

RAPPELS : il faut connaître : le Blackwood 5 clés, les différents contres, les interventions sur 1SA, le 2 SA fitté.

Remarques :* En général, après une intervention, il faut privilégier les enchères naturelles (voir cours 5 après l'ouverture de 1SA).

* Le « champ du tournoi » est différent « par paire » et « par 4 »

- Par paire : Chaque donne compte environ pour 4% du tournoi (100/25) et il faut être agressif au jeu de la carte pour faire un top.

- Par 4 : il faut être agressif sur les enchères et ne pas prendre de risque au jeu de la carte. (la donnée supplémentaire ne rapporte presque rien mais il faut faire le contrat demandé)

ENTAME et SIGNALISATION

Règle d'or : Une carte ne veut dire qu'une chose.

* Le 2 est très important. EXEMPLE :

	P : D8 C : 9762 K : A854 T : ADV		Tournoi par paire, SUD donneur, EO vulnérable.
Entame 2P	N		Enchères : passe,p,1K,p,2SA,p Sud joue 2SA
	O E S		Après réflexion, Il faut passer le 8 pour assurer 2 plis à P
	A10 3 RD5 D10 63 632		Raisonnement : Ouest possède R ou V (ou RV) à Pique ; si Est passe R, on fera As et D ; si Est passe V, on fera As et 10.....

REMARQUES : 1) **Règle des 20, pour des mains bicolores** (avec des pts dans le bicolore)

Lorsque Nb de cartes + nb de pts dans le bicolore = 20 il faut ouvrir

Même avec 10 ou 11 pts.

2) **Cue-bid :**

- **Quand 2 couleurs ont été annoncées par l'adversaire** (explicitement ou implicitement par Mickaël cue-bid), **le cue-bid d'une des couleurs indique un arrêt.**

- **Quand 1 seule couleur a été annoncée, le cue-bid est une demande d'arrêt dans cette couleur.**

3) **2T LANDY** : intervention sur 1SA en 2^{ième} position, avec 5-4 en Majeures et 10,11H (ou +).ou 7 perdantes non-vulnérable.

Réponses : - Sans fit par 4 : la majeure la plus longue ou 2K pour laisser choisir.

- Avec fit par 4 et une carte utile, on jumpe.

Remarque : En 4^{ième}, il est préférable de contrer.