Suite des Révisions :

- **2K forcing de manche** avec **4 perdantes en Majeure , ou 3 perdantes en mineure, ou 24H avec Rebid à 2SA.** Remarque :il vaut mieux ouvrir 2K que 2T, une main très distribuée avec les K, même avec 18H.

Réponses à 2K →	- 2C → 0-7 H (8,9,10 mal faits), pas d'As et pas 2 Rois. - 2SA → pas d'As, ≥ 8H bien faits ou 2 Rois. - 2P* → un As sans jeu. (<9H). *Toutes ces enchères s'alertent. - 3T* → un As noir et du jeu (8-10H+). - 3K* → un As rouge et du jeu (8-10H+). 2 As C.R.M. : 3C * → 2As de même Couleur ; 3P * → 2 As de même Rang (Majeurs ou mineurs). 3SA* → 2 As Mélangés.
-----------------	--

Complément : 1) - après le CRM à 3C(P), 3SA est 100% Forcing et se poursuit par 4T Stayman et Texas ; 4SA est un arrêt.

- après le CRM à 3SA, on peut éventuellement s'arrêter → 4 SA est une demande de Rois.

2) Si les adversaires interviennent sur 2K : - par contre → on répond sans tenir compte du contre.

- par une couleur → on utilise la convention COPI.

Moyen mnémotechnique pour retenir COPI (Contre → 0 ? Passe → I)

COPI après 2K	→ Contre avec 0 As. → Passe 1 As. → +1 avec 2As .	Ex1 :	Ex2 :
		2K,2C, { Contre : 0 As Passe : 1 As 2P : 2 As (sans tenue C)	2K,2P, { Contre : 0 As Passe : 1 As 2SA : 2As avec tenue P

- **BLACKWOOD 5 clés** indispensable : quand l'atout est agréé, le roi d'atout constitue une 5^{ème} clé et la Dame d'atout est annoncée comme le roi du Blackwood classique : 5P signifie 2 clés + la Dame d'atout.

<ul style="list-style-type: none"> • 5 ♣: 3/0 clés • 5 ♦: 4/1 clés • 5 ♥: 2 clés (sans la D d'atout) • 5 ♠: 2 clés et la D d'atout • 5 SA: 2 clés et une chicane utile* 	* Si une chicane utile accompagne 1 (ou 3) clés, dire : - 6x si la couleur x est moins chère que l'atout agréé et - 6 dans la couleur agréée si x est plus chère que l'atout. * Rare car la notion de chicane utile est difficile.
* Sur la redemande à 5SA, répondre en 30/41 (3 réponse possibles) (le Roi d'atout ne doit pas être compté)	<ul style="list-style-type: none"> • 6 ♣: 3/0 Roi • 6 ♦: 1 Roi • 6 ♥: 2 Rois

Ex.1 avec C agréé : 4SA,-,5T (0/3 clés),- 5K,As-tu la D d'atout ?	{ 5C :je ne l'ai pas. 5 SA : j'ai D, sans R 5P :j'ai D + RP (1 ^{er} R) 6T :j'ai D + RT (pas RP)	Ex.2 avec C agréé : 4SA,-,5K (1clé),- 5P,As-tu la D d'atout ? (Ptt chelem sûr)	{ 5 SA : j'ai D, sans R 6T :j'ai D + RT (1 ^{er} R) 6K : j'ai D + RK (pas RT) 6C : Arrêt
Ex.3 avec P agréé : 4SA,-,5T (0/3 clés),- 5K,As-tu la D d'atout ? (Ptt chelem sûr)	{ 5P :je ne l'ai pas. 5 SA : j'ai D, sans R 5C :j'ai D + RC (1 ^{er} R) 6T :j'ai D + RT (pas RC) 6K :j'ai D+RK(pas RT,K)	Ex.4 avec P agréé : 4SA,-,5K (1clé),- 5C,As-tu la D d'atout ? (Ptt chelem sûr)	{ 5 P : je ne l'ai pas 5SA : j'ai D, sans R 6T :j'ai D + RT (1 ^{er} R) 6K : j'ai D + RK (pas RT) 6C : j'ai D + RC (pas RT, K)

REPONSE COPI AU BLACKWOOD après barrage

Ex. 1P , 2C , 3P*, 4C 4SA, 5C , ?	* 9/11H	Système COPI : - Contre avec zéro clé(incite à laisser le contre). - Passe avec 1 clé. - +1 (ici 5P) avec 2 clés. (niveau au dessus du barrage)
--------------------------------------	---------	--

EXERCICES D'ENCHERES

Exercice 1	Main 1	Main 2	Main 3	Réponses	Suite main3	Réponses
S O N E -, 1T, - ?	973 R62 D75 A10 86	75 AD94 R8753 62	AV5 RD7 R62 AD98	1→1SA 2→1C 3→1K	S O N E -, 1T, - 1K,-, 1SA,- ?	4SA quantitatif suivi de : - Passe avec 12H (13 pas beaux) - 6SA avec 14H (13 beaux)

Exercice 2	Main 1	Main 2	Main 3	Main 4	Main 5	Rép..	2 : Questions posées :
S O N E 1K, - ?	8 753 RV10 932 R74	RD7 A10 6 A10 984 V3	ARDV10 85 4 10 2 AV4	962 R10 3 AV5 DV94	65432 ARDV9 A5 2	1→3K 3→1P 4→2SA 5→1P*	Manche ? Si oui, 5K ou 3SA ? Chelem ? →2T avec ou sans T

* si N dit 1 SA, on placera 3C

Exercice 3	Main 1	Main 2	Main 3	Main 4	Main 5	Main 6	Main 7
S O N E 1C, - ?	RD10 43 AV2 765 83	6542 43 ARDV9 V2	2 A9643 4 ARD10 95	RD10 43 RD94 V982	AR3 RD10 765 32 AV	RV1086 A542 87 75	432 RV10 84 3 A876

Réponses	3→4SA (pour éviter que les adversaires ne nomment les P) S'il y a intervention à 5P, COPI→	Contre : 0As Passe : 1 Clé 5SA : 2 clés 6T : 3 clés	4→2T (car 2SA serait fitté) 5→2T relais, avec ou sans T. Sur 2C→2SA 6→3C	7→4K Splinter : Limité en pts (uniquement en 1 ^{ère} enchère) 3P ou 4T seraient aussi des Splinters
1→2SA fitté 2→1P On ne commence par la mineure que si la manche est certaine. (≥12H pour 2K)				

Exercice 4	Main 1	Main 2	Main 3	Réponses	... si l'on entend 2C, 3K forcing puis Fit. 3→2T, manche certaine ; on est trop fort pour un Splinter.
S O N E 1P, - ?	DV2 3 R432 A10 853	RV10 2 AR54 A52 A5	R10 65 7 R10 8 ADV98	1→2SA fitté 2 : Question : Ptt ou gd Chelem ? →2T relais	