

### RAPPELS SUR LA SIGNALISATION

<b>Principe :</b> <b>A la couleur et</b> <b>sur entame de l'As</b>	Avec 3 Cartes au mort	<b>Appel/refus</b>	Ex :D <u>8</u> 2
	Avec 2 Cartes au mort	<b>La parité</b>	
	Avec 1 Carte au mort	<b>Appel Préférentiel</b>	

**Exception :**

<b>A</b>	Vxx		Le contrat final est 4P, joué par S. Pour faire chuter, il est impératif que O joue K. Après avoir pris de AP, E redonnera la main à O par RC et le retour K assurera la chute. E doit donc jouer <b>DC</b> , appel violent pour demander la plus forte des couleurs restantes, c'est-à-dire : K. → au Bridge, il faut toujours réfléchir.
	N	Axx	
	O      E	D862 x xxx	
	S		
	Ouverture 2P		

A retenir : **Toute carte anormale est une préférentielle**

**Remarque :** il y a des cartes faciles à interpréter et d'autres difficiles :

En général, **987** sont des grosses, le **6** est intermédiaire, **5432** sont des petites (voir cours 6)

- **Cas difficile :** à la couleur : AR10 x      DVx      utiliser la méthode de **SMITH** :  
Jouer x, puis une carte anormale à la première occasion, pour appeler dans la couleur d'entame.

**Ne jamais mettre la D sur l'A. (V possible, D non)**

- **Remarque :** avec 9872, sur entame de l'A, si l'on en veut vraiment pas, il vaut mieux mettre le 2 .  
On triche sur la parité, mais le 2 est plus lisible que le 7.      Avec 9842, on aurait mis le 4.

**Ne jamais donner la parité aux adversaires** → Réfléchir à qui l'info va être utile !

**Sur entame de A ou D, jouer x prometteur** (à préciser avec le partenaire)

ex : sur A, avec RDxx, donner la plus petite, fait gagner un pli (à condition d'être compris)

### RAPPELS SUR LES ENTAMES

- **Principe des entames à SA : 4<sup>ième</sup> meilleure :**

Sous un honneur Même V <u>xxx</u> V <u>xxx</u> V <u>xxx</u>	Avec des petites cartes : <u>xxxx</u> (sauf si l'on a suffisamment de reprises pour espérer affranchir la couleur, on joue alors la 4 <sup>ième</sup> ) <u>xxx</u> <u>xxx</u> (avec 10xx, il est déconseillé d'entamer du 10) <u>x</u>
--	---

- Autre principe : **à SA, quand on défausse une carte de la couleur que l'on a entamée, c'est que l'on n'en veut plus → on en profite pour faire un appel préférentiel.**

- **Rappel sur l'entame du Roi :** l'entame du R est très spéciale, elle demande au partenaire de débloquer l'honneur qu'il possède. → l'entame de la D ne dénie pas le R.      Ex : RD10 x  
Par contre, l'entame du V dénie la D.

## DONNES INTERESSANTES

**Donne 1.**

Annonces : N	S	Main de S : Dx, Dx, ARDV10 xxx, V
1T	1K	Les contrats envisageables sont : 3SA, 5K, 6K, 6SA
1SA		N n'a ni 4P, ni 4C ; il a vraisemblablement : 3P, 3C, 2K et 5T
		Pour obliger N à reparler, on peut dire 2C : forcing de manche
		N dit 3SA et un S un peu joueur conclue à 6K !
		Ici, N avait : Axx, Axx, xx, RDxxx et il y avait 6K ou 6SA !

**Remarque 1 :** Tant qu'une couleur n'est pas agréée, 4SA est toujours quantitatif

**Remarque 2 :** sur l'ouverture de 1T, avec 11 pts (manche envisageable) et 4P,2C,5K,2T, Commencer par 1K, puis annoncer les P au niveau 2. (P puis K rallongerait les P)

**Remarque 3 :** 1T-1K signifie soit 6/7 pts, soit 12+, soit beaucoup de K. (1SA → 8/10 sur 1T)  
Si l'ouvreur dit 1C ou 1P, avec 6/7 pts on sera forcé de jouer 1SA de la main faible  
On verra plus tard comment faire jouer l'ouvreur.....

**Donne 2.**

	DV954 -- V97 RV72		Enchères classiques :	<b>E donneur</b>
			N E S O	
			2T* - 2K	* 5 perdantes.
2	N	10 3	- 2C - 3P**	** fit implicite, C agréé, contrôle P.
A8764	O E	RDV10 9532	- 4SA - 5K	
RD10 5		A6	- 5C	
963	S	5		
	AR876 -- 8432 AD10 8		Remarque : sur 2C, un S courageux peut intervenir à 2P, ce qui change le déroulement des enchères car les NS peuvent barrer jusqu'à 4 ou 5P..... Sur entame RK, E doit prendre AK et revenir K, pour assurer 3 plis.	

**A retenir :** ouvrir 2T, avec une belle couleur Majeure et 5 perdantes  
ou 4 perdantes en mineure  
et 2K, avec 4 perdantes en Majeure  
ou 3 perdantes en mineure

**Remarque:** dans les enchères compétitives, le surcontre veut toujours dire quelque chose: soit il est punitif (tout contre qui suit sera punitif), soit il est S.O.S.

Ex : 1T, 1P, X\*, XX      \* j'ai 4C  
2T, X\*\*                    \*\* punitif  
ou - , - , X\*\*