

QUESTION 1 : après une ouverture de 1T, que répondre avec 4 C et 5(6) K ?

Réponse : Avec 11/12⁺ 1K puis C

Avec moins de 11pts donner priorité à la majeure : 1C.

QUESTION 2 : après 1K, 1C, -, -, ? Que dire avec 7P et 10pts ?

Réponse : cela dépend de la forme de la main.

Avec RDVxxxx x	Avec cette très belle main, on sait que l'on va jouer 4P, à moins qu'un chelem ne soit envisageable.
RVx x	Il vaut donc mieux cue-bider à 2K et sur la réponse 2C, mettre 4P. Sur 2SA, on met 3P, forcing de manche.

RETENIR : le cue-bid sur une ouverture, est toujours fitté. Ex : 1C, 1P, 2P → fit C
Le cue-bid sur une intervention est forcing mais pas toujours fitté.
Par contre : 1C, 1P, 3P indique un gros jeu fitté (16pts et 4 cartes à C)

QUESTION 3 : Quel est l'intérêt du 2SA fitté, après une intervention ?

1C, 1P, 2SA → 11/12 pts avec fit de 3cartes à C, sans obligation d'arrêt P.

Dans le Standard, 1C, 1P, X peut avoir différentes significations et si les adversaires barrent à 3P, On ne sait plus que répondre sur la séquence 1C, 1P, X, 3P.

CONSEIL : utiliser le 2SA fitté, même après intervention, car cela donne directement l'indication du fit et du nombre de points. Si 11/12H pas fitté, contrer.

REFLEXIONS SUR LES ENTAMES

Généralités : - Se demander combien le partenaire peut avoir de points.

- A SA, privilégier l'entame de la 4^{ième} meilleure sous le plus petit honneur.
- Bien s'entendre sur la signalisation.
- Jouer petit prometteur sur l'entame de l'As ou de la Dame.

ENTAMES A LA COULEUR

- Entame tête de séquence.
- L'entame de l'As promet le R ou A x (si l'on peut envisager que le R est chez le partenaire)
- L'entame du R promet la D.
- L'entame de la D promet le V (sans le R).
- L'entame du V promet le 10 (sans la D)

Exception : Si l'on sait que l'on a tous les points de la défense (le partenaire est blanc), on peut entamer D, tout en ayant le R, pour tromper les adversaires.

- avec AR secs : R puis A et renvoyer dans la préférentielle indiquée par le partenaire.

Entame en parité stricte : - avec 2 cartes → la plus grosse.

- avec 4 cartes, sans honneur → la 2^{ième}. 10 7 3 2
- avec 1 honneur → la 3^{ième}. R 7 3 2

(plus la carte est petite, plus elle appelle)

- avec un nombre impair de cartes → la plus petite.

- Sans indications, entamer neutre : - sous V xx
- sous R long : Rxxx (pis aller, mais agressif)
- JAMAIS sous un R court.
- Il est souvent intéressant d'entamer une grosse sous le R, si le mort à A D, pour intriguer l'adversaire qui aurait fait l'impasse de toute façon. S'il a une autre solution à son problème, il risque de passer l'A d'entrée.
- Ne pas entamer atout avec un singleton, mais c'est possible avec 2 ou 3 petits atouts.
- Ne pas entamer sous un As.
- Si l'on entame pour le partenaire, indiquer la parité.

- Rappel sur la signalisation après l'entame de l'As à la couleur :

Avec 3 Cartes au mort	Appel/refus	Ex :D 8 2
Avec 2 Cartes au mort	La parité	Ex :D 8 2
Avec 1 Cartes au mort	Appel Préférentiel	

----- Voir aussi cours 4 et cours3'

ENTAMES A SA

En premier, il faut réfléchir à partir des enchères.

EX : 1T, -, 1C, 2K X, -, 3K, - 3SA	C'est l'ouvreur qui arrête les K. Avec V10 3 Il faut faciliter le plan de jeu du partenaire en lui indiquant la parité.
--	---

- Avec 4/5 cartes sans honneurs, entamer la 2^{ème}, sauf si l'on a suffisamment de reprises pour appeler en entamant la 4^{ème}. 98652 (ou 98652)

- Dans 3 cartes sans honneurs, « Top of nothing » : 852, 964

Mais dans une couleur qui peut être prometteuse pour le partenaire, entamer la 2^{ème}.

R92, V64 (mais R964)

- Après un contre d'entame, entamer de la plus grosse.

Ex : 1SA, -, 2T, X* 2P, -, 3T**, - 3SA***	* suffisamment fort pour jouer 2T contré. ** demande l'arrêt T. *** possède l'arrêt T. → entamer du plus gros T.
---	--

----- Voir aussi le cours 3

EXERCICE (Manœuvre de GUILLEMARD)

RAPPEL : La manœuvre de Guillemard consiste à ne pas purger tous les atouts de l'adversaire pour pouvoir couper une perdante de sa main courte, en espérant une répartition favorable de la couleur à couper.

R83 954 R72 R742	S O N E 1P - 2P - 3K - 4P	Analyse : 7 plis sûrs (2T,2K,1C,2P)+2 atouts vraisemblables, si l'on trouve la répartition 3/2..	R83 954 R72 R742
DC	N O E S	Le pli manquant peut se trouver à K. Si les K sont 3/3 (36%), tout le monde gagne. S'ils sont 4/2 (48%), la seule chance de gagner est de trouver les 4 K chez celui qui a 3 atouts.	D10 4 DV4 D10 84 863
A7652 A6 A653 A5	On joue AC, AP, et avant de jouer RP, on fait un coup à blanc à K. On joue ensuite RP, RK, AK et le dernier K que l'on coupe.		V9 R8732 V9 DV109
			A7652 A6 A653 A5

UN REFLEXE A AVOIR : Quand on a une carte perdante, on a généralement intérêt à la donner à la première occasion

----- Voir aussi cours 20

CHECK-BACK STAYMAN « DERNIERE »
--

RAPPELS : Le Check-Back Stayman est une réponse artificielle au 2SA "faible" (18-19 pts) qui permet de rechercher une manche ou un chelem en majeure : on dit **3T ou 3K** (si les T ont été annoncés par l'ouvreur) **avec, au minimum, les points de manche (7-8pts) et la 2^{ème} majeure 4^{ème}, ou la première majeure 5^{ème}.**

Le C-B Stayman doit s'alerter.

Séquences : 1T (K), - , 1C (P), - 2SA* - ?	Réponses :
18-19 pts sans fit (par 4) dans la majeure annoncée, même avec 4P(C). (pour que les 3SA éventuels puissent être joués par la main forte).	1) Passe : 4C(P) avec < 7 pts
Peut être fait aussi avec 17pts et une belle mineure 5 ^{ème} .	2) 3SA : 4C(P) avec 7-11 pts (sauf gros fit dans la mineure)
	3) 4SA quantitatif : avec 4C(P) et plus de 11 pts
	4) 3K (T) Check-Back Stayman avec au moins 7-8 pts et:
	- 5C(majeure annoncée) ou
	- 5C et 4P, ou
	- 4C et 4P
	5) 3T(K) est une recherche de chelem à T(K).
	6) 3C indique 6 cartes à C et chelem possible(12⁺) → contrôle.
	7) 4C indique 6 cartes à C sans espoir de chelem ; arrêt.

Remarque : Sur 1K - 1C

2SA - 3K l'annonce 3K peut se faire avec seulement 4 beaux carreaux, car il y a 90% de chances que l'ouvreur ait 4 cartes à carreau.

Complément : Annonce d'un bicolore majeur 5/5	1T(K), - , 1P , - 2SA , - , 3C
--	---------------------------------------

Retour sur les 2 cas de majeures possibles et les réponses de l'ouvreur.

- Avec les Cœurs :

1T (K) - 1C 2SA - 3K (T) CBS avec au moins 7 pts et : 4C et 4P, ou 5C(sans 4P), ou 5C et 4P	Réponses de l'ouvreur : 1) 3C avec 3C et pas 4P 2) 3P avec 4P et peut-être 3 C 3) 3SA avec ni 3C, ni 4P	Suites possibles : 1) 4C ou 3SA 2) 4P ou 3SA (ou 4C) 3) passé
--	--	--

- Avec les Piques :

1T (K) - 1P 2SA - 3K (T) CBS avec au moins 8 pts et : 5P (sans 4C) ou 5P et 4C	Réponses de l'ouvreur : 1) 3P avec 3P et pas 4C 2) 3C avec 4C et peut-être 3P 3) 3SA sans 3P	Suites possibles : 1) 4P ou 4T(contrôleT) ou 3SA (pas d'arrêt T, donne-moi ton 1 ^{er} contrôle) 2) 4C ou 3SA rectifiable à 4P
---	---	---