

La manœuvre de GUILLEMARD. Rappels sur le Réveil à SA et les Contres
--

La manœuvre de Guillemard consiste à laisser traîner un atout chez l'adversaire pour pouvoir couper une perdante de sa main courte, en espérant une répartition favorable de la couleur à couper

Exemple 1 :

	D65 D8 AD832 A109		Contrat : 6P par Sud Entame : VP	Analyse : On peut espérer les 5P restant répartis 3/3. Les 6C restant peuvent être 3/3 mais plus probablement 4/2. On envisage donc : 1 perdante à C et une perdante à T.
VP	N O E <u>S</u>			Manœuvre de Guillemard : On cherche à couper un C du mort, en espérant que l'adversaire qui a le dernier atout a au moins 3 cartes à cœur.
	AR762 AR762 6 82			Plan de jeu : Prendre l'entame de la DP, suivi de xP pour AP puis xC pour DC, AC, et C coupé. On revient par xP pour RP. On peut alors faire l'impasse au RK pour faire +1 en écartant un T sur l'AK..

Exemple 2:

	D10984 832 D862 4		Sud joue 6C Entame : 2P	Analyse : Il y a 5C dehors probablement 3/2 et 7T probablement 4/3. On a 2 perdantes à K, on va tenter d'en éliminer une par une « Super » Manœuvre de Guillemard .(un seul coup d'atout)
2P	N O E <u>S</u>			Plan de jeu : Couper l'entame du 7C. Jouer xK vers DK. Le Roi est en Est qui prend et retourne P. Couper du VC, puis jouer AC , AK, ARD de T sur lesquels on écarte 2 K. Petit K coupé du mort ! en espérant les K répartis 4/3. Le dernier atout permet de revenir en main pour jouer RC et DC puis jouer les derniers T.
	- ARDV7 A53 ARDV7			

Rappels sur le Réveil à SA :

1K - - 2SA Réveil avec 17-19H → Le partenaire repart en **Stayman et Texas**.

1K - - 1SA Réveil avec 9-10H →. Le partenaire repart en **naturel**.

Rappel sur les Contres :

90% des contres sont d'appel. Peu de contres sont punitifs.

1K 3T X Au moins 10/12 H, et assumer la couleur d'ouverture

1T 1P X 4C et 10H ou 5C+ et 7/8 H

1K 2T X 8H+ et . 2 majeures 4^{ème} ou
. 1 majeure 4^{ème} et possibilité de jouer à K, ou à SA (1^{1/2} arrêt à T) ou
. 5 cartes en majeure ou
. 5C et 3P et accepter de jouer avec 7 cartes.

L'ouvreur va alors annoncer sa majeure 4^{ème} ou répéter ses K. Le répondant peut annoncer sa majeure 5^{ème} et passe, passe.

1K 2T 2P 10/11H et 5P

1K 2T 3T 17H+

Check Back Stayman : Développements dans le prochain cours.