



DONNE 1 : Chelem amélioré grâce au compte des mains !

<p>RDV10874 4 D92 52</p> <p>♠ 5 ♥ AD10 5 ♦ 765 ♣ ARDV10</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ A6 ♥ RV6 ♦ ARV843 ♣ 43</p> <p>932 98732 10 9876</p>		N		O		E		S		<p>Donneur: N Vuln:P</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; text-align: center;"> <tr><th>SUD</th><th>OUEST</th><th>NORD</th><th>EST</th></tr> <tr><td>-</td><td>4P**</td><td>3P</td><td>4K*</td></tr> <tr><td>6SA</td><td>-</td><td>-</td><td>4SA°</td></tr> </table> <p>Entame: 2P, Résultat : = ou +1 *Le contre promettrait 4 carte à C → c'est dangereux, à ce niveau; 4K est plus raisonnable. **Cue-bid: à ce niveau, → Recherche de chelem SA ou K? °Arrêt P.</p>	SUD	OUEST	NORD	EST	-	4P**	3P	4K*	6SA	-	-	4SA°	<p>Jeu de la carte: Les 6 sont sur table, Pour faire 7, Il faut compter les mains, pour loger DK: on joue AP, AK, les 5 T et les 4C → N a 2T+7P+1C et donc 3K → N a encore Dx à K et l'on peut faire l'impasse sans trembler!..... pour le Top absolu.</p> <p>Remarque: par 4 on peut aussi jouer 6K qui est, à priori plus sûr.</p>
	N																						
O		E																					
	S																						
SUD	OUEST	NORD	EST																				
-	4P**	3P	4K*																				
6SA	-	-	4SA°																				

DONNE 2 :

<p>♠ 7 ♥ AR109651 ♦ 53 ♣ AR7</p> <p>♠ DV963 ♥ D8 ♦ D10 94 ♣ 96</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ R108542 ♥ V ♦ 872 ♣ 10 52</p> <p>♠ A ♥ 742 ♦ ARV6 ♣ DV843</p>		N		O		E		S		<p>Donneur: E . Vuln:personne</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; text-align: center;"> <tr><th>SUD</th><th>OUEST</th><th>NORD</th><th>EST</th></tr> <tr><td>1T</td><td>-</td><td>1C</td><td>-</td></tr> <tr><td>2T</td><td>-</td><td>2K*</td><td>-</td></tr> <tr><td>3C</td><td>-</td><td>3P**</td><td>-</td></tr> <tr><td>4K</td><td>-</td><td>4SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>5C</td><td>-</td><td>5SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>6K</td><td>-</td><td>7SA°</td><td>-</td></tr> </table> <p>Entame: 5C . Résultat : =</p>	SUD	OUEST	NORD	EST	1T	-	1C	-	2T	-	2K*	-	3C	-	3P**	-	4K	-	4SA	-	5C	-	5SA	-	6K	-	7SA°	-	<p>*3^{ième} forcing. ** Contrôle..... ° Gd chelem à 80%: Le seul cas défavorable est de trouver DC 3^{ième} en Est.</p> <p style="background-color: yellow;">Remarque: 1T, -, 2C fixe la couleur → 16H⁺ et un Coeur 6^{ième} et autonome.</p>
	N																																						
O		E																																					
	S																																						
SUD	OUEST	NORD	EST																																				
1T	-	1C	-																																				
2T	-	2K*	-																																				
3C	-	3P**	-																																				
4K	-	4SA	-																																				
5C	-	5SA	-																																				
6K	-	7SA°	-																																				

DONNE 3 :Faire les mains en défense!

<p>♠ A5 ♥ 32 ♦ RD10 6 ♣ A8643</p> <p>♠ V972 ♥ V975 ♦ 87 ♣ 10 52</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; text-align: center;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table> <p>♠ R863 ♥ 10 8 ♦ A52 ♣ RV97</p> <p>♠ D104 ♥ ARD64 ♦ V943 ♣ D</p>		N		O		E		S		<p>Donneur: S , Vuln:EO</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; text-align: center;"> <tr><th>SUD</th><th>OUEST</th><th>NORD</th><th>EST</th></tr> <tr><td>1C</td><td>-</td><td>2T*</td><td>-</td></tr> <tr><td>2K**</td><td>-</td><td>2P°</td><td>-</td></tr> <tr><td>2SA</td><td>-</td><td>3SA</td><td>-</td></tr> </table> <p>Entame: 2P, Résultat : +1ou-1</p> <p>*Autoforcing **Forcing, ne garantit pas 4 cartes. °pas 3 C, demande complément P, pr jouer SA.</p>	SUD	OUEST	NORD	EST	1C	-	2T*	-	2K**	-	2P°	-	2SA	-	3SA	-	<p>Défense: E met RP et fait la main de S: 5C+D 3^{ième}P+4K → 1 seul T: il y a des chances que ce soit la D, sinon, c'est O qui l'a → Retour RT qui permet la chute!</p>
	N																										
O		E																									
	S																										
SUD	OUEST	NORD	EST																								
1C	-	2T*	-																								
2K**	-	2P°	-																								
2SA	-	3SA	-																								

DONNE 4: Une défense réfléchie !

<p> ♠ -- ♥ V75 ♦ AR10 9864 ♣ 943 ♠ 654 ♥ 64 ♦ V5 ♣ ARDV65 ♠ ARV10 ♥ ARD8 ♦ 73 ♣ 10 87 ♠ D98732 ♥ 10 932 ♦ D2 ♣ 2 </p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; text-align: center;"> <table style="border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table> </div>	N	O	E	S	<p>Donneur: O Vuln: NS</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>SUD</th> <th>OUEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>1T</td> <td>3K</td> <td>X</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>4T*</td> <td>-</td> <td>4K**</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>5T^o</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <p> Entame: AK Résultat : -1 ou = *Couleur autonome **Cue-bid : Demande d'arrêt K pour jouer 6. ^o Pas d'arrêt K, on s'arrête à 5T. </p>	SUD	OUEST	NORD	EST		1T	3K	X	-	4T*	-	4K**	-	5T ^o	-	-	<p> Sur AK, S fournit le 2, O le 5. N doit se demander ce que peut avoir son partenaire (il reste DV7 dehors): avec V2, il aurait mis le V; avec DV2, il aurait mis D; il ya des chances qu'il ait D2 ou singleton. Le retour 10 K (préférentielle pour le retour P) ne coûte rien et peut faire chuter! Beau raisonnement de la défense! </p>
N																						
O																						
E																						
S																						
SUD	OUEST	NORD	EST																			
	1T	3K	X																			
-	4T*	-	4K**																			
-	5T ^o	-	-																			