

ATELIERS COMPETITIVES ET JEU DE FLANC

Chroniques d'un participant

Avant-propos : ce dossier se veut le reflet de ce que le participant a entendu et noté lors de ces ateliers ; pour une bonne lecture il faut avoir avec soi les fiches et les donnees corrigees ; le plus souvent celles ci sont commentees mais elles ne sont pas reprises ici.
Ce dossier a été vérifié et corrigé par Claire Martel.

Thèmes des premiers ateliers de la saison 2010-2011

Les 3 outils du compte pour la défense:

Outil n°1 : le compte des points

Outil n° 2 : le compte des distributions

Outil n°3 : le compte des levées

ATELIER N°1 (1/10)

Thème n°1 : compter vos levées en face d'un unicolore et non vos points d'honneur:

Exemple : la donne n°4 :

	♠ 7 6 2		
N/P	♥ 8 5 3		
	♦ R 5 4		
	♣ A R V 2		
♠ R D V 8 4 3		♠ X 9 5	
♥ 9		♥ A R 6 4	
♦ X 7 2		♦ A D	
♣ D 9 5		♣ 8 7 6 3	
	♠ A		
	♥ D V X 7 2		
	♦ V 9 8 6 3		
	♣ X 4		

ouverture 2 ♠* en OUEST ; avec le fit 3^{ème} on peut compter sur 5 levées à ♠+2 levées à ♥ (AR) + 1,5 levées à ♦ (AD)+une coupe à ♦ (si le Partenaire en a 3) puisqu'on a une courte à Carreau et 3 atouts soit 9/9,5 levées (**on ne compte pas les points H en face d'un unicolore**) ; il faut proposer la manche par 2SA* bien que la main soit faible en points H !!! L'ouvreur répond 4 ♥*=main non minimum et singleton.

Rappels :

- Contre un contrat à SA le partenaire entame de la plus petite carte visible : il a 4 cartes **avec** un H et il n'a pas de couleur 5^{ème} (ce qui aide à reconstituer la distribution du déclarant) en outre jamais d'entame sous un As 4^{ème}
- Pour réveiller sur 1SA, il faut une main 5422 ou 5431 **mais jamais 5332**
- Dans l'exercice proposé sur le blog, la réponse de 3♥ (dans la séquence 1♥ 2♠ 3♥) correspond à 2♥ dans le silence adverse (effet d'entraînement du soutien) Si on a un vrai 3♥, il faut d'abord contrer (Spoutnik généralisé).
- En TPP si on est majoritaire en points (9H bien faits en face de l'ouverture) il faut contrer (sauf gros fit) si on a un minimum de levées de défense.
- Règles pour surenchérir au palier de 3 : un atout de plus, un singleton dans la couleur des adversaires, ou un bicolore à honneurs concentrés sans points perdus dans les courtes ; les points d'honneur sont faits pour proposer la manche, pas pour aller au palier de 3 !
Sur 1♥ -- 2♥ 4♣ est un Michaël pour les P et les K

Exercices n°1 et N°2

Quelle est votre enchère en Sud?

N°1	O/T	TPP		♠R98
S	O	N	E	♥DV8
	-	1♥	-	♦V86
2♥	-	-	3♣	♣D976
?				

- L'exercice n°1 nous a permis de revoir le compte des levées de défense : Rxx=1/2 levée, DVx=0+ mais D9xx dans la couleur annoncée=2 car on est derrière.
- Sur 1♥ -- 2♥ 3♣
X est **punitif** car il y a de la place pour une enchère d'essai (3K*)
-

N°2	N/P	TPP		♠R862
S	O	N	E	♥V108
		1♥	-	♦RV95
2♥	-	-	2SA	♣V9
?				

L'exercice n°2 : 1♥ passe 2♥ passe
Passe 2SA* ?

2SA* est un appel aux mineures et montre qu'on n'a pas d'intérêt pour la majeure non nommée ; quand on est majoritaire en points et qu'on a une opposition dans l'une des 2 couleurs, il faut contrer punitif ; si le partenaire passe sur l'autre couleur nommée, il faut alors passer aussi

Atelier n°2 (8/10)

Utilisation de l'Outil n°1 : le compte des points

L'entraînement n°1 (voir en fin du résumé) corrigé dans cet atelier est un bon exemple de **recherche du compte**, ce qu'il faut toujours faire quand on a une couleur à problème: on recherche la répartition des points d'honneur ; on joue les 2 couleurs qui permettent de situer les honneurs et on évite ainsi de perdre une levée à l'atout.

L'exercice n°1 a de nouveau montré l'usage qu'il faut faire des outils de compte : **l'entame en 4^{ème} meilleure, le compte des distributions et le compte des levées**. Le déclarant dans cet exercice a 5♥, 4P, 4K et donc un singleton à Trèfle ; en jouant alors le R♣ tant qu'on contrôle les Carreaux on fait chuter.

Rappels

à propos de cet exercice :

- 1♥ 2♣
2♦ 3♦
3♦ est FM, illimité en zone supérieure avec 4 cartes mini et 12H mini
- L'ouvreur a ici obligatoirement 4 Carreaux ; avec une main 5332, l'ouvreur répète ses Cœurs.
- Suite à 1♥ 2♣
2♥ 3♦

3♠ devient interrogatif avec au moins 109x ou V10x mai pas 3 petits Pique

- 1♥ 2♣
2♦ montre de 12 à 18H et 2P, 4^{ème} F, demande l'arrêt Pique et la force de la main ; dans ce genre de séquence où on va faire des Carreaux et des C, un arrêt par Dxx ou Rx suffit car les Piques n'ont pas été nommés par les adversaires

Développement du thème n°1 : les unicolores

RAPPEL :

chaque fois que le partenaire annonce une main unicolore, compter vos levées et non plus vos points !

1^{er} exemple : rappel de la donne 9 de l'atelier n°1

2^{ème} exemple : 1♠ 2♣ 2♠ ? avec

1095

Axx

Rxxx

R76

on peut compter 6 levées de Trèfle, 1 à C et ½ à K ; dire 3♣ est une hérésie ; le mieux est de contrer qui montre des réserves et souvent 4 cartes à C

3^{ème} exemple : 1♦ 1♥

3♦ avec en face de cet unicolore

Rxx

DVxx

Vxx

A106, dire 3SA

De façon plus générale, fitté et 2 As, jouer 3SA !

4^{ème} exemple : la donne n°9.

En face de l'intervention à 2♦ sur 1C (1♥ 2♦ 2♥) avec

A92

V32

VX6

A984, on peut compter sur 6 levées de Carreau (si le RK manque il sera chez l'ouvreur) et 2 As ; si l'intervenant a un arrêt Coeur, on peut jouer 3SA. Le lui demander donc soit par 3♥*, soit par contre qui montre des réserves et souvent 4 cartes à Pique. Face à ce contre l'intervenant doit donner le plein de sa main et dès qu'il a une valeur d'ouverture et l'arrêt C, il dit 3SA .

Thème n°2 : les interventions en 4^{ème} position

La donne 1 donne l'occasion de rappeler les interventions en 4^{ème} position lorsque **deux couleurs** ont été annoncées (sans fit et sans SA):

Le X promet les deux autres couleurs 4/4

Le cue-bid de la 1^{ère} couleur montre un 5/5 constructif (et X ensuite est pour punir)

2SA montre le plus souvent un 6/5 faible (parfois un 5/5)

Le cue-bid de la 2^{ème} couleur est naturel

Rappels

lors des exercices d'enchère :

- 11 atouts connus et pas de levées de Défense : enchérir au palier de 5
- Quand on a une main plate 4333 avec 10H, il faut dévaluer le 4^{ème} atout et se contenter de fitter au niveau de 2
- En face d'une intervention à 2 ♦, avec 5 Carreaux et une main faible, il faut un singleton pour dire 5 ♦
- Face à un Michaël cue-bid, on ne compte que les As, les GH dans les couleurs annoncées et les fits 9^{ème}. Le V est simplement une plus-value ainsi que les doubles fits ; avec 2 ou 3 plus-values on annonce un cran au dessus. On rappelle qu'un Michaël est 6 perdantes max avec les H dans les 2 couleurs ; et jamais un 5/4 (un exemple AVxxx/RDxxx).

1 ♠ X 3♠ = 4 cartes à ♠ et exige **un singleton** !!! sinon rester à 2♠. de même dire 4♠ derrière le contre exige 5 cartes et **un singleton** ; avec une main 5332 descendre d'un palier à 3♠.

Pour info :

entrainement n°1

♠V5
♥AR86
♦V9
♣AV1052

N
W E
S

♠863
♥D943
♦D82
♣R64

E/P TPP

E	S	O	N
1♠	-	2♠	X
-	3♥	Fin	

Contrat : 3♥ par Sud Entame : 2♠

Atelier n°3 (15/10)

Le premier outil du compte : le compte des points

L'entraînement n°2 corrigé dans cet atelier est un nouvel exemple de **recherche du compte** :

♠ AV10964		♠ R53
♥ 93		♥ V765
♦ AR4		♦ 76
♣ 75		♣ D64

N	E	S	O
1♥	passé	1SA	2♠

L'entame V♦ montre qu'il n'y a ni AR à ♥ ni AR à ♣ ; il faut trouver la D de ♠. Un résidu de 4 cartes est le plus souvent 3/1.

Si l'ouvreur avait 15H, il aurait reparlé (**X d'appel**) ; il a donc 14H max ; il y a donc 8 à 10H chez le répondant. Je joue donc x♣ et le déclarant met le R ; l'As est donc en E et il n'a pas la D♠ car A♣, R♥, D♦ font 9H et il a dit 1SA. **Celle-ci est donc chez le déclarant !**

En TPP, avec chez le répondant, la main suivante 7/R2/R8765/A10832 il faut se défendre et contrer, ce qui n'est **jamais punitif mais d'appel pour les 2 autres couleurs**. Avec ses 9H, il ne peut pas passer car son camp a la majorité des points ; en outre il a 1,5 levée de D et l'ouvreur en promet 2 à 3 et 12H !

Donc ne pas laisser jouer en TPP quand on a la majorité des points.

Le compte des distributions: La donne 12 jouée dans l'atelier en est un nouvel exemple

Thème n°2 : les interventions en 4ème position, suite

L'intervention en sandwich, pour gagner la course de vitesse à la découverte du fit !

Avec 1♦ passé 1♠ les adversaires ont mis un pied dans la découverte de leur fit, il faut se battre en n°4 !

noter dans l'entraînement n°2 ci-dessus, l'intervention du n°4 par 2P : comme les adversaires ne se sont pas fittés, **cette intervention promet toujours 6 cartes**. Si les adversaires s'étaient fittés, on peut intervenir dans cette position avec seulement 5 cartes !

en 4^{ème} position, X=4/4 des 2 autres couleurs et l'ouverture

1♣ --- 1♠ 2♣=5♦/5♥ dans une belle main
1♣ -- 1♠ 2SA=bicolore 6/5 des 2 autres couleurs pour trouver un sacrifice
1♣ -- 1♠ 2♠=100% naturel avec 6 beaux ♠ (ADV10xx), un singleton et des points !
1♠ -- 2♠ 3♣=toujours 6 cartes (sauf ARDVx ou ARD10x)

Après passe d'entrée

1♦ -- 1♥

1SA =6/4 des deux couleurs restantes, 4♠+6♣

A noter qu'en 4^{ème} position on sait que le partenaire n'a pas de jeu ; par suite avec 5♠ et 4♣ si les adversaires se sont fittés, annoncez ♠ pour y trouver un fit ; même avec 18H et une 6^{ème}, nommez celle-ci et oubliez le X toute distribution !

A noter aussi l'exercice d'enchère n°8 :

1♦ passe 1♥ ? avec

♠ AVX965

♥ VX4

♦ 2

♣ D73

il faut annoncer 2♠ et non 3, toujours pour rechercher fit et singleton (rappel, ce 2♠ promet 6 cartes)

rappel : sur 1♣ passe 1♦ dire 2♠ montre aussi 6 cartes sans levée de défense

Espace et entame

Ouverture en 3^{ème} position :

Prendre l'espace aux adversaires, le 4^{ème} a tous les points ! Voir l'exercice d'enchère n°1 de l'atelier n°2 :

Passe passe ? avec **en 3^{ème} position** la main suivante :

♠ 82

♥ 1082

♦ ARV1083

♣ 62

ne pas ouvrir de 1♦ mais de **3♦ avec 6 cartes** (à vulnérabilité favorable) : c'est **obligatoire !!** (bien sûr ni en 1^{ère} ni en 2^{ème} position)

L'entame : Voir l'exercice d'enchère n°2 de l'atelier n°2 :

1♠ 3♥ 3♠ ? avec la main suivante

♠ 76

♥ V975

♦ 76

♣ ARV82

On sait qu'on ira à 5♥ (7+4 cartes à C) ; il faut profiter de ce beau T pour dire 4♣ qui donnera la meilleure entame en prévision de 5♠ !

A noter qu'il n'y a pas d'enchère de rencontre au niveau de la manche : ne pas dire 5T donc, ce serait pour les jouer !

Ouverture de barrage en 1^{ère} position

dans la donne n°3, l'ouvreur reçoit la main suivante :

♠ 6

♥ ---

♦ ADX7

♣ DVX97432

Il faut prendre tout l'ESPACE aux adversaires : on ne peut pas ouvrir au palier de 1 ! Ouvrir de 3 ♣ ne donne pas l'image de la main ; 4 ♣ est un chiffon rouge ! les adversaires se trouveront à 4 ♠ ou 4 ♥

2 ♣ ou 2 ♦ promettent des levées de D : ici une seule levée, il en faut au moins deux !

Il faut ouvrir de 5 ♣, on est protégé par le 8/4 mineur et on prend tout l'espace !

Misfit : quelques conseils

Votre partenaire ouvre de 2 ♥*, passe du n°2, vous avez un jeu fort et chicane ♥ : PASSEZ Plus on est misfitté, plus il faut être prudent.

Par exemple, ne pas réveiller les séquences misfittées du genre 1 ♥ --- 1SA etc, et jouer Atout quel que soit cet atout ! Ex :

1 ♠ --- 1SA

2 ♣ --- fin

Jouer ♣, le répondant a 3 ♣ et il est singleton ♠

Autres conseils :

Le contre de l'ouvreur dans la séquence : 1 ♠ --- 2 ♣ 2 ♦

X est punitif (palier de 2)

Alors que si l'intervention du n°4 est au palier de 3 (en barrage), le X est toujours d'appel

1 ♠ -- 2 ♣ 3 ♦

X est d'appel

Atelier n°4 (22/10)

Le deuxième outil du compte : le compte des distributions

a)

b) Le 1^{er} exercice de l'entraînement n°3

1 ♣ 1 ♥ 1 ♠ 2 ♥
---- --- ---- ?

Avec

♠ 10972

♥975
♦ A62
♣ RD3

L'ouvreur a passé : sa main est limitée à 14H sinon il aurait fait une action ; s'il avait contré, cela aurait promis une main irrégulière ou qui apporte quelque chose !

Nous sommes majoritaires en points avec 9H, les adversaires sont fittés ; on doit une action au partenaire !

1^{ère} action, le compte des points ; 2^{ème} action, le compte de la distribution : pas 4♠, 2♥, 8 cartes donc en mineure donc 5♣ et 3♦ pour avoir ouvert de 1♣.

Mon partenaire peut-il être 5 4 2 2, avec une main du genre Ax/Vx/RDVx/Vxxxx on ouvre de 1♦ pour dire ensuite 2♣ afin ne pas répéter une couleur pourrie ; de même avec

Dx/Vx/RDxx/Axxxx ; dans ces 2 exemples on a bien 4♦ et une grosse différence de qualité !

Mon partenaire qui a ouvert de 1♣ est donc bien 5 3 3 3

Le contre serait d'appel car on n'a rien dit sur la main, on ne l'a pas développée ; en outre les adversaires se sont fittés et le X en principe rallonge les ♠ or on n'a pas envie de jouer ♠ avec cette main !

C'est une main d'attaque, faite pour développer des levées avec une seule levée de défense (A♦) et pas de points perdus dans la couleur des adversaires, avec plus de la moitié des points dans la couleur du partenaire !

Annoncer donc 3♣

Rappel : une main sans As, régulière 4333 se dévalue de 1 point !

c) Le 2^{ème} exercice de l'entraînement n°3

il faut compter la distribution qui est 5 3 3 2 pour éviter d'entamer sa couleur 5^{ème} qui est aussi celle du déclarant, l'idée fixe étant de trouver une longue dans notre camp ! Même avec 6 cartes, ne pas entamer dans la longue de l'adversaire !

Rappel : dans une couleur de 3 cartes, top of nothing sans H et la médiane avec un H ; avec 4 cartes sans H, la 2^{ème} ; avec 10xxx, la 2^{ème} si on n'a pas de reprise pour faire le 10 ; avec 109x, le 10 ; avec 107x le 7 !

d) La donne n°1 jouée dans l'atelier

Dans cette donne de nouveau, pour éviter une impasse il faut compter la distribution en jouant les levées gagnantes après avoir noté que l'entame du 2♠ au contrat de 3SA montre 4♠ et l'absence d'une couleur 5^{ème}.

Rappel : défausser en gardant la parité avec le mort ; quand on défausse dans une couleur 4^{ème} (ici les ♣ en E) donner la compte (ici le 8♣) !

e) **La donne n°2** est elle aussi un bon exemple de compte des distributions

Le compte des levées

La donne 3 nous a donné l'occasion de compter les levées du déclarant après que l'entame ait libéré les ♣ du mort ; l'entame du 2♣ est une entame neutre qui montre sans doute 5♣ et qui dénie AR dans une couleur. Le déclarant a donc As ou R de ♥ ; il faut donc que le partenaire ait l'A♦ pour faire chuter : il faut partir du 2♦ qui est prometteur et non du 3 car le compte ne joue plus !

Prendre l'habitude d'analyser aussi les entames non faites par le partenaire !

Prendre l'Espace

L'exercice n°1 : W donneur

♠
♥6
♦ ARDV8432
♣ ARV5



Si on ouvre de 2♦ qui est l'enchère théorique, les adversaires ne nous laisseront pas tranquilles. On a des levées de défense, on ne peut donc pas produire une enchère de barrage : il faut donc ouvrir cette main de 6♦

Rappel : l'ouverture de 4SA est un 6/6 en mineures (par exemple ARxxxx /RDVxxx) ; dès que le partenaire a 2 couvrantes, il nomme le chelem : cela ne convient pas ici

Thème n°2 : les interventions en 4^{ème} position

L'exercice n°2 :

♠ D1042
♥3
♦ 9 732
♣ R754



S	O	N	E
1♦	Passe	1♥	X
2♥	?	3♥	passé
passé	?		

Le contre d'Est montre 4♠ et 4♣ dans une main qui a les points d'ouverture.

Avec un double fit et un singleton à ♥, il faut dire 2♠ sur 2♥. Sur 3♥, on a le singleton dans la couleur adverse (on est sûr que les adversaires ont 9 cartes à ♥) et le double fit qui valorise notre capital d'un point ; on peut dire 3♠ !

A noter qu'une couleur 5^{ème} en face de 4 cartes chez le partenaire valorise notre capital de deux points. (ou est-ce 1 de plus ????)

L'exercice n°3 : N/P match par 4

♠ A RV105
♥V
♦ 9
♣ A RV954



S	O	N	E
		1♥	Passe
2♥	?	Passe	

O annonce 3♥*, les ♠ et les ♣ : il faut un beau bicolore pour l'annoncer ainsi ; de même 4♣ pour les ♠ et les ♦ : en parler au partenaire !

Ici, le partenaire peut nommer une manche avec 4 cartes à ♣

Rappel : 1♥ ---- 2♥ 2SA = les ♦ et les ♣

1♥ ---- 2♥ 3♣ est naturel

En réveil après avoir nommé une couleur au palier de un

Cette situation à connaitre absolument est développée dans la fiche de l'atelier n°4.

Nous avons fait les exercices suivants sur ce thème :

Exercice n°4

♠ V10753

♥6

♦108

♣ ARD85



Enchères

S	O	N	E
			1♦
----	1♠	2♥	----
----	?		

Est qui a passé n'a pas 4♠ et a une main de 1^{ère} zone.

Quand on est en **réveil** et qu'on a nommé une couleur **au palier de 1**, aucune nouvelle couleur n'est forcé si elle n'est pas annoncée à saut ou en bicolore cher !

3♣ serait ici 4♠ et 6♣ ! La nouvelle couleur ne rallonge pas la 1^{ère}.

Il ne reste donc que le contre d'appel : en réveil quand on a nommé une couleur au palier de 1, le contre rallonge la 1^{ère} couleur.

Annoncer 2♠ serait 6 cartes à ♠ et moins de 10H ; 3♠ serait 6♠ et 10/11H !

Exercice n°5

♠ D1062

♥53

♦4

♣ AD10965



Enchères

S	O	N	E
			1♥
----	1♠	2♦	----
----	?		

C'est le cas où l'enchère de 3♣ convient, enchère compétitive qui ne rallonge pas les ♠

Exercice n°6 :

♠A4

♥R1084

♦85



♣ AV964

Enchères

S	O	N	E
			1♣
-----	1♥	1♠	-----
-----	?		

Mon partenaire n'a pas 14H, sinon il dirait 1SA à sa 2^{ème} enchère ; il n'a pas 6♣, il n'a pas 4♥
La bonne enchère avec ma main est 2♠, cue-bid qui demande un ½ arrêt pour jouer SA ou qui montre un gros fit ♣

Exercice n°7

♠ D4

♥ R10854

♦ 85

♣ AV96



Enchères

S	O	N	E
			1♣
-----	1♥	1♠	-----
-----	?		

La bonne enchère est X qui rallonge les ♥
2♣ dénie 5 cartes à ♥

Exercice n°8

♠ D4

♥ R1085

♦ 85

♣ AV964



Enchères

S	O	N	E
			1♣
-----	1♥	1♠	-----
-----	?		

La bonne enchère est 3♣, fit compétitif, NF, pour montrer 10H et dénier formellement un 5^{ème} ♥. Tout cela parce qu'on est en réveil !

A bien noter que tout fit différé à saut est forcing, mais pas en réveil

Les ateliers Compétitives et jeu de Flanc

Chroniques d'un participant

Atelier 5 , 6 et 7

Avant-propos : ce dossier se veut le reflet de ce que le participant a entendu et noté lors de ces ateliers ; pour une bonne lecture, il faut avoir avec soi les fiches et les donnes corrigées ; le plus souvent celles ci sont commentées mais elles ne sont pas reprises ici.

Les grands thèmes des premiers ateliers de la saison 2010-2011

Thème n°1 : en face d'un unicolore

Thème n°2 : les interventions en 4^{ème} position

Thème n°3 : En réveil après avoir nommé une couleur au palier de 1

Thème n°4 : soutiens Majeurs après un contre d'appel (système Truscott)

Thème n°5: changement de couleur 2/1 en face de l'intervenant

Thème n°6: fit en réponse à une intervention

Les trois outils du compte pour la défense:

Outil n°1 : le compte des points

Outil n° 2 : le compte des distributions

Outil n°3 : le compte des levées

Le pair-impair, principal outil de compte

Atelier n°5 (5/11)

Préliminaire : ne soyez pas honteux de vos erreurs, ne les transformez pas en crime ; le bridge est un jeu d'erreurs ; il faut limiter celles-ci sur les donnes simples !

Il faut pousser l'adversaire à en faire.

L'objectif doit être d'en diminuer le nombre au cours de l'année !

L'entraînement n°4 est une belle illustration de l'importance **des 3 outils du compte de la défense** ; il illustre aussi l'intérêt de différencier les mains distribuées et les mains riches en points d'honneur afin que le partenaire puisse décider de surenchérir ou de contrer punitif (c'est le système Truscott)

N° 1 S/T

Match par 4

♠RD98

♥A6

♦DV1083

♣V5



♠A3

♥R10873

♦R94

♣A76

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	X	3♥	4♠

EST joue 4♠ et vous entamez du 3♥ pour l'As du Mort ; Nord fournissant le 2♥ et le Déclarant le V♥. EST présente le R♠. Vous prenez de l'As, le Partenaire fournissant le 4♠. Vous rejouez le R♥ qu'EST coupe. Il encaisse la D♠, Nord fournissant le 6♠. EST présente alors la D♦ du Mort pour le 5♦, le 2♦ et votre R♦. Quelle est votre plan de défense ? Faites vos comptes : points d'honneurs, distribution du Déclarant, levées du Déclarant et levées pour votre camp.

Les enchères :

L'enchère du partenaire 3♥ derrière un X : montre 4 atouts et une main faible, 3 à 7H, sans levée de défense (1R peut-être mais pas AR) ; il n'a rien pour battre le contrat et son partenaire le sait (système Truscott)

Est annonce 4♠ : **il promet obligatoirement 5 cartes** .

En effet le contreur ne promet pas nécessairement 4 cartes dans l'autre M ; il peut n'avoir que 3 cartes, mais il a alors 15/16H ou plus !

(à noter que si Est n'avait que 4 cartes à P et 11H, il devrait commencer par faire un cue-bid pour que le partenaire contreur se décrive)

L'entame :

Entamer d'une longue, même avec un R, (quand on a pas de choix plus neutre) comme ici avec R10873, est le mieux pour ne pas donner de levée : le 3♥.

Le partenaire met le 2, donc il a 5♥ et pas de singleton puisqu'il n'a pas dit 4♥. En main à l'A♠, rejouez ♥ pour ne rien donner.

La distribution du déclarant : le partenaire annonce 3♦ ; le déclarant est donc 5/5/2/1

Etape suivante : le compte des levées de son camp : 3 levées, la levée de chute ne peut venir que des ♣

Le compte des levées du déclarant : 4♠, A♥, 4♦, soit 9 levées

Donc il faut jouer neutre, ♦ ; il faut que mon partenaire ait D10♣ !

Rappel : il y a toujours un moment où il faut prendre le temps de faire le point de la donne !!

Il est très facile de se déconcentrer, surtout quand on a peu de jeu : ne pas dormir !

Thème n°3 : En réveil après avoir nommé une couleur au palier de 1

On revient sur l'exercice n°4 de l'atelier n°4

♠ V10753

♥ 6

♦ 108

♣ ARD85



Enchères

S	O	N	E
-----	1♠	2♥	1♦
-----	?		-----

RAPPEL : « Est qui a passé n'a pas 4♠ et a une main de 1^{ère} zone.

Quand on est en réveil et qu'on a nommé une Majeure au palier de 1, la seule enchère qui rallonge la Majeure annoncée est Contre ; aucune nouvelle couleur n'est forcing si elle n'est pas annoncée à saut ou en bicolore cher !

3♣ serait ici 4♠ et 6♣ ! La nouvelle couleur ne rallonge pas la 1^{ère}.

Annoncer 2♠ montrerait 6 cartes à ♠ et moins de 10H ; 3♠ serait 6♠ et 10/11H !

Il ne reste donc que le contre d'appel : en réveil quand on a nommé une couleur au palier de 1, le contre rallonge la 1^{ère} couleur et cela demande en priorité de dire 2♠ avec 3 cartes » (il s'agit ici des notes de l'atelier n°4) »

Il faut noter que ce contre peut ne pas rallonger la Majeure ; il montre alors des points sans enchère naturelle (voir donne n°2)

Maintenant, donnons en Est la main suivante :

♠ RD
♥ D1084
♦ AV73
♣ 1063

Avec cette tenue à ♥, Est annonce 2SA ou passe si NV contre V

Donne n°2 de cet atelier :

Donne N°2

♠ R4			
E/NS	♥ 942		
	♦ 53		
	♣		
	RDVX72		
♠ AX52	N		♠ V76
♥ D76	W		♥ RV5
♦ 762		E	♦ ARVX4
♣ A93		S	♣ 54
			♠ D983
			♥ AX83
			♦ D 9 8
			♣ 8 6

Enchère :	S	O	N	E
				1♦
	1♠	2♣		---
	---	?		

Comme précédemment la seule enchère correcte de Ouest est X, **même avec seulement 4 cartes à ♠** ; le partenaire avec 3 cartes à ♠ annoncera 2♠ et on jouera avec 7 atouts. C'est le meilleur choix (110 à la marque). Dire 2♦ en Ouest est du match par 4 car on est perdant à la marque en TPP. **L'accident le plus grave** est de dire 2SA avec cette main (1) ; Est avec sa main (14HL) est obligé d'en mettre 3 !

Est, l'ouvreur, a une main de 1^{ère} zone, régulière : il ne peut pas utiliser le contre de l'ouvreur à sa 2^{ème} enchère ; dire 2♦ montrerait 6 cartes ; il ne peut que passer !

Pourquoi Sud passe-t-il ? L'enchère 2 sur 2 est Forcing ; s'il avait un ♥ de plus, il aurait pu dire 2♥ (il ne peut pas dire 2SA avec 8H).

Remarque (1) : Ouest, avec ses 10H, doit faire quelque chose !

Avec Axx dans la couleur de l'intervention, ne jamais dire SA car cet arrêt est très mauvais !
 (toujours prospecter pour un complément, si on en a l'espace) Ne pas dire 2♠ avec ces 4
 cartes à ♠. Seule enchère donc : **CONTRE**.

Thème n°4 : Soutiens Majeurs après un contre d'appel

C'est le thème détaillé dans la fiche de l'atelier n°5.

A noter qu'avec mes partenaires nous jouons que toutes les enchères à saut, même au palier de 2, sont des enchères de rencontre fittées (cf nota 1 en bas de la page 2 de la fiche)

Le **résumé** présenté dans l'atelier :

1♥ X 2SA correspond à 3♥

3SA est une main de manche avec des levées, 2R et 1 As ; ou 3R...

XX montre la valeur de 3 (si suivi du fit) mais avec **3 atouts** seulement

1♥ X 4♥ montre des atouts et un singleton (jamais sans singleton)

Le partenaire sait quoi faire sur la surenchère à 4P....

Dans le même esprit sur 1♠ 4♣ 4♠ est plutôt distribué avec 4 cartes, si on a des levées, on contre .

Exercice n°1 :

♠ D862

♥ R83

♦ 872

♣ D103



N E S O
 1♠ X ?

Exercice n°2 :

♠ AD4

♥ RX83

♦ AV83

♣ 86



N E S O
 1♠ X ?

Dire 2♠ et surtout pas 3 sans singleton ;
 éventuellement on pourra défendre à 3 par
 la suite

XX car il n'y a que 3 cartes ; ce XX peut cacher toutes
 sortes de main : à voir plus tard. Ici, on est dans la
 zone de manche (15HLD), l'enchère suivante sur 3♥
 par exemple des adversaires, sera 4♠.

Exercice n°3 :

♠ RX83

♥ 82

♦ ADX8

♣ A94



N E S O
 1♠ X ?

Exercice n°4 :

♠ D953

♥ 8

♦ V75

♣ RDX86



N E S O
 1♠ X ?

3SA avec cette main de manche, 4♠, des levées
 de Défense ; si les adversaires disent 4♥, le
 partenaire saura quoi dire !

3♣, enchère de rencontre avec 4♠, une belle
 couleur annoncée et un soutien au palier de 3
 (de 11 à 13HLD) ; cela permet au partenaire de
 voir un éventuel double fit et ainsi de préparer la
 défense ou de demander une manche avec
 parfois une main de seulement 12H !

Exercice n°5 :

♠ 8
♥ 73
♦ RVX8742
♣ D53



N E S O
 1♠ X ?

Exercice n°6 :

♠ DV62
♥ 5
♦ 82
♣ AD10964



N E S O
 1♠ X ?

2♦, après le X c'est une enchère faible avec 6 cartes. S'il y avait 10H et 5 cartes à ♦, une seule enchère XX. Toute autre enchère que XX est faible derrière le X.

4♣, Super Rencontre, 10 cartes dans les 2 couleurs, mais jamais moins que 4 atouts, avec une belle main (main de manche). Avec une main plus forte, se contenter de dire 3♣ pour ne pas prendre trop de paliers !

Ne jamais annoncer de splinter : **après un Contre, il n'y a jamais de Splinter, c'est une règle absolue !**

Par contre derrière 1♠ 2♣ 4♣ est un Splinter 3♣ est un cue-bid

Exercice n°7 :

♠ VX62
♥ 8
♦ RX653
♣ X43



N E S O
 1♠ X ?

Exercice n°8 :

♠ DX62
♥ V5
♦ AD3
♣ VX96



N E S O
 1♠ X ?

3♠ avec ces 4 atouts et ce singleton ; on ferait la même enchère sans le R♦. Donc même avec OH !

Théoriquement, cela s'alerte, on dit « faible, barrage »

2SA* Truscott ; si l'ouvreur est faible, il dit 3♠, s'il a un jeu de manche 4♠ et s'il est plus fort il annonce une autre couleur. Il peut aussi passer mais c'est dangereux !

Exercice n°9 :

♠ D862
♥ R83
♦ 872
♣ D103



N E S O
 1♠ X ?

3♠ seulement car il n'y a pas de singleton (d'une façon générale on descend d'un cran sans singleton)

Application : la Donne 1

1♦ X 2♦

L'enchère de 2♦ après le contre d'appel est un barrage, main faible, 5 atouts (convention Truscott qui s'applique aussi en mineure). Ne pas dire 3♦ car il n'y a pas de singleton ! (3♦ est un barrage avec 5 cartes et un singleton)

Si ce répondant avait 9H, il faudrait qu'il annonce 2SA* comme en Majeure !

Le joueur n°4 en réponse au X pourrait annoncer 3♦K* ce qui montrerait une main de manche avec une Majeure 5^{ème} et sans espoir de chelem; ici la meilleure enchère est 4♦* qui signifie, partenaire, choisis ta majeure.

En N dire 5♦ avec 11 atouts et pas de points perdus !

Est jouera 5♥ pour -1 ou 5♠ qui gagne, selon son inspiration !

Thème n°2: les interventions en 4^{ème} position (annonce des bicolores 5/5)

Donne 15 :

S	O	N	E
---	1♠	----	1SA
?			

Derrière 1♠, N ne doit pas intervenir car il est trop long à ♠.

En 4^{ème} position, pour annoncer 2 couleurs derrière 1♠ 1SA, le système proposé est le suivant :

-le cue-bid de la Majeure annoncée montre l'autre M et une m

-2SA montre les 2 moins chères

En match/4, intervenir quand on est Rouge n'est jamais pour un sacrifice : dire ici 2♦ montre un beau ♦

O peut dire 2♠ car il a 6 cartes

N qui a plus de 10H ne doit pas soutenir les K de son partenaire (ce serait la bonne enchère avec moins de 10H). S'il avait 10/12H, N qui tient bien les ♠ dirait 2SA ; à partir de 13H dire 3SA ; ici donc avec 14H, dire 3SA.

Si maintenant S annonce 5♥, il montrerait 5♥ et 6♦ ! Ici, se contenter de 4♥ ; si N n'avait que 2 cartes à ♥, il reviendrait à SA ! A noter qu'il ne faut pas annoncer de bicolore en S quand on a une telle différence de qualité.

ATELIER n°6 (19/11)

Le pair-impair, principal outil de compte

Entraînement N°5

N/T Match
par 4

♠RV10

♥63

♦AD54

♣AD64



♠AD2

♥A105

♦RV109

♣V92

N	E	S	O
3♥	-	4♥	FIN

Votre Partenaire en EST entame du 3♣ pour le 2♣ du Mort, votre A♣ et le R♣ du Déclarant. C'est à vous ? Prenez le temps avant de rejouer de faire vos opérations de compte : points d'honneurs, distribution du Déclarant, levées du Déclarant et levées pour votre camp.

Ouverture de 3♥ : il faut barrer le plus souvent possible !

La 1^{ère} levée : il faut entamer dans sa couleur la plus longue pour ne rien donner !

Le compte des points : pour l'ouverture en barrage quand on est vulnérable, il faut 7 à 9H !

Le compte des distributions : pas de singleton en E, sinon il l'aurait entamé ! Donc pas 4♦ chez le déclarant qui est 7321

Le compte des levées sûres de la défense : 2 ; à ne pas confondre avec les levées potentielles : 1 à ♠ et 1 à ♦

4^{ème} étape : le compte des levées du déclarant : il a 7♥+1♠ ; il a besoin de 2 levées à ♦ et n'a pas besoin d'une 2^{ème} levée à ♠ ; donc jouer ♠ ne lui donnera toujours pas ses 10 levées mais permettra de faire une levée à P s'il a 3♠ (s'il a 2♠ et 3♦ il gagne toujours !)

Remarque sur l'entame contre une manche demandée après un barrage : la meilleure entame est un As pour voir le mort, quand le partenaire n'a pas contré. En principe ne jamais faire une entame neutre contre un barrage : avec 5♠ et 5♣, entamer ♠ car le partenaire a plus de chance d'avoir des ♠.

Petit échauffement ou Jusqu'au bout...des comptes

N°1 N/T ♠D6
TPP ♥V642
 ♦DV53
 ♣ARV

♠10987
♥R92
♦R6
♣10764



N	S
1 ♦	1 ♥
2 ♥	4 ♥

Vous entamez du 10♠, la D♠ du Mort fait la levée, le Partenaire fournissant le 5♠ et le Déclarant le 3♠. Le Déclarant présente le V♥ du Mort, le 7♥ en EST, le 5♥ en Sud et votre Roi

1. Quelle est la composition exacte de la couleur Pique ?
Utilisez les renseignements de parité fournis par le Partenaire appuyés par la connaissance des enchères
2. Quelle est la composition des Cœurs ?
Utilisez les renseignements fournis par la façon de jouer du Déclarant et les managements de couleur connus
3. Combien de levées sûres pour votre camp ?
4. Combien de levées sûres pour le Déclarant ?

Dans cette séquence, on entame le plus neutre possible si on n'a pas AR.. ou RD...

(Rappel : le 10 est un H, pas le 9 ; donc avec 10876, entame du 8 mais avec 9876, entame du 8 également alors qu'avec 10987, on entame du 10, idem avec 1092 ou 1096)

- 1) Sur l'entame du 10♠, le partenaire donne la parité, le 5♠ : S n'a pas 5♠, il a ARx ou ARxx ; le 5 n'est pas un doubleton et n'est pas dans 3 cartes car rien au-dessus du 5 que le Valet et S ne peut pas avoir le V car il a mis la Dame. E est donc V5xx

(Rappel : en flanc, mettre toujours la 2^{ème} plus forte sauf un 10 ou un 9 qui peuvent jouer.)

- 2) la composition des ♥ : le déclarant fait une impasse forçante, il a donc AD10 et il a autant d'honneurs que le nombre de cartes du flanc, il a AD10xx (le partenaire ne joue pas la parité inversée à l'atout, le 7C est donc un doubleton)
- 3) une levée sûre, le R♥. Une levée potentielle à K ; pas de levée potentielle à ♣ car le déclarant a AR à ♠ et il va défausser le V♣ sur le R♠
- 4) les levées sûres du déclarant : 3 à ♠, 4 à ♥, 2 à ♣ et la 10^{ème} par la coupe de la main courte s'il a 3T ou x vers les H groupés à K
- 5) seule hypothèse gagnante, l'A♦ est dans notre camp, jouer donc R♦ puis xK et xK coupé dans notre main ! La clé du coup aura été le 5♠ du partenaire !!

C'est une situation qui se présente souvent : on entame et on voit une couleur courte au mort, on sait que le déclarant a un R pour défausser une petite carte de ce doubleton ; il faut jouer cette couleur courte avant qu'elle ne disparaisse.

Thème n°5: changement de couleur 2/1 en face de l'intervenant

Donne N°5

Les enchères : en S il faut passer, si on parle avec cette main et que N annonce 4C contré vulnérable ce sera sanglant ! N peut aller seul jusqu'à 3C.

Que dire en O : jusqu'à ce jour, nous jouions 2 sur 1 NF ; Claire nous propose de le jouer dorénavant F (en accord avec le nouveau SEF) et elle a développé ce thème dans la fiche de cet atelier n°6 et a proposé des exercices d'application dans l'atelier n°7.

Donc maintenant, O peut tranquillement dire 2 ♦ , F 1 (ce 2 ♦ promet 5 cartes et 11H ou 6 cartes et 9H)

N peut dire 3♥ avec cette main (cela peut montrer aussi 6 cartes et un As extérieur) ; s'il avait la main d'un vrai 3♥, il devrait contrer le 2K !

En E, dire 4♥*, splinter fitté 4 cartes, singleton et main de manche ; la suite BW, un As et 6K ! ou 6 ♦ direct en tenant le raisonnement exprimé sur la feuille de commentaires des donnes ! L'avantage du changement de couleur sans saut forcing un tour (et non auto-forcing) est de trouver un double fit.

Si sur 3♥, Est dit 4♥ il promet la courte même s'il n'y a pas de saut !

Donne 15

Les enchères avec l'ancien système auraient été :

S	O	N	E
1♣	1♠	-	2♣
-	2♦	-	4♠

-En Est ne pas dire 3♠ qui promet 4 cartes, mais 4♠ puisqu'il y a double fit mais pas 4 cartes. On rappelle que 1♠/2♦ ne promet pas l'ouverture en Ouest.

L'intervenant en face du cue-bid doit donner le plein de sa main : ici il n'a pas l'ouverture, il doit donc revenir à 2♠ sauf s'il peut annoncer un bicolore économique 1♠/2♦, 1♠/2C...car on peut revenir au palier de 2. Avec une main 5 3 2 2 avec l'ouverture, on dit 2SA si on a un arrêt dans l'ouverture, sinon on cue-bid à 3♣ ! Avec une main 6 3 2 2 on dit 3♠.

-La bonne enchère maintenant est de mettre 2♦, F, directement comme 1^{ère} enchère en E. C'est toujours 5 cartes et une belle couleur. Dire 3♦ en face dénie une belle intervention comme ici ; avec une belle main, on cue-bidde ! (12/13H)

Le double fit, la courte dans l'ouverture et la loi de Vernhes : E peut dire 4♠. 3♠ serait 4 cartes et 11H !

ATELIER n°7 (26/11)

Entraînement n°6 (Application du **pair-impair**, principal outil de compte, qui permet de compter les levées) :

S/T Match
par 4

♠D8
♥10853
♦106
♣RDV92

♠R95
♥762
♦ARV4
♣A104



S N

1♥ 2♥ (?! Nord devrait revoir ses évaluations 😞)
2♠ 4♥

Vous entamez de l'A♦, le 9♦ en EST et le 8♦ du Déclarant. Avant de décider de la suite, faites soigneusement vos opérations de compte : Compte des points, Compte des distributions, Compte des levées du Déclarant, Compte des levées de la défense.

A noter qu'après un fit exprimé, il n'y a plus de notion de bicolore cher, toute couleur est une enchère d'essai, y compris P. 2SA* est une enchère d'essai de chelem. Bien sûr, 2♠ est une enchère d'essai particulière, elle correspond à la recherche de la meilleure manche puisqu'il faut privilégier le fit 4/4.

La main du répondant n'a pas d'As, il faut donc la dévaluer de 1 point :

13HLD-1= 12HLD, il doit répondre 3♥.

J'entame de l'A♦ : 2 cartes au mort, mon partenaire doit me donner le compte en pair-impair : le 9 est la 2^{ème} meilleure de 4 cartes et la carte au-dessus est la D, ce qui me permet de lui donner la main pour qu'il joue ♠ !

Mais attention repartir du V♦ est dangereux, partir du 4♦, le partenaire saura quelle couleur jouer !

Une note est de nouveau distribuée sur l'attitude du partenaire sur entame de l'As.

Rappel : quand on a 6 cartes, mettre la 3^{ème} meilleure.

Rappel : dans une main bicolore, compter les perdantes : 7, passer ; 6, enchère d'essai ; 5, déclarer la manche ; 4, explorer le chelem (2SA).

Thème n°6: fit en réponse à une intervention :

1^{ère} règle : le cue-bid simple ne promet pas le fit

2^{ème} règle : si le n°3 parle, le cue-bid promet le fit

3^{ème} règle : le cue-bid à saut montre 4 atouts dans une main de 10/11H

3P en face de l'intervention à 1P est faible, 4 atouts, **un singleton obligatoire**

4P idem avec 5 atouts et un singleton (ici, deux doubletons, main 5 4 2 2, sont acceptables, si Vert contre Rouge)

Seules sont constructives donc le cue-bid à saut et le cue-bid simple et l'enchère de rencontre

Rappel : l'enchère de rencontre (enchère à saut) promet 4 atouts et une belle couleur 5^{ème}, RDVxx par exemple, AR10xx à la limite mais pas AVxxx !

Rappel : si le n°3 parle, plus rien n'est F, tout est compétitif ! (sauf bien sûr les enchères de rencontre si un saut est possible)

Thème n°5: changement de couleur 2/1 en face de l'intervenant

Les 6 exercices d'application avec les commentaires ont été diffusés et distribués le 3 décembre.

Exercice : jusqu'au bout...des comptes !

O/T ♠ ARD76

TPP ♥ RV10

♦ D63

♣ A R

♠ 5

♥ A73

♦ ARV84

♣ D1082

	N	
W		E
	S	

O	N	E	S
1♦	X	-	1♠
-	4♠		

4♠ après X et réponse mini promet 23/24H

Vous entamez de l'A♦, le partenaire fournit le 7 et le déclarant le 5.

Le 7♦ : il manque 109752 ; le 7 est soit singleton, soit 72 doubleton, soit 1097, 3 cartes (à l'entame avec 1097, on considère le 10 comme un H et on entame du 10, en réponse avec 1097 on met le 7 pour donner le compte) ; il y a donc 2♦ au moins en Sud.

Les levées sûres A♥ et 2 à ♦

Les levées potentielles : la coupe si Est est singleton ou doubleton ou la D♥ chez le partenaire.

Les levées du déclarant : 5P, 1♥, 2♣, une coupe de la main courte.

Je joue donc l'A♥ en tête chercheuse : le partenaire doit me donner un signal ; s'il n'a que 2 cartes à ♦, il doit mettre un petit ♥, s'il a la D♥ il mettra une grosse carte ; s'il a les deux, il mettra une petite carte car la coupe est plus immédiate !

Dans ce cas, je rejoue ♦ ; sinon je rejoue ♥ !

ATELIERS COMPETITIVES ET JEU DE FLANC

Chroniques d'un participant

Avant-propos : ce dossier se veut le reflet de ce que le participant a entendu et noté lors de ces ateliers ; pour une bonne lecture, il faut avoir avec soi les fiches et les donnes corrigées ; le plus souvent celles ci sont commentées mais elles ne sont pas reprises ici.

Les grands thèmes des premiers ateliers de la saison 2010-2011

Thème n°1 : en face d'un unicolore

Thème n°2 : les interventions en 4^{ème} position

Thème n°3 : En réveil après avoir nommé une couleur au palier de 1

Thème n°4 : soutiens Majeurs après un contre d'appel (système Truscott)

Thème n°5: changement de couleur 2/1 en face de l'intervenant

Thème n°6: fit en réponse à une intervention

Thème n°7 : Défense contre une intervention par 2M faible

Les trois outils du compte pour la défense:

Outil n°1 : le compte des points

Outil n° 2 : le compte des distributions

Outil n°3 : le compte des levées

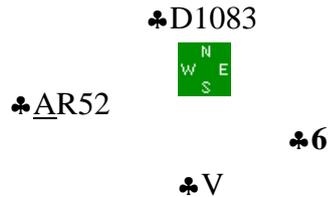
Le pair-impair, principal outil de compte

Atelier n°8 (3/12)

Entraînement n°7

Exercice n°1 : Vous entamez de l'A♣ contre le contrat de 4♠ par Sud.

Au Mort vous voyez ♣D1083, le partenaire fournit le ♣6 et le Déclarant le V♣.
Ce V♣ peut il être sec ?



Entame de l'A♣, il y a au mort la D♣ et 4 cartes, le partenaire me donne le compte.

Manquent les 9 7 4 ; les possibilités : 6 sec, 64, 976 ; le V n'est donc pas sec car s'il l'était, mon partenaire aurait 9764 et il aurait jouer le 7.

Ici différer le R♣ et jouer autre chose !

Exercice n°2

Dans laquelle de ces mains, partez - vous du Valet pour faire le maximum de plis ?

<p>1</p> <p>♠ V 6 4</p> <p style="text-align: center;">N W E S</p> <p>♠ A D 9 7 6 3 2</p>	<p>2</p> <p>♠ V 6 4</p> <p style="text-align: center;">N W E S</p> <p>♠ A D 10 3</p>	<p>3</p> <p>♠ V 6 4</p> <p style="text-align: center;">N W E S</p> <p>♠ A D 9 5 3 2</p>	<p>4</p> <p>♠ V 6 4</p> <p style="text-align: center;">N W E S</p> <p>♠ A R 10 8 3</p>
---	--	---	--

Les règles des impasses forçantes ont été rappelées dans la fiche de l'atelier n°7 ; ici seule la main n°1 permet de faire une impasse forçante (règle n°3 : il faut partir du V pour faire toutes les levées avec R 10 8 en Est).

Lire sur la fiche n°8, les commentaires de Claire pour chacune de ces mains.

Exercice n°3

♠105
TPP ♥4
O/T ♦AV864
♣AR542



♠DV86
♥DV10
♦D1092
♣96

OUEST a passé d'entrée et les enchères (voile pudique) se sont déroulées dans le silence adverse. Nous jouons 3SA sur entame du **8T**

Vous prenez de l'A♣, EST fournissant la D♣ (ce qui montre une séquence pleine en E, DVX) (à noter : quand le mort met un H maître, mettre derrière ce mort la tête de séquence ; si le mort met le 2, mettre le X avec DVX)

Vous jouez le 10♠ vers le R♠ d' OUEST, EST fournissant le 7♠.

OUEST encaisse alors l'A♠, le 2♠ en EST, l'A♥, EST fournissant le 7♥ : c'est un appel direct : ça se passe bien à ♥.

OUEST rejoue le 3♦ : ce n'est pas forcément 3 cartes ; théoriquement à SA on joue petit prometteur

Les points : OUEST a montré 11H ; les 2 R rouges sont donc en E

La distribution 4P en E, 4♥ max en OUEST puisqu'il a entamé à ♣, et le 8♣ est top of nothing, 3 cartes ; la main d'Est est donc : 5♥+4P+3♣ et donc singleton K ! De toutes façons, si on ne met pas l'AK on chute !

Enchères compétitives :

Claire rappelle cette phrase de Philippe Cronier : le bridge de compétition moderne est un espace où l'on n'existe pas si l'on ne parle pas à la moindre opportunité ; la 1^{ère} leçon des enchères compétitives c'est le primat sans partage de l'aspect distributionnel.

A ce propos voici une donne :

N/NS	♠ D				
	♥ ARV5				
	♦ 964				
	♣ AD105				
	3				
♠ A1092	3	N	♠ V8753		
♥ 874	W	E	♥ 3		
♦ DV82	S	♣ R94	♦ A1073		
♣ 86			♣ R64		
			♥ D10962		
			♦ R5		
			♣ V72		

Nord ouvre de 1♣, E intervient à 1♠ car il risque de trouver un sacrifice avec sa distribution 5 4 3 1 qui propose deux sources de fit au partenaire et qui a deux contrôles ce qui permet de descendre à 8H !

1♠ est donc obligatoire avec un singleton et deux contrôles.

Par contre toute main sans As doit être regardée avec suspicion et dévaluée.

S contre (pour les ♥)

OUEST annonce 3♠ avec cette main faible sans singleton mais sans points perdus dans les couleurs des adversaires, ♥ et T ; H concentrés dans les deux autres couleurs.

Nord annonce 4♥ et E met 4♠ contrés par N ; pour 4♠*-1 ! Dans l'autre salle 4♥= !

On peut descendre l'intervention à 7H avec ♠ARxxx à, avec un singleton dans l'autre M, une distribution 5 4 3 1 ; cela prend l'espace !

La main 5 4 2 2 est à la frontière d'une main distribuée ; avec l'As dans la main, prenez l'espace !

Quizz d'enchères

N°1 et 2 N/P

N	E	S	O
1♥	?		

Main A

♠ V8753
 ♥ 3
 ♦ A1073
 ♣ R94

Réponse: 1♠

Main B

♠ V8753

♥ AD104

♦ RV

♣ D6

Réponse: passe

Quand on a au moins 3 ou 4 cartes dans la couleur adverse, dévaluer la main ; si on a des points, c'est pour faire chuter l'adversaire, et cela diminue notre propre capital de levées car il faut des fits en attaque !

Dans ce même esprit, quand l'adversaire est en misfit déclaré (par ex 1P---1SA ou

1♥ 1♠

2♣ passe donc singleton Cœur.

Celui qui est misfitté aura vos couleurs : **il ne faut donc pas réveiller !!**

Par suite :

1P - 1SA -

- X est **punitif !**

N° 3 O/P

N E S O

- -

- ?

♠ 5

♥ DV109842

♦ 8

♣ ARV8

Réponse : 4♥

Comme le partenaire a passé, la probabilité de faire un chelem est faible, il faut donc considérer cette distribution 7/4 comme un unicolore 8^{ème}.

Ceci s'applique en 3^{ème} position, mais ni en 1^{ère} ni en 2^{ème} position : pas de barrage avec des levées de tête extérieures comme A et RT sinon on risque une crème renversée ! (de même avec ARxxxx, il ne faut pas RD extérieurs)

N°4 N/P

N E S O

1♣ ?

♠ AD75

♥ V10643

♦ AD8

♣ 6

Réponse : 1♥ et non pas X

En effet en intervention, ce qui prévaut c'est la prise d'espace et il faut nommer une enchère naturelle pour prendre l'espace ! (sauf avec 18H où il faut contrer toutes distributions)

Attention, 1♥ ne dénie pas 4 cartes à P !!!

N°5 N/P

N E S O

1♥ ?

♠ AD75

♥ V10643

♦ AD8

♣ 6

Réponse : passe en courant !

N°6 N/P

N E S O

1♦ ?

♠ ADV 9

♥ 64

♦ R43

♣ RV54

Réponse : 1♠ avec cette main 4 4 3 2 même avec seulement 4 cartes car il y a ces GH dans la couleur (on le fait aussi avec ADV10 ou ARV10 mais pas avec AV10x) lorsque cette couleur est ♠ !

Cela donne une bonne entame de toute façon !

N°7 O/P

N E S O

- ?

♠ ARV106

♥ 42

♦ 1098

♣ V105

Réponse : 1♠ en position de Drury

Il faut pouvoir ouvrir plus faible avec une Majeure 5^{ème} en 3^{ème} position pour prendre l'espace.

Apprendre ou revoir les développements du **Drury**.

En 4^{ème} position, l'objectif de gêne a disparu : on peut ouvrir alors en fonction de la **règle des 15**.

Cette règle s'applique aussi en 3^{ème} position si on hésite à ouvrir avec par exemple une mineure et 11H : ne pas ouvrir si on n'a pas 4 cartes à P (mineure de 5 cartes ou même **main 4 4 3 2**), on ouvre alors pour l'adversaire !

Ne pas ouvrir faible en 4^{ème} mais avec ARxxx en M oui !

N°8 O/P

<u>N</u>	<u>E</u>	<u>S</u>	<u>O</u>
			1♥
-	2♥	-	3♣*
-	?		

♠RV84

♥D95

♦DV6

♣842

3♣ est une enchère d'essai naturelle (4 cartes) ; le **répondant** est soit dans la zone 6/7 soit dans la zone 8/10 ; si tous les points H sont dans les courtes de l'ouvreur qui est 5/4, il doit dévaluer sa main ; s'il a 4 atouts et 2 cartes à T, le déclarant pourra couper de la main courte, c'est favorable.

Réponse ici : 3♥, car le partenaire a 6 perdantes quand il fait une enchère d'essai et il n'y a ici qu'une couvrante (les couvrantes sont ARD à C et ARD à T) bien qu'on ait 9H ! et on a 3 perdantes à ♣ !

A noter que l'enchère d'essai de 2SA demande de localiser les forces ! C'est une main régulière ou une recherche de chelem.

Rappel : avec une main bicolore et 5 perdantes, la manche ; 7 passe ; 6 enchère d'essai et en face il faut trouver 3 couvrantes !

1♥ - 2♥

2♠ avec 4 cartes à P à faire en priorité pour trouver un fit 4/4 !

Les 3 donnes de l'atelier : quelques commentaires complémentaires

Donne 1

NORD ouvre de 1♥ : en E passer V/V ou R/R

En match par 4, il faut rechercher les manches et les chelems : les manches V à demander à 45%, les manches R à 33% ! Les chelems à 50%.

En S on a 5 cartes à P, un singleton et une 2^{ème} source de fit, les K ; il faut donc dire 1P malgré les 3H ! en plus cela occupe l'espace devant le n°4 qui doit avoir du jeu.

En NORD avec 19HLD, une belle couleur 5^{ème} et le fit, annoncer sa courte par 4K* Splinter ; en TPP il devrait fitter à 3P puis passe !

Donne 2

Ouvrir de 1♠ avec cette main pour occuper l'espace, malgré la vilaine couleur ;

S ne peut que passer : passer sur 1P peut cacher des points H !

S ne pourra s'exprimer qu'après l'annonce des T par O : le X montre les 2 autres couleurs.

Donne 3

SUD doit contrer les 3T d'Est car il a 9H, 1 As et 1 R et aucun argument distributionnel pour surenchérir. Il faut alors entamer atout, T.

Atelier n°9 (10/12)

Tableau des enchères compétitives

LES PLUS

La distribution : 5 4 2 2 ; 5 4 3 1, la plus belle ; 6 3 3 1

Les fits, les doubles fits : **sans fit pas de levées ; avec double fit, réévaluer la main**

La prise d'espace, les P, la couleur royale

Le singleton dans la couleur adverse (le Splinter est la meilleure enchère qu'on puisse entendre !)

LES MOINS (ce qui doit rendre prudent)

La main régulière (où il faut des points H (on ne joue pas 5C contre 4P avec une main régulière, même 6 3 2 2)

Les misfits

Les Quacks (D et V)

La longueur dans la couleur adverse

Les levées de Défense

Entraînement n°8

Exercice 1

Tournoi de Club. TPP/O/P

O N E S

1♦ 3♥ 3♠ 4♥

4♠ - -

Main d'OUEST

♠ R1083

♥ 7

♦ AR1085

♣ R107

Main d'EST

♠ ADV954

♥ 63

♦ D62

♣ AD

OUEST ouvre de 1♦ : il a une main intéressante avec AR dans la couleur 5^{ème}.

Sur le barrage de 3♥ en N, 3P est une enchère F 100%, naturelle, qui promet la manche ; ici effet d'entraînement du au 3C, donc avec 11H et 5 cartes à P on est obligé de dire 3P ! (un minimum est 11H et une main 5 3 3 2). Priorité aux enchères naturelles, donc il ne faut pas contrer en Est (ni cue-bid) : « show where you live »

à noter: on n'impose la manche par 3P qu'avec 11H et 6 cartes, 5 minimum, en dessous on contre !

Sur 4♥, que doit dire OUEST ? Si Est a AD954

63

V5

A432

Il dira aussi 3♠ !

En TPP, il est raisonnable avec ce fit 9^{ème} et ce singleton de dire 4P qui n'est pas une conclusion mais indique un fit 9^{ème}.

Mais en **match par 4**, on peut aller plus loin : Est a un fit 10^{ème} connu, la DK 3^{ème} dans la longue annoncée, et il a 19HLD en face de 12H : une **belle convention à retenir, le 5 dans la M, ici 5♠, demande le contrôle de la couleur d'intervention** ; s'il l'a, le partenaire met 6♠ ; sinon, il passe et reste à 5P.

Nuances complémentaires : si le partenaire a le contrôle par un singleton, il met 6♠ ; s'il a l'A♥, il dit 6♥ et s'il a le R♥ il dit 5SA.

Rappel : dans le silence adverse, 5 en M demande la qualité de l'atout !

Si Ouest avait la main un peu meilleure suivante :

R1083

7

AR1085

RD7

Sur 1♦ 3♥ 3♠ 4♥

Il dirait 5♥* pour demander à son partenaire une pièce s'il n'est pas minimum ; s'il est minimum il dira 5♠ ; ici il dirait 6T et Ouest dira 6♠.

5♥* affirme le contrôle ♥.

A noter que l'enchère de **4SA** en Ouest serait un bicolore mineur, plus long à K qu'à T. 4SA n'est jamais un BW tant qu'on n'a pas de fit (sauf si on est passé au palier de 4) ! A noter que sur l'ouverture de 1C/1P, 4SA en direct est un BW.

Exercice n°2

Tournoi de Club. TPP/N/P

O N E S

1♦ 2♣ -

-

Main d'OUEST

♠ R952

♥ D864

♦ RD10

♣ 76

Main d'EST

♠ 8

♥ ARV2

♦ 873

♣ RD843

NORD ouvre de 1K

En Est, on pourrait dire 1♥ avec un H de plus à C ; les enchères interdites : 2♣ et X ! Ne pas dire 2♣ est une question de levées : le partenaire va compter faire 5 ou 6 levées dans la couleur : il faut ARDVx ou 6 cartes si on n'a pas tous les H, par ex. AV10xxx. Ne pas oublier que **la destination d'un 2♣ est la manche à SA** (ou trouver un fit en M).

A noter que si Est dit 2T, son partenaire doit parler avec 10H, soit par un cuebid (avec une M 4^{ème}) soit par 2SA avec un bon arrêt K, enchères F demandant au partenaire de se décrire ; il annoncera ici ses C !

Rappel : long avec 2 H dans la couleur des adversaires, il faut jouer 3SA plutôt que 4P ou 4C !

Donc **passé** en Est ; S va dire 1P.

Ouest avec seulement 10H ne peut pas contrer ; il faut 12H sauf avec la distribution 4 4 4 1 ou il suffit de 10H. En outre il n'a pas d'As et il a les K et les P ; donc Passe.

Nord dira 1SA et maintenant **Est peut contrer** pour les deux autres couleurs , Ouest doit sauter à **3C** avec ses 10H et Est dira **4C**.

Thème n°7 : Défense contre une intervention par 2M faible

La théorie de la défense lorsque l'adversaire intervient par un 2 Majeur faible sur une ouverture par **une mineure** est exposée dans la fiche de l'atelier n°9.

J'ai noté lors de cet atelier :

1♦ 2♥ 3♥=recherche d'arrêt pour jouer 3SA (priorité) ou beau fit K.

l'ouvreur doit en priorité dire 3SA s'il a l'arrêt sauf s'il a une belle main 5/5 qu'il doit décrire d'abord même s'il a l'arrêt.

- X Spoutnik : il dénie une enchère naturelle, promet l'autre M 4^{ème} ; exception avec 3 cartes dans l'autre M et un singleton dans le barrage ; on peut alors jouer à 7 atouts puisqu'on peut couper les C de la main courte ; il faut 8/9H minimum

-passé : trois sortes de main,

. pas de jeu ;

. bourré de Coeurs en espérant un contre de réveil à transformer (l'ouvreur s'il est singleton ou doubleton à C et qu'il a 3 levées de défense, 3 As ou As et AsR, doit contrer pour passe Blanche-Neige éventuel)

.9/10H sans M ni singleton dans la couleur adverse ni de couleur 5^{ème} qu'on puisse annoncer.

-à 11H et plus, on cue-bidde

Tests d'application :

N°1	N/P		Sud 1	Sud 2	Sud 3
N	E	S	♠ 10542	♠ AR72	♠ RV876
O			♥ D53	♥ 105	♥ 52
1♦	2♥	?	♦ V6	♦ AV96	♦ A53
			♣ AV96	♣ R106	♣ 984

Sud 1 : passé, vilaine main, dévaluer cette main car elle est trop longue à C. Si le partenaire a une main de 2^{ème} zone il le dira

Sud 2 : X

Sud 3 : X, car il manque 2 points (mini 9H et 5 cartes) pour dire 2P ; 2P serait F un tour donc obligerait le partenaire à parler au palier de 3

N°2	N/P		Sud 1	Sud 2
N	E	S		
O			♠ AD6	♠ AV4
1♣	2♥	?	♥ 952	♥ 9
			♦ R1096	♦ RD64
			♣ AV2	♣ A10965

Sud 1 : 3♥, ce qui dénie 4 cartes à P. (Ne pas annoncer les K, ce serait une enchère de chelem)

Sud 2 : 3♥ pour fitter à Trèfle ensuite, F. Ne pas dire 3♦ car il faut 5 cartes : toute couleur annoncée au palier de 2 et au dessus doit être 5^{ème} absolument.

Sud 2 a en plus 2 As, on pourra dire 4♣ sur 3SA car le fit est beau (au minimum il faut le R ou la DT)

Rappel : la règle de Bob Hamman : chaque fois qu'on dira SA, on sera gagnant ; sauf avec singleton, gros fit et cartes clés où il faut penser au chelem !

N°3	N/P		Sud 1	Sud 2	Sud 3
N	E	S			
O			♠ R54	♠ R104	♠ R1084
1♦	2♥	?	♥ V102	♥ 5	♥ 2
			♦ D5	♦ D963	♦ A94
			♣ A10763	♣ A10752	♣ 108763

Sud 1 : passe, seule bonne enchère ; le X est exclu car il n'y a pas de singleton ; 3T est exclu aussi car on n'a pas 5 belles cartes .

Si le partenaire, avec une main de 2^{ème} zone, contre, on dira 3C !

Sud 2 : Contre, l'autre M n'a que 3 cartes mais il y a un singleton à C

Sud 3 : contre avec cette belle distribution.

2 donnes jouées : quelques commentaires complémentaires

Donne 3 :

Derrière le barrage de 3♥ la seule enchère réaliste est 3SA en O ; il faut accepter de marquer dans sa colonne contre un barrage, tant pis pour un éventuel chelem !

On va jouer à cartes ouvertes, en comptant la main où l'on connaît 7 cartes ; on va remettre Sud en main qui sera obligé de jouer C, ce qui donne la main au partenaire en E !

Donne 19 :

La main de sud est trop belle pour l'ouvrir de 1SA : 17H+1 pour les 3 As+1/2 pour les deux dix et une belle couleur Pique. Donc ouvrir de 1T :

1♣ 1♦

1♥ qui est F 100% (alors que 1P ne serait pas F)

Claire précise qu'on ne fait pas d'enchère de bicolore avec cette main !

N annonce 1P*, 4^{ème} couleur F ; avec ce beau P 4^{ème}, Sud dirait 2P avec une main de 1^{ère} zone, 3P avec une main de 2^{ème} zone, et 3C*, enchère impossible, avec une main de 3^{ème} zone comme ici en Sud (3C*=4 cartes à P dans une main de 3^{ème} zone). N conclut à 6SA.

Contre 6SA, entamer neutre, dans une couleur longue, en pair-impair.

Jeu de la carte : le compte à la découverte ; comme il n'y a pas de longue, faire d'abord un coup à blanc à ♦ après avoir pris l'entame, on reprend la main et on encaisse l'A♦ ; Est défause : on compte alors la main d'Ouest qui a 2T, 5♦, 4P et donc 2C ; Est a donc 4C !

ATELIER N°10 (17/12)

Entraînement n°9

N° 1 N/T ♠AR104
Match par ♥V
4 ♦V76
♣RDV92

♠32
♥AR9654
♦AD10
♣75

N	E	S	O
1♣	1♥	1♠	-
3♠	-	4♠	Fin

SUD joue 4♠ et votre Partenaire entame du 2♥ pour votre Roi et le 8♥ de Sud. Faites vos comptes : points H, distributions, levées du Déclarant et levées pour votre camp. Ne sautez à la conclusion sans avoir envisagé les différentes hypothèses de chute. Ne craignez pas de prendre un peu de temps de réflexion. C'est le moment le plus important de la donne.

Rappel : l'enchère 1♣ 1♠

3♠ dans le silence adverse correspond à une main irrégulière dans la zone 15/17H. La meilleure entame est alors Atout !

Quand l'adversaire a parlé, 3♠ peut montrer une main un peu moins forte, 14H, mais distribuée, singleton obligatoire !

On peut conclure à 4♠ en face avec 8/9H et un peu de distribution.

Pour songer au chelem, il faut 31/32HLD.

Les points : 10H max en S ; 3/4H chez mon partenaire.

2 levées sûres. Levées potentielles : A♣ et 2 ou 3 ♦ ; si mon partenaire n'a ni R♦ ni A♣, le contrat ne peut pas chuter.

Je vais donc jouer ♦ : pour savoir comment jouer à ♦, je prends l'Honneur du mort, V♦, dans mon jeu ; avec ADV10, je joue la D : c'est la manœuvre de contournement !

N°2

E/EO TPP ♠R764
 ♥A83
 ♦R853
 ♣52

♠D93		♠AV
♥RV1076		♥D954
♦V9		♦742
♣V103		♣AD87

♠10852
♥2
♦AD106
♣R964

Faites la séquence d'enchères pour les 4 joueurs et justifiez toutes vos décisions Est annonce 1♣, S passe car il n'a pas 10H et Ouest dit 1♥, N passe et E annonce 2C

(Rappel : pour faire un X d'appel, il faut 12H (sauf en réveil), mais avec une main 4441 on peut descendre à 11H et avec 5440 à 10H !)

En Sud, on a 9H : il ne faut pas réveiller ainsi en SW (on est en SW car l'un des adversaires n'a pas limité sa main, ici Ouest). On ne peut donc pas contrer en Sud ! (Claire rappelle que si la séquence est 1K passe 1SA

2K

L'adversaire peut contrer car les deux ont limité leur main ! Ce contre montre un peu moins que 12H.)

On sait que le partenaire ne laissera pas jouer 2♥ (en match par 4, on peut parfois laisser jouer 1♠/2♠, pas en TPP)

Si la main de Sud qui n'a pas de C avait 12H, il faudrait contrer et son partenaire saurait qu'il y a 12H et ne dirait pas 2♠ mais 3♠ !

Sur le passe de Sud, la bonne enchère d'Ouest est 3C=antiréveil !

S'il ne le fait pas, N va contrer pour entendre 2♠ en Sud puis sur 3♥ passe passe, Sud dira 3♠ car il a un singleton à ♥ !

Si Ouest met 3♥, Nord doit passer et c'est Sud qui doit contrer car il est singleton à ♥ ; c'est N qui dira 3♠ !

3♠ se font ; 3C chute de 1 sur entame T

Ouest qui a 8H en face de 12, ne peut ni contrer, ni réagir !

En TPP, ne laisser pas jouer au palier de 2 (sauf si on est sûr, Rouge, de faire chuter de 2, pour -200 !)

Rappel : avec une main régulière et 12HL en face de l'ouverture, faire une enchère d'essai ; avec 13HL, mettre la manche !

Avec une main bicolore et un fit, avec 5 perdantes, mettre la manche ; avec 7, passer ; avec 6, enchère d'essai.

N°3 S/T Match par 4

♠D973

♥R84

♦D83

♣AV2

♠A1082

♥95

♦V9742

♣R4

S	N
1♦	1♠
1SA	3SA

Votre Partenaire en Ouest, entame du 3♣ pour le 2♣, votre Roi et le 5♣ du Déclarant

On joue à SA : le 3♣ montre 4 cartes avec un H, donc la D♣

Les points : 13 en S, donc 7/8H en O qui a 4♣ par la D

S a 4♣ et 4♣ car il a ouvert de 1♣ et il n'a pas 4Piques. O n'a pas 5 Coeurs, sinon il aurait privilégié l'ouverture à ♥. Donc il en a 4 et S a 4C et sa main est 4 4 4 1.

Pour battre le contrat, il faut faire des Piques. Au mieux O a ♠RVxx, et le déclarant avec ♠D973 au mort fera toujours une levée. Donc encaissons l'A♠ et repartons du 2♠, en petit prometteur pour demander de continuer P.

Chaque fois qu'on change de couleur, c'est petit prometteur !

2 donnes jouées : quelques commentaires complémentaires

Donne n°1

Pour faire 6SA il ne faut pas perdre de levée à Carreau ; le VK 4^{ème} peut se prendre dans les deux mains : il ne faut donc pas toucher à cette couleur et compter les distributions : on continue C et O défusse, on va donc compter la main qui a le plus de C : 5C en Est, 3 tours de P, O défusse ; donc E est 5521 ou 5530 ! On joue 3 tours de T et Est est singleton Carreau ; on peut donc prendre le VK dans le bon sens. Le secret est de ne compter qu'une seule main, celle qui a le plus de cartes dans la 1^{ère} couleur !

Quand on peut donner un coup à blanc sans danger, le faire tout de suite et encaisser la longue. Dans cette donne, si on entame P, donner la levée de C et procéder de la même façon.

Donne n°10

En S, ne pas avoir peur de contrer malgré les 3 petits K car justement il y en a 3 ! En réponse au X d'appel de S, 2SA derrière 2C serait une enchère naturelle avec un bon arrêt Coeur !

La seule enchère en N est le *recontre* qui dénie 4 cartes à Pique en principe et est un appel aux mineures. Sur le barrage de 4♥ en Est, Sud passe ; Nord relance les enchères par 4SA, appel aux mineures ; Sud annonce 5T. Est craint que ses R, levées de défense, soient mal placés après le X de Sud ; il est donc obligé de dire 5♥ en sacrifice.

Sud contre (il a 2 levées de défense et N a une levée à K et ½ levée à T)

Pour 5♥*-2 qui est une bonne défense car 5T gagne.

Thème n°7 : Défense contre une intervention par 2M faible

La **théorie** de la défense lorsque l'adversaire intervient par un 2 Majeur faible sur une ouverture par une **Majeure** est exposée dans la fiche de l'atelier n°10.

On a noté en particulier qu'il fallait moduler les fits :

1♥ 2♠ 3♥ est un soutien forcé ; dans le silence adverse on aurait dit 2♥

- Avec un vrai 3♥ et 3 cartes, il faut contrer
- Avec 11/12HLD et 4 cartes, annoncer 4♥
- Avec 11H et 4 cartes, il faut d'abord cue-bidder

Ex : avec 12H et 3 cartes à ♥ on contre (sauf avec une couleur 5^{ème} qu'on nomme avant de fitter) puis on nomme 3♥ avec 11/12H et 4♥ avec une main de

Pour dire 3C en direct, il faut plus de 6H ; c'est équivalent à 2♥ (effet d'entraînement d'un palier. De façon générale ne pas dépasser un palier d'entraînement !

Tests d'application

N°1	N/P			Sud 1	Sud 2	Sud 3
N	E	S	O	♠ 105	♠ 105	♠ D5
1♥	2♠	?		♥ V53	♥ A1073	♥ RV4
				♦ AD654	♦ RD42	♦ AD96
				♣ 962	♣ V75	♣ R1054

Sud 1 : 3♥, car le contre est une main plus forte, 11/12HLD (c'est la main du 2SA fitté)

Sud 2 : 4♥ avec 4 atouts et 11/12HLD

Sud 3 : X, illimité (le cue-bid montre toujours 4 atouts). Si l'ouvreur annonce 3C, j'en dirai 4. Sur toute autre enchère, je ne le lâche plus !!

N°2	N/P				Sud 1	Sud 2	Sud 3
N	E	S	O		♠ 954	♠ 107	♠ 74
1♥	2♠	<u>?</u>			♥ AV72	♥ AD1065	♥ R1043
					♦ RDV63	♦ AV5	♦ A6
					♣ 5	♣ R106	♣ RDV52

Sud 1 : 4♦, car la couleur est belle. Pas de Splinter autre qu'à P, couleur d'intervention. (3♦ serait une enchère naturelle, FM, qui ne donne pas le fit)

Sud 2 : 3♠ car 4 atouts et un très beau jeu (4 atouts au minimum)

Sud 3 : 4♣, comme en Sud 1, 4 atouts et belle couleur.

N°3	S/P				Sud
N	E	S	O		♠ V2
		1♥	2♠		♥ AD752
<u>4♣*</u>	4♠	?			♦ AR104
					♣ 85

Sud : X punitif

Le camp n'est pas en attaque car le partenaire peut n'avoir que 9H. Le choix est néanmoins surenchère ou Contre punitif. Ici les T ne nous conviennent pas, donc X punitif. Si nous avions eu 4 cartes à T, nous aurions été en double fit !

N°4	S/P				♠ 972
S	O	N	E		♥ AD5
1♣	2♠	3♦	-		♦ 103
<u>?</u>					♣ AR642

Sud : 3♠ ; en effet 3♦ est FM, le seul contrat confortable est 3SA si tu arrêtes les ♠, sinon tu mettras une couleur ! Le contre dénierait une enchère naturelle. Si Sud avait 4 cartes à ♥, il devrait dire 3♥ !

N°5	N/P				♠ 102
S	O	N	E		♥ A10742
		1♦	2♠		♦ R103
<u>?</u>	-				♣ D95

Sud : X

IL ne peut pas dire 3♥ qui promettrait un minimum de 11H et 6 cartes ; cette enchère serait quasi FM, car on ne voit pas comment s'arrêter avant la manche.