

**QUESTIONS d'ENCHERES et PLANS de JEU**

**Cours JJB du 19.11.2018**

<b>S O N E</b> 1P - 2T - 2k - ?	<b>1) R5</b> 543 V64 ADV64 →11H	<b>S O N E</b> 1C - 2T - 2C - 4SA* - ?	<b>4) * Quantitatif</b> pour SA, car aucun fit exprimé	<b>R10 6</b> AR974 D96 97 → 12 H
<b>S O N E</b> 1C - 2T - 2C - ?	<b>2) 983</b> D6 RV4 AR10 87 → 13H	<b>S O N E</b> 1P - 2T - 3T - 3P* - ?	<b>5)</b> <b>*Chelemisant</b>	<b>AD10 62</b> 7 AR4 D10 97 →15H
<b>S O N E</b> 1P - 2C* - 2SA** - ?	<b>3)</b> *Auto-forcing **15-17H, forcing manche	<b>V5</b> AD10 876 AD3 R5 →16H	<b>S O N E</b> 1P - 2T - 2C - 4C - - -	<b>6) 6 Nord</b> R764 R73 RD763 <b>Entame DK (On ne met pas le RK, car l'AK peut être sec ou second) ; VK, puis 10K, AK en E, coupé. Plan de jeu ?</b>
1) 2P →11H et 2 cartes seulement par inférence du 2SA fitté.	2) 3K : arrêt K demande au partenaire de mettre 3SA s'il a l'arrêt P.	3) 3C, pour indiquer les 6 cartes. 4) Passe	5) 3SA, donne ton premier contrôle.(si l'on a les contrôles T et K, on dit 4K pour demander le CTR C, qui doit être A ou R)	<b>Sud</b> A9873 A852 84 A8 6) xC pour RC, 6P pour AP, P coupé, xT pour AT, xP coupé ; xC pour AC, xP coupé ; si le dernier C ne tombe pas, on joue RT, DT

**Donne 1**

♠ ADV95  
♥ D64  
♦ 32  
♣ RV6  
♠ 32  
♥ 92  
♦ ADV7  
♣ 75432  

♠ N  
♥ E  
♦ S  
♣ O
 
♠ 64  
♥ ARV10876  
♦ 954  
♣ 9  
♠ R10 87  
♥ 5  
♦ R10 86  
♣ AD10 8

Donneur: N Vuln: personne

SUD	O	NORD	EST
		1P	3C
4P	-	-	-

**Entame: AC**  
**Résultat : = ou +1**

**Les plis:** 5P+4T = 9  
1 ou 2 plis supplémentaires peuvent s'obtenir en coupant des C de la main courte.  
**Défense:** sur AC, O doit impérativement mettre le 9C, pour demander le retour K, ce qui limite le déclarant à 10 levées.

**Donne 2**

♠ 10 98  
♥ V963  
♦ 96532  
♣ V  
♠ RDV  
♥ 4  
♦ AR8  
♣ AR6543  

♠ N  
♥ E  
♦ S  
♣ O
 
♠ A76542  
♥ AD72  
♦ 4  
♣ 92  
♠ 3  
♥ R10 85  
♦ DV10 7  
♣ D1087

Donneur: E Vuln:EO

S	O	N	EST
			1P
-	2T	-	2C
-	3P*	-	4K**
-	4C°	-	4SA
-	5T°°	-	6P
-	-	-	

**Entame: DK**  
**Résultat : +1**  
\*Chelemisant. \*\* contrôle K.  
° contrôle C. °° 3 clés

**Les plis:** 6P+ 1C+2K+2T = 11  
Le 12<sup>ème</sup> pli pourrait s'obtenir en coupant un C, mais il vaut mieux essayer d'affranchir les T, ce qui peut apporter 2 levées. On prend le mort pour main de base. Il faut se prémunir contre les T 4/1.  
On tire AK, RK, sur lequel on défause un T; 3T coupé. Remontée par VP et T coupé. ( Si N coupe, on surcoupe et l'on fait tomber ses atouts), les T sont affranchis → 6P+1 !!

**Règle des 20 pour les bicolores :**  
Quand les points + le nombre de cartes dans les 2 couleurs ≥ 20, on ouvre.

**Donne 3**

♠ R74  
♥ A10 94  
♦ 764  
♣ AR6  
♠ 3  
♥ V873  
♦ A832  
♣ DV10 4  

♠ N  
♥ E  
♦ S  
♣ O
 
♠ V982  
♥ 2  
♦ DV10 9  
♣ 8732  
♠ AD10 65  
♥ RD65  
♦ R5  
♣ 95

Donneur: S Vuln: NS

SUD	O	N	EST
1P	-	2T	-
2C	-	3C	-
4C	-	-	-

**Entame: DT**  
**Résultat : +1 ou +2**

**Les plis:** 3P+3C+2T = 8  
Les plis manquant peuvent provenir: un de la répartition des C ou de l'impasse au VC, un de la répartition des P ou de l'impasse au VP, un de la coupe d'un T →  
**Il faut choisir un bon timing:** DT pris de AT, 4C pour DC ( pour ménager la possibilité d'une impasse au VC), RC et 4C pour le 10C, AT, RT, 6T coupé; 5P pour RP, AC pour faire tomber le dernier atout; 7P pour le 10P (le RK est protégé); On termine par les P → 5P+4C+1(xT coupé)+2T=12 plis!

**A Retenir:** 1C - 1P(même palier), -/ 2C- 3C → non forcing( 10-11 et 2 ou 3 C) de même pour: 1C - 1SA- / 2C - 3C  
mais 1C - 2T (on change de palier) -/ 2C - 3C est chelémisant.