

## PROBLEMES D'ENCHERES

## DONNE 1 : Donneur O, tous Vulnérables

	S O N E 1K 1C 2K* ?	* faible  Enchères possibles	8752 AR986 52 R2
N <u>O</u> E S	X → 18 experts/32 2P → 8 experts/32 3T → 5 experts/32. 2C, non car il faudrait 3 cartes à C. 3K, pour jouer 3SA, mais il faudrait des T plus pleins.		N <u>O</u> E S
AD10 43 10 7 - A97654	Avec la main de Nord, les réponses X ou 2P conduisent à jouer 3P ou 4P (par 4)		

## DONNE 2 : Donneur S, tous Vulnérables

	S O N E - 1C 1P 2C ?	Enchères possibles	ARD72 7 D752 642
N O E <u>S</u>	2P → 4 experts/32 : pas terrible, car la main est plus belle. 3P : pas mal mais pas choisie car c'est un barrage bloquant ! 2SA → 4 experts/32 : ne décrit pas cette main fittée. 2C → 24 experts/32 : cue-bid → fitté, forcing.		N O E S
V10 86 A652 R10 8 642	4P passent si l'on localise le VK.		

## DONNE 3 : Donneur E

	S O N E 1C ?	Enchères possibles	Axx 10xx Rx Vxxxx
N O <u>E</u> S	X : serait mieux avec 4 cartes à P <b>1SA : seule enchère qui permet de trouver 3SA</b> 2C : non ; promet l'autre majeure et les T. passe:		N xx O E ARxxx S ADVx xx
RDV DV 10xxx RDVx	<b>RAPPEL : Réponses à 1SA d'intervention : (16-18H)</b> - après ouverture mineure, on réponds comme sur ouverture 1SA. - après ouverture majeure, 2SA → naturel minoré, 7/8H ; tout le reste en TEXAS (Texas impossible → l'autre majeure par 4)		

## DEFENSE CONTRE LES OUVERTURES DE BARRAGE AU PALIER DE 3.

<b>REGLE</b>	<b>On enchérit comme en intervention, mais avec une main plus forte :+2/3H, 6(5) cartes.</b>
<b>Rappel</b>	<b>Pas de barrage faible, si le partenaire n'a pas parlé; en 3<sup>ème</sup>, il faut être agressif.</b>

<b>3T,</b>	<b>3C(P),</b> avec 6 belles cartes et l'ouverture. <b>4T : bicolore rouge.</b> (enchère disponible) <b>4K : bicolore majeur.</b> (de préférence 5/5) <b>X : K+Majeure. Toujours d'appel.</b> <b>3SA,</b> pour les jouer :19H, arrêts partout, sans Majeure.	<b>3C,</b>	<b>3P,</b> naturel ,6 cartes. <b>4SA :</b> bicolore mineur puissant (3/4perdantes) <b>X :</b> les P+mineure→P par3 ou 4T rectifiable. <b>3SA,</b> pour les jouer (rare).
<b>3K,</b>	<b>3C(P),</b> avec 6 belles cartes et l'ouverture. <b>4K→ bicolore majeur.</b> (de préférence 5/5) <b>X → K+Majeure. Toujours d'appel.</b> <b>3SA,</b> pour les jouer :19H, arrêts partout, sans Majeure. <b>4T,</b> pour les jouer.	<b>3P,</b>	<b>4C,</b> naturel ,7 cartes. <b>4SA :</b> bicolore mineur puissant (3/4perdantes) <b>X :</b> les C+mineure→C par3 ou 4T rectifiable. <b>3SA,</b> pour les jouer (rare).
<b>Les interventions en 2<sup>ème</sup> nécessitent une « belle main » ; en réveil, il faut être + agressif (9-10H..)</b>			

**Gadget JJB** : il est intéressant de jouer les barrages au palier 3 en Texas (jamais en intervention).

**3T** pour les K, **3K** pour les C , **3C** pour les P, **3P** pour mineure affranchie ( permet de jouer 3SA de la bonne main), **4T** pour les T.

## DEFENSE CONTRE LES OUVERTURES DE BARRAGE AU PALIER DE 4.

<b>Rappel</b>	<b>Si le partenaire n'a pas parlé, 4C(P) doit être très fort ; en 3<sup>ème</sup>, le risque est moindre.</b>
---------------	---

<b>4C,</b>	<b>X :D'appel,</b> main forte, P+mineure → avec une main pourrie, on passe pour transformer en punitif. <b>4SA,</b> pour les mineures. <b>4P,</b> pour les jouer.
<b>4P,</b>	<b>4SA,</b> fourre-tout, bi ou tricolore (les autres)→ rectification à 5T. <b>X :</b> main distribuée, très forte, garanti la chute→ le partenaire faible passe. Si belle couleur, on la joue

**Remarque :** avec ARDVxxxx,xxx,x,x : en 1<sup>er</sup>, on met 1P. après ouverture, on met 4P.

<b>EXERCICE D'ENCHERES :</b>	<b>N E S O</b>	Tous Vulnérables
<b>EX. 1</b>	<b>3C - - ?</b>	* Belle main, pas pour jouer une partielle.
<b>EX. 2</b>	<b>3C X* - ?</b>	C'est pour jouer une manche, ou pour punir.

Mains d'Ouest		
V754	R10 6	D8
6	ADx	52
AR10 64	V5	V10 765
V83	RD974	9764

<b>1</b>	Contre	3SA	Passe
<b>2</b>	4P	3SA ou exploration chelem par 5SA → mets 6 si 16H <sup>+</sup>	4K→ j'ai plus de K que de T, j'accepte de jouer les T.