différence). Pour retenir, énoncez intérieurement ce que vous savez.

L'entame donne souvent le compte d'une couleur (des quatre jeux).

*Regarder attentivement le mort et jouer en fonction de ce que vous voyez vous fera acquérir du bon sens (notion de contre-attaque à la couleur et à SA).*

Une fois comptés les points et les distributions, attelez-vous à **retenir le fil du coup**. Avoir appris votre distribution par cœur vous permettra de voir combien de tours ont été joués dans telle couleur (vous aviez quatre ♠, il vous en reste deux, deux tours joués).

Chaque pli amène sa manne de renseignements, tirez-en toutes les inférences au fur et à mesure du coup pour ne pas vous faire déborder par la mer de renseignements.

N'oubliez pas : un renseignement sur une des mains cachées vous dévoile l'autre main. Pour compter les mains au cours du jeu, **reconstituez toujours les 13 cartes de départ**.



## 1. Défense – niveau 2ème série



Contrat : 4♥ - Entame : 8♣

S	O	N	E
1♠	-	1sa	-
2♥	-	3♥	-
4♥			



Quelle est la force du déclarant ?

Celle du partenaire ?

Quelle est la distribution (approximative) du déclarant ?

Celle du partenaire ?

Connaissez-vous l'emplacement d'un ou de plusieurs honneurs ?

Quel plan allez-vous mettre en œuvre pour faire chuter le déclarant ?

♠  
♥  
♦  
♣ 8

N  
O  
S  
E

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



---

 1. Défense – niveau 2ème série
 

---



S	O	N	E
1♣	-	1sa	-
2♥	-	3♥	-
4♥			

L'ouvreur possède une main non mini et votre partenaire devrait avoir un maximum de 4/5 points.

Les enchères ont dévoilé 5♣+4♥ et l'entame du 8♣ indique un résidu 4/2 des ♣. La distribution de l'ouvreur devrait être 5422 (s'il n'a bien que 5♣ et 4♥).

Le plan de jeu de l'ouvreur va être la coupe des ♠ et il faut prendre et jouer atout. « L'entameur » qui possède la D ou le V♣ aurait dû entamer atout (décl bic).

---

 Contrat : 4♥ - Entame : 8♣
 

---

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

---

 Contrat : 5♦ - Entame : 3♣
 

---

S	O	N	E
1♥	-	1♣	-
3♦	-	3♣	-
4♦	-	5♦ !	



Quelle est la force du déclarant ?

Celle du partenaire ?

Quelle est la distribution (approximative) du déclarant ?

Celle du partenaire ?

Connaissez-vous l'emplacement d'un ou de plusieurs honneurs ?

Quel plan allez-vous mettre en œuvre pour faire chuter le déclarant ?

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

---

 1. Défense – niveau 1ème série
 

---



S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
3♦	-	3♣	-
4♦	-	5♦ !	

L'entame montrant cinq cartes à ♣, le déclarant devrait avoir 5♥ 5♦ 2♣ 1♠ dans une main très forte. Après avoir tiré deux tours d'atout, le déclarant va constater le partage 4/1 des ♦ et monter au mort à ♠ pour jouer ♦ et vous prendre le V♦. Encaissez AR♣ et rejouez ♠ pour supprimer la communication du mort, le déclarant devra vous abandonner le V♦ (4♥ est sur table !).

---

 Contrat : 4♥ - Entame : 8♣
 

---

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

---

 Contrat : 3Sa - Entame : 2♦
 

---

S	O	N	E
			1♦
1Sa	-	3Sa	-



- Quelle est la force de chacun des adversaires ?
- Quelles sont les distributions des deux adversaires ?
- Quel plan allez-vous mettre en œuvre pour réaliser votre contrat ?

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

---

 2. Attaque – niveau 2ème série
 

---



S	O	N	E
			1♦
1Sa	-	3Sa	-

On voit mal l'entame du 2♦ provenir d'un singleton.

Si l'entame dans l'ouverture du partenaire vient bien de trois cartes (et on le saura en encaissant un deuxième tour de ♦), cela implique que l'ouvreur n'a que trois cartes à ♦. Cette ouverture ne correspond qu'à une seule distribution : 4♠ 4♥ 3♦ 2♣ et le V♥ est quatrième à droite...

---

 Contrat : 3Sa - Entame : 2♦
 

---

♠ A 8 6	♠ RD V 10
♥ R 3 2	♥ V 9 7 4
♦ 9 7 5	♦ 6 4 3
♣ D 10 7 4	♣ A V
♠ 9 4 3 2	♠ 7 5
♥ 6 5	♥ A D 10 8
♦ 10 8 2	♦ A R D V
♣ R 8 6 2	♣ 9 5 3

---

 1. Attaque – niveau 1ère série
 

---

3♦ après un Landy est une enchère garantissant la manche sans tenue dans les majeures.

S	O	N	E
1Sa	2♣	3♦°	-
3Sa			



Quelles sont approximativement les distributions des deux adversaires ?  
Où sont placés les honneurs manquants ?  
Comment allez-vous conduire ce coup pour réaliser neuf levées ?

---

 Contrat : 3Sa - Entame : R♠
 

---

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

---

 2. Attaque – niveau 2<sup>ère</sup> série
 

---




---

 Contrat : 3Sa - Entame : R♠
 

---

S	O	N	E
1Sa	2♣	3♦°	-
3Sa			

♠ 75  
♥ 842  
♦ AD96  
♣ AD43

♠ RDV102  
♥ RV953  
♦ 3  
♣ 96



♠ 96  
♥ 107  
♦ V10854  
♣ V1075

Le Landy a dévoilé neuf ou dix cartes majeures dont probablement le R♥.

Vous n'avez que huit levées (un ♠, un ♥ trois ♦ et trois ♣). La neuvième proviendra d'une remise en main à ♠, après avoir éliminé les cartes mineures

du joueur de gauche, pour le forcer à rejouer sous son R♥ dans votre fourchette AD.

♠ A843  
♥ AD6  
♦ R72  
♣ R82

## Enchères – Quand sortir des sentiers battus ?

- Les mains 5422 ouvertes (ou rebidées) à 1SA.
- Les mains 5431 avec honneur sec, ouvertes ou rebidées à 1SA.
- Les mains 65 ouvertes de la couleur de 5 (5♦/6♥).
- Les mains 6322 ouvertes ou rebidées à 1SA.
- Les 6322 de zone 2, avec une vilaine couleur 6ème, traitée comme des bicolores.
- Les mains 6322 de zone 3, avec une vilaine 6ème, traitée par bicolore économique à saut (ou cher).
- Les mains 4441 avec honneur sec ouvertes ou rebidées à 1SA.
- Les interventions dans quatre cartes.

Sous l'influence du monde entier, les champions français ouvrent maintenant d'1SA les mains de 15 à 17 points assorties d'une majeure cinquième (la tendance est même d'ouvrir d'1SA avec un 5/4 majeur...).

Bien sûr, parfois on rate un fit majeur avantageux mais l'effet barrage de cette enchère compense les inconvénients générés par cette ouverture, le bridge est un jeu statistique.

Rappelez-vous qu'il faut deux levées d'écart pour réussir 4♥ ou 4♦ et chuter 3SA.

Ainsi, voici des mains qu'il faut ouvrir ou redemander à SA :

♠ D 10 2  
♥ A RD 9 4  
♦ R 5  
♣ V 8 7

1SA plutôt qu'1♥ sinon quoi dire si le partenaire répond 1♥ - 1♦.  
La belle couleur est un argument supplémentaire pour l'ouverture d'1SA.

♠ 10 5  
♥ RD 9 7 6  
♦ A D 4  
♣ A D 3

1♥ suivi d'une redemande à 2SA sur la réponse 1♦.  
Dans cette séquence particulière, 2SA indique 17/18.

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

2SA plutôt qu'1♥ On dit tout en une fois et on est assuré de recevoir l'entame.  
Les 3 cartes à ♠ sont un plus, si le partenaire en a 5.

♠ R 9  
♥ A V 10  
♦ V 8 7 6 4 2  
♣ R 5

1♦ - 1♥ - 1SA  
Plutôt qu'une répétition à 2♦ qui rendrait plus difficile la recherche d'un fit 5/3 à ♥.

Au bridge, pour l'ouvreur, il y a 4 formes de jeux (régulier / unicolore / bicolore / tricolore).

Il y a 6 zones de points pour les mains régulières et 4 zones de points pour les mains irrégulières.

Les enchères peuvent être non forcing (NF) / forcing (F) / auto-forcing (AF) / forcing de manche (FM)

Certains jeux peuvent s'exprimer en une seule enchère, d'autres nécessiteront 2 ou 3 enchères.

Enfin, certains jeux seront traités comme appartenant à une autre distribution que la leur.

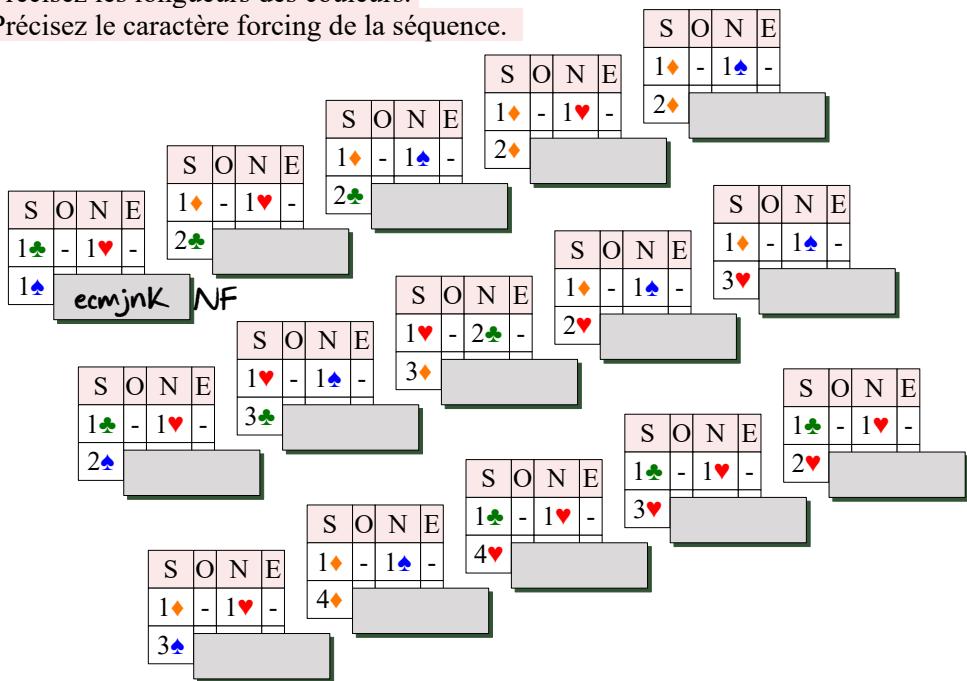
Jeux réguliers	Jeux	unicolores	bicolores	tricolores
24&+	24H			
22/23	a			
20/21	b	f	g	h
18/19	c		j	k
15/17	d			
12/14	e	1	m	n



Associer les séquences avec la (les) case(s).

Précisez les longueurs des couleurs.

Précisez le caractère forcing de la séquence.





## Non Forcing

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	ecmjnk		

♠ R 7 6 3   ♠ A 6 5 2   ♠ D V 9 5   ♠ R D 5 3   ♠ D 8 6 3   ♠ A V 7 3  
 ♥ A 9   ♥ A 8   ♥ 8   ♥ A   ♥ -   ♥ -  
 ♦ D 10 2   ♦ A 7 4   ♦ D 6 4   ♦ 10 6 4   ♦ A 9 5 2   ♦ R D 9 5  
 ♣ R V 8 4   ♣ R D V 9   ♣ A R 7 3 2   ♣ A D V 7 2   ♣ A R 7 4 2   ♣ A D 8 4 2

## Non Forcing

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣	jm		

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

## Non Forcing

S	O	N	E
1♦	-	1♣	-
2♦	lm		

♠ 3   ♠ R 9 6   ♠ D 9 6   ♠ R 7 5  
 ♥ A 8 7 5 2   ♥ R 10 4   ♥ D   ♥ -  
 ♦ A V 8 7 5 2   ♦ R 10 4   ♦ D   ♦ -  
 ♣ R 10 4   ♣ D   ♣ -   ♣ -

## Non Forcing

S	O	N	E
1♦	-	1♣	-
2♣	jm n K		

♠ 6 4   ♠ 10   ♠ 10   ♠ 10   ♠ 6 5 3  
 ♥ 7 3   ♥ A 8 3   ♥ A 8 6 3   ♥ A 8 6 3   ♥ 9  
 ♦ A R 9 8 2   ♦ R 9 6 5 4   ♦ A 9 7 2   ♦ A R 7 2   ♦ A R D 7 4 2  
 ♣ R D 10 5   ♣ A R D 2   ♣ A 5 4 3   ♣ A D 4 3   ♣ R 10 8

## Non Forcing

S	O	N	E
1♦	-	1♣	-
2♦	l		

♠ 6 5 3   ♠ 9   ♠ 6 4   ♠ A 4  
 ♥ A R D 7 4 2   ♥ R 10 8   ♥ A R 7 3 2   ♥ A R 7 3 2  
 ♦ A R 8 5 3   ♦ C R   ♦ A R 8 5 3   ♦ A R 8 5 3  
 ♣ R

## Forcing Manche

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣	g h f		

♠ A R 8 3   ♠ R D 9 5   ♠ A R D   ♠ 6 4   ♠ A R 6 3  
 ♥ D   ♥ -   ♥ A D   ♥ A D 4 2   ♥ A R 7 2  
 ♦ A 6 4   ♦ A V 6 2   ♦ A   ♦ A R 8 6 5 3 2   ♦ A R 7 3 2  
 ♣ A D V 7 5   ♣ A R D 8 4   ♣ V 9 8 6 5 3 2   ♣ A R 8 5 3

## Forcing Manche

S	O	N	E
1♦	-	1♣	-
2♦	j g		

♠ 6 4   ♠ A R 7 3 2   ♠ A R 8 5 3   ♠ A R 6 3  
 ♥ A R 7 3 2   ♥ A R 8 5 3   ♥ A R 7 2   ♥ A R 7 2  
 ♦ A R 8 5 3   ♦ C R   ♦ A R 8 5 3   ♦ A R 8 5 3  
 ♣ R

## Forcing Manche

S	O	N	E
1♥	-	1♣	-
3♣	g h (f)		

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

## Forcing Manche

S	O	N	E
1♦	-	1♣	-
3♦	g h		

♠ A R D 2   ♠ A R 8 7 5 4 2   ♠ A R 9 7 3 2   ♠ A R 6 3  
 ♥ A R 8 7 5 4 2   ♥ A R 9 7 3 2   ♥ A R 7 2   ♥ A R 7 2  
 ♦ A D 9 7 3 2   ♦ C 6   ♦ A D 9 7 3 2   ♦ C 6  
 ♣ -

## Auto-forcing

S	O	N	E
1♦	-	1♣	-
2♥	j k g h f		

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

♠ A D 7 3  
 ♥ 10  
 ♦ A R V 9 8 5  
 ♣ 7 2

## Non forcing

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣	jk		

♠ 2   ♠ R D 9 7   ♠ A R 6 2   ♠ R 9 8 3   ♠ A R 6 5 4  
 ♥ R D 9 7   ♥ A R 6 2   ♥ A R 6 2   ♥ A V 8 4   ♥ A V 6 5 4  
 ♦ A R V 5 4   ♦ A 10 8 7   ♦ A 10 8 7   ♦ -   ♦ A V 6 5 3  
 ♣ A 6 3   ♣ A D 9 5   ♣ A D 9 5   ♣ A V 6 5 3   ♣ A V 6 5 3

## Non forcing

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2♦	m n e		

♠ R 6 3   ♠ 6 5   ♠ -   ♠ V 3  
 ♥ A 9 4 2   ♥ R D 9 4   ♥ A 9 7 3   ♥ A D 8 5  
 ♦ R 10 5   ♦ 8 7   ♦ A 6 5 4   ♦ R 6  
 ♣ R 8 7   ♣ A R 7 3 2   ♣ R V 8 5 2   ♣ A R V 9 4

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
4♦	j		

♠ V 3  
 ♥ A D 8 5  
 ♦ R 6  
 ♣ A R V 9 4

# 1. Enchères – Les jeux réguliers -



Comment traitez-vous les mains  
(en une ou deux enchères) ?

♠ R 6  
♥ R 8  
♦ ARDV 95  
♣ A 10 3

♠ D 6  
♥ D 2  
♦ RDV 973  
♣ AV 8

♠ R 10 2  
♥ R 10 8  
♦ 9 7  
♣ ARV 93

♠ R 7  
♥ R 9  
♦ A 10 6 4  
♣ ARD 83

♠ D 10 2  
♥ ARD 85  
♦ V 9 4  
♣ R 3

♠ 7 3  
♥ RDV 6  
♦ AD  
♣ A 9 8 5 4

♠ RDV 6  
♥ 7 3  
♦ AR  
♣ A 9 8 5 4

♠ 9 6  
♥ AR  
♦ RV 975  
♣ AV 83

♠ V 6  
♥ AD  
♦ AV 83  
♣ RV 975

24	Ouverture 2♦
23	Ouverture 2♣
22	
21	Ouverture 2Sa
20	
19	
18	Redemande 2Sa
17	
16	Ouverture 1Sa
15	
14	Redemande 1Sa
13	
12	



♠ R 6  
♥ R 8  
♦ ARDV 95  
♣ A 10 3

♠ D 6  
♥ D 2  
♦ RDV 973  
♣ AV 8

♠ R 10 2  
♥ R 10 8  
♦ 9 7  
♣ ARV 93

♠ R 7  
♥ R 9  
♦ A 10 6 4  
♣ ARD 83

♠ D 10 2  
♥ ARD 85  
♦ V 9 4  
♣ R 3

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2Sa			

S	O	N	E
1Sa			

S	O	N	E
1Sa			

S	O	N	E
2Sa			

S	O	N	E
1Sa			

♠ 7 3  
♥ RDV 6  
♦ AD  
♣ A 9 8 5 4

♠ RDV 6  
♥ 7 3  
♦ AR  
♣ A 9 8 5 4

♠ 9 6  
♥ AR  
♦ RV 975  
♣ AV 83

♠ V 6  
♥ AD  
♦ AV 83  
♣ RV 975

S	O	N	E
1Sa			

S	O	N	E
1♣			

S	O	N	E
1♦			
1Sa			

S	O	N	E
1Sa			

# 1. Enchères – Les jeux réguliers -



Quelle est la signification de la séquence ?  
Préciser le caractère forcing.

S	O	N	E
1Sa	-	2♣	-
2♦	-	2♠	

S	O	N	E
1Sa	-	2♣	-
2♣	-	3♥	

S	O	N	E
1Sa	-	2♣	-
2♥	-	4Sa	

S	O	N	E
1sa	-	2♣	-
2♦	-	3♥	

S	O	N	E
1Sa	-	2♦	-
2♥	-	2♣	

S	O	N	E
1Sa	-	2♥	-
2♣	-	3/4♥	

S	O	N	E
1Sa	-	2♥	-
2♣	-	4Sa	

S	O	N	E
1Sa	-	2♣	-
2♥	-	3♣	-
3♣			

S	O	N	E
1sa	-	2♦	-
2♥	-	3♣	-
3♦			

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2Sa	-	3♣	

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♣	-	1Sa	-
2♥			



Quelle redemande ?

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
?	-		

♠ R985  
♥ A1086  
♦ RD7  
♣ 42

♠ ADV9  
♥ RD107  
♦ AV10  
♣ V3

♠ A973  
♥ A7  
♦ AR84  
♣ A102



Quel est le bon contrat ?  
Comment y parvenir ?

♠ AR64  
♥ A8  
♦ A972  
♣ A103

S	O	N	E
	-		-
	-		-
	-		-

♠ V93  
♥ R10972  
♦ 105  
♣ 865

# 1. Enchères – Les jeux réguliers -

 Signification de la séquence

S	O	N	E
1Sa	-	2♣	-
2♦	-	2♠	

8pts 5P  
Non Forcing

S	O	N	E
1Sa	-	2♣	-
2♣	-	3♥	

Espoir de chelem  
à ♠

S	O	N	E
1Sa	-	2♣	-
2♥	-	4Sa	

Quantitatif  
avec 4 cartes à Pique

S	O	N	E
1sa	-	2♣	-
2♦	-	3♥	

5P et 4C  
Forcing manche

S	O	N	E
1Sa	-	2♦	-
2♥	-	2♠	

4H  
5P et 5C

S	O	N	E
1Sa	-	2♥	-
2♣	-	3/4♥	

5P et 5C  
3♥ → 15+  
4♥ → 12/14

S	O	N	E
1Sa	-	2♥	-
2♣	-	4Sa	

Quantitatif  
5 cartes à Pique

S	O	N	E
1Sa	-	2♣	-
2♥	-	3♣	-
3♣			

Pas de garde K ou  
As blanc

S	O	N	E
1sa	-	2♦	-
2♥	-	3♣	-
3♦			

Pas de garde P  
ou As blanc

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2Sa	-	3♣	

Espoir de chelem  
à Trèfle

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♣	-	1Sa	-
2♥			

5C, 4P, 3C, 1K  
15/17 pts

La redemande ?

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
?	-		

♠ R 9 8 5  
♥ A 10 8 6  
♦ RD 7  
♣ 4 2

2Sa

♠ AD V 9  
♥ RD 10 7  
♦ A V 10  
♣ V 3

2Sa

♠ A 9 7 3  
♥ A 7  
♦ A R 8 4  
♣ A 10 2

2Sa

puis 4Sa sur 3Sa

puis 4♣ sur 3Sa

Le bon contrat  
La bonne séquence

♠ A R 6 4  
♥ A 8  
♦ A 9 7 2  
♣ A 10 3

S	O	N	E
1♦	-	1♥	
-	1♣	-	-
-			

♠ V 9 3  
♥ R 10 9 7 2  
♦ 10 5  
♣ 8 6 5

## 2. Enchères – Les jeux unicolores -

Ils s'évaluent en **gagnantes**, assortis ou non de levées de défense



2♦ → la manche moins une levée  
la main doit comporter au moins 2 levées de défense  
2♣ puis 2♥♠ → huit levées de jeu  
2♣ puis 3♣♦ → neuf levées de jeu  
la main doit comporter au moins 2 levées de défense  
2♣ puis 4♥♠ → ARD 8ème et un As  
2♣ puis 3♥♠ → ARD 7ème et un As (Acol)

17	1♥♠ puis 3♥♠ Répétition à saut → couleur 6ème solide, 7 ou 8 levées [15/17]
15	1♥♠ puis 4♥♠ Répétition à double saut → couleur 6ème solide, 8 levées peu de défense [12/15]
11	1♥♠ puis 2♥♠ puis 4♥♠ → couleur 7ème, 7 ou 7½ levées de jeu peu de défense [12/14]



Comment traitez-vous les mains (en une ou deux enchères) ?

♠ R D V 9 8 6 2

♥ A V 10

♦ 7

♣ V 4

♠ A R D 9 7 4 2

♥ R D

♦ A

♣ D V 10

♠ 6

♥ R V 5

♦ R V 9 8 6 4

♣ A R V

♠ -

♥ R D V

♦ A R D 9 7 6 4

♣ A R D

S	O	N	E
-	2♣	-	

S	O	N	E
		2♥	-

S	O	N	E
		1♦	-

S	O	N	E
		2♣	-

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

♠ R V 10 9 6 5 3 2  
♥ A 7  
♦ 8  
♣ R 4

♠ 2  
♥ A R 10 9 8 6 5 3  
♦ 10  
♣ A D 7

♠ A  
♥ V 9 8 7 6 5 4 3 2  
♦ A R D  
♣ -

S	O	N	E
-	1♦	-	

S	O	N	E
-	2♦	-	

S	O	N	E
-	2♦	-	

S	O	N	E
-	2♣	-	

### La bonne séquence

♠ R D V 9 8 6 2  
♥ A V 10  
♦ 7  
♣ V 4

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
2♠	-	y	-
4♣	-	-	-

♠ A R D 9 7 4 2  
♥ R D  
♦ A  
♣ DV 10

S	O	N	E
2♦	-	2♥	-
4♣	-	-	-

il manque 2 As

♠ 6  
♥ R V 5  
♦ R V 9 8 6 4  
♣ ARV

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
2♣	-	-	-

Couleur trop creuse pour 3♦

♠ -  
♥ RDV  
♦ ARD 9 7 6 4  
♣ ARD

S	O	N	E
2♦	-	2♠	-
4♣	-	-	-

As de ♥ ou As de ♦ ?

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

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
3♥	-	-	-

7 levées de jeu (en tirant un peu...)

♠ R V 10 9 6 5 3 2  
♥ A 7  
♦ 8  
♣ R 4

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
4♣	-	-	-

8 levées de jeu mais pas assez de défense pour ouvrir de 2♣

♠ 2  
♥ AR 10 9 8 6 5 3  
♦ 10  
♣ AD 7

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
4♥	-	-	-

un Acol, 9 levées de jeu dont 2½ de défense

♠ A  
♥ V 9 8 7 6 5 4 3 2  
♦ ARD  
♣ -

S	O	N	E
2♦	-	2♠	-
3♥	-	-	-

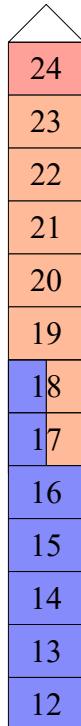
en route vers le chelem, petit ou grand.

## 2. Enchères – Les jeux bicolores -

### Bicolore économique

Annonce à saut de la deuxième couleur.  
*Forcing de manche*

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
3♣			



Annonce économique de la deuxième couleur.  
*Encourageant mais non Forcing :*

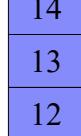
S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♣			

### Bicolore cher

Ouverture au palier de 1 puis annonce de la deuxième couleur.  
*Auto-Forcing*

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥			

Répétition économique de la couleur d'ouverture .



S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
2♦			



Donnez le sens et le caractère forcing de la séquence.

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥			

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2♠	

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	3♠	

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	3♣	

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	3♥	

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	3♦	

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2♠	-
3♠			

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2Sa	-
3♣			

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2Sa	-
3♦			

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2Sa	-
3♥			

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2Sa	-
3♣	-	3♥	

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
2♣			

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣			

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣	-	2Sa	

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣	-	3♣	

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣	-	3♥	

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
3♣			

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
3♦			

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2♦	-	2♦	

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
2♦	-	2♥	



Donnez le sens et le caractère forcing de la séquence.

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥			

Bicolore cher,  
auto-forcing

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥	-	2♦	

Répétition forcing  
un tour après  
bicolore cher

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥	-	3♠	

6 très belles cartes  
à Pique – chelem  
en vue

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥	-	3♣	

Chelem à Trèfle en  
vue (au moins 3  
cartes utiles)

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥	-	3♥	

Chelem à Cœur en  
vue ( au moins 3  
cartes utiles)

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥	-	3♦	

4ème couleur,  
demande de garde  
pour SA

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥	-	2♦	-
3♣			

2 cartes à Pique,  
sinon splinter

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥	-	2Sa	-
3♣			

2Sa modérateur,  
bicolore cher  
minimum – 3♣ NF

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥	-	2Sa	-
3♣			

5♣ 4♥ 3♦ 1♦  
bicolore cher – zone  
19/22 Forcing

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥	-	2Sa	-
3♦			

6♣ et 5♥

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
2♥	-	2Sa	-
3♣	-	3♥	

« Forcing pass »  
Sud doit passer

S	O	N	E
1♦	-	1♣	-
2♣			

Bicolore économique  
12/18  
Non Forcing

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣			

Bicolore économique  
à saut 19/22  
Forcing manche

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣	-	2Sa	

Garde à Trèfle,  
force ambiguë.  
Pas modérateur ici

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣	-	3♣	

4ème couleur,  
demande de garde.  
5pts+

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
2♣	-	3♥	

Au moins 5 beaux  
Cœurs – Force  
ambiguë

S	O	N	E
1♦	-	1♣	-
3♣			

Bicolore éco à saut  
19/22,  
Forcing manche

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
3♦			

Bicolore éco à saut  
après 2/1 → 5/5 –  
16+, couleurs solides

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
2♣	-	2♦	

3ème couleur  
Forcing mais pas  
AF – 10H et plus

S	O	N	E
1♦	-	1♣	-
2♦	-	2♥	

3ème couleur  
Forcing mais pas  
AF – 10H et plus

### 3. Enchères – Les jeux tricolores -

Ce sont les mains spécifiquement 4 4 4 1 et 5 4 4 0.

Peu de séquence sont « codifiées tricolore » car ces mains sont souvent assimilées à des mains régulières, à des mains unicolores ou à des mains bicolores.

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
3Sa		4♣♦♥°	

- ♠ R V 9 5
- ♥ A D 10 3
- ♦ A V 9 2
- ♣ V

4♣♦♥° (Texas)



Comment traiter ces mains ?  
(anticipez la réponse probable de 1♠)

♠ R  
♥ D 10 8 5  
♦ R V 9 4  
♣ A 6 3 2

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

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

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

♠ A  
♥ R D 10 4  
♦ A D 9 5  
♣ A D 8 3

S	O	N	E
-	-	-	

S	O	N	E
-	-	-	

S	O	N	E
-	-	-	

S	O	N	E
-	-	-	

S	O	N	E
-	-	-	

### 4. Enchères – Les jeux à ne pas ranger « dans le bon tiroir »

Les situations où une distribution est assimilée à une autre sont nombreuses.



Comment traiter ces mains ?

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

♠ A  
♥ D 9 7 6 4 2  
♦ R 10 5  
♣ A R 7

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

♠ A D V  
♥ A R 8  
♦ R V 6 5 4 2  
♣ 10

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-

♠ D 7  
♥ R 9  
♦ R 6 3  
♣ A D V 8 5 2

♠ 2  
♥ A V 4  
♦ A R 10 7  
♣ 9 8 6 5 3

♠ 2  
♥ A D 9  
♦ A V 7 6 4 3  
♣ A V 8

♠ A  
♥ A R 3  
♦ A 8 4  
♣ A R D 9 7 5

♠ 2  
♥ R D 9 7  
♦ A V X 6 3  
♣ R 8 5

S	O	N	E
-	-	-	

S	O	N	E
-	-	-	

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-

S	O	N	E
-	2♥	-	

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-



Comment traiter ces mains ?  
(anticipez la réponse probable de 1♠)

♠ R  
♥ A 10 8 5  
♦ R V 9 4  
♣ A 6 3 2

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

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

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

♠ A  
♥ R D 10 4  
♦ A D 9 5  
♣ A D 8 3

S	O	N	E
1♦ -	1♠ -		
1Sa			

S	O	N	E
1♦ -	1♠ -		
2♣			

S	O	N	E
1♦ -		-	

S	O	N	E
1Sa	-		-

S	O	N	E
2Sa	-		-

sinon quoi sur 1♠ ?

Les situations où une distribution est assimilée à une autre sont nombreuses.

Comment traiter ces mains ?

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

♠ A  
♥ D 9 7 6 4 2  
♦ R 10 5  
♣ A R 7

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

♠ A D V  
♥ A R 8  
♦ R V 6 5 4 2  
♣ 10

S	O	N	E
1♥ -	1♠ -		
2♦ -			

S	O	N	E
1♥ -	1♠ -		
2♣ -			

S	O	N	E
1♣ -	1♠ -		
2♦ -			

S	O	N	E
1♦ -	1♠ -		
2♥ -			

C'est pourquoi  
on ouvre à 1 Sa

Couleur trop  
creuse pour 3♥

Puis 2♠ sur 2♥,  
4♥ sur 2♠ (splinter),  
3♣ sur 2Sa et 4♣ sur 3♣.

Si Nord a quatre ♥,  
il a 5♠

♠ D 7  
♥ R 9  
♦ R 6 3  
♣ A D V 8 5 2

♠ 2  
♥ A V 4  
♦ A R 10 7  
♣ 9 8 6 5 3

♠ 2  
♥ A D 9  
♦ A V 7 6 4 3  
♣ A V 8

♠ A  
♥ A R 3  
♦ A 8 4  
♣ A R D 9 7 5

♠ 2  
♥ R D 9 7  
♦ A V X 6 3  
♣ R 8 5

S	O	N	E
1Sa -		-	

S	O	N	E
1♦ -	1♠ -		
2♣			

S	O	N	E
1♦ -	1♠ -		
2♣			

S	O	N	E
2♦ -	2♥ -		
3♣			

S	O	N	E
1♦ -	1♠ -		

Couleur trop  
creuse pour 3♦

Main trop faible  
pour bicolore cher