

RAPPELS SUR LE 2 MAJEUR FAIBLE

Conditions pour ouvrir ou intervenir : <u>La Majeure doit être solide</u>		1) 6 cartes dont 3 honneurs ou 2 gros.(V) 2) 6 à 10 H. (>8 si V) 3) Pas 4 cartes dans l'autre Majeure. 4) Pas 2 As
Suite des Enchères	2C(P), -, 2SA*, - 3C(P)** ou 3T,K,P(C)*** ou 3SA* ou 4x**	* Relais interrogatif : <u>au moins 14H</u> , avec 2 cartes dans la couleur → continue à te décrire. **minimum. ***force annexe (A ou R) et MAXIMUM. * Uniquement avec ARD. ** Singleton ou chicane x et Maximum
	2C(P), -, 3P(C)*	* Forcing pour 1 tour dans le Standard, sauf s'il y a une intervention. (certains le jouent : arrêt)

QUESTION (1) sur l'intérêt du PUPPET : On rappelle que l'intérêt principal est d'ouvrir 2SA des mains de 19, 20,21H avec une majeure 5^{ième} pas assez solide pour l'ouverture de 2T. Cela évite de voir passer , sur 1C(P), un partenaire qui a (4)/5/6H, alors qu' une manche est envisageable. (avec 4H,il est conseillé de dire 2T Puppet, par 4 et de passer par paire)

→Rappel du cours 16' :

Ouvreur	Répondant
2SA <i>* Alerte</i>	3T : Relais obligatoire avec (4)5/6pts et 3(ou 4) cartes dans les majeures (sauf si l'on a de quoi faire un Texas)
- 3K :j'ai 4C, ou 4P, ou 4Cet 4P	- 3C : j'ai 4P (inversée) - 3P : j'ai 4C (inversée) - 3SA : je n'ai ni 4C, ni 4P - 4T : j'ai 4C et 4P
- 3C : j'ai 5C - 3P : j'ai 5P - 3SA :je n'ai aucune majeure par 4(5) Passe

REMARQUES : 1) On conserve les TEXAS

2) Il est conseillé d'ouvrir 2SA les mains de 19H, avec une couleur 5^{ième} (Majeure ou mineure).

3) Le PUPPET peut se faire aussi après les 2SA « forts » : 2T, 2K, 2SA, 3T ou 2K, 2C, 2SA, 3T.

Exemples A 20H	Avec : AR764 Ax RD10 5 Ax	- Si l'on ouvre 1P, que fera le patenaire avec 5H et 3 petits P ? - Si on joue le PUPPET, on ouvre 2SA..... - Sinon il vaut mieux ouvrir 2T,-, 2K,-, 2P
	Avec : AD764 Ax RD10 5 AV	Ici, Le PUPETT est irremplaçable.

QUESTION (2) sur la redemande de l'ouvreur d'une Majeure après la réponse de 1SA.

On rappelle que l'ouverture de 1SA à 15/17H est fondamentale pour toutes les informations qu'elle donne au partenaire.

Cependant, une main de 15H sans As doit être dévaluée (et donc ne pas s'ouvrir par 1SA).

A contrario, on doit surévaluer une main de 14H avec une mineure solide et 2 arrêts ailleurs.

- Sur l'ouverture de 1SA, le partenaire qui a 9/10H passe Capitaine.

- Sur 1C(P), -, 1SA, c'est l'ouvreur qui a 15/17H ⁺ qui passe Capitaine :	Avec 15/17HL, il annonce une mineure 4 ^{ième} , ou sa meilleure mineure 3 ^{ième} .	Sur 2T(K), le répondant qui est maximum répondra : 2SA ou 3T(K).
	Avec 18/(19)HL, il dit 2SA.	
	Avec 19/20HL, il dit 3SA.	

Retour sur les « 2T » ATTENTION : Rester en éveil maximum dès que l'on entend 2T !

Revoir la récapitulation des 2T, sur le site BCA « La Colle ».

En particulier utiliser : ROUDI, LANDI et DRURY.

Quelques inférences Du DRURY	- , - , 1C , - 2K → 6 cartes, misfit, faible, pour les jouer.	- , - , 1P , - 2C → 6 cartes, misfit, faible, pour les jouer.	- , - , 1P , - avec Rx + 8H, il vaut mieux faire le Drury
-------------------------------------	--	--	--

Le minimum à savoir sur le Michaël cue-bid (précisé)	Se fait avec 2 belles couleurs 5/5 et 5 perdantes (V), ou 5/7 (NV)		
	<ul style="list-style-type: none"> - 2SA pour les 2 couleurs les plus faibles. - Sur ouverture mineure, 2K pour les 2 Majeures. - Sur ouverture Majeure, cue-bid pour l'autre majeure et les T, 3T pour l'autre majeure et les K. 		
En réveil	On garde 2SA pour les plus faibles et 2K pour les Majeures, mais sur ouverture Majeure, le cue-bid est un <u>Michaël non précisé</u> (l'autre Majeure et une mineure indéterminée, solide)		

Complément : il est indispensable que les 2 couleurs soient solides.

Ex : sur 1P, 2P, 3P (barrage) le partenaire qui va répondre au Michaël avec 2 couvrantes (A ou R) doit être sûr que l'intervenant a 8 plis (V).

Avec un 5/5 Majeure /mineure pas très solide, il vaut mieux annoncer la Majeure.

Une enchère intéressante :

S O N E	* Maximum, une grosse pièce à C et fort soutien dans la 2 ^{ième} couleur. (comme 4T, + pièce à C)	Permet de trouver le chelem avec :	Et :
- , 1C , - , 1SA	** pour l'As de C.	AR	82
- , 2T , - , 3C*		87543	A2
- , 3P , - , 4C**		A	V984
- , 6T		A10 976 → 15H	RD53

Ouverture de 3 en mineure Doit être suffisamment forte pour que le partenaire puisse s'en servir pour jouer 3SA, avec 2 cartes dans la couleur.

On peut ouvrir de 3T avec : ARDxxxx, RDVxxxx, ARVxxxx, ADVxxxx (mais pas avec RDxxxxx)

Force d'une intervention en mineure	1P, 2T → 6 cartes à T et 11/12H ou 5 cartes avec une bonne ouverture de 13/14H
--	---

EXERCICES DE JEU DE LA CARTE

EXERCICE 1:

V942	N	AR653	N E S O	L'entame montre que S n'a pas AR de C. Les P 2X2 gagnent toujours, sinon, il faut couper 2 K et 3T. Pour avoir les remontées il est indispensable de jouer AT, T coupé après l'entame. On joue ensuite AP,RP et les coupes.
D52	O E	743	1P - 2P	
94		AR62	- 2SA - 4P	
A643	S	9	Entame DP	

REMARQUE	Lorsqu'on veut jouer en double coupe, il faut souvent qu'au 2^{ème} coup, les 2 mains soient à égalité d'atout.
-----------------	--

Remarque : sur l'exemple 1, cela marche sauf si S a , à la fois Dxx à P et moins de 4 cartes à T.

EXERCICE 2 :

		ARV	S O N E	* on peut aussi faire 1 Drury: 1P,2T,2K,3P Entame 6C, puis 4 et 5 V en N, puis A et R coupé du 4P	3 ARV2 R10 63 963
R765	N	AV10 84		Problèmes restants: impasse K inévitable et les atouts restants. Analyse : N n'a pas DP et RK, car il a déjà sorti 8H. Dans tous les cas il faut remonter par AT et faire l'impasse au RK qui est gratuite. Si elle marche, on localise la DP en S, on joue donc : AP, VP....	N
D10 3	O E	87			O E
742		AD5			S
AD5	S	RV8			
11H		15H			D92 9654 V98 10 42
		654			