

*** DONNE 2**

P	-	N <u>E</u> S	P	ARD9743
C	A10 9653		C	D
K	5		K	RD10 4
T	AV8765		T	D

Enchères: S	O	N	E
-	3SA**	-	6SA
			2K* *4 perdantes
			**2As mélangés

RAPPEL du CRM (annonce 2As après 2K)
3C → Couleur : 2As de même Couleur.(TP ou KC)
3P → Rang : 2 As de même Rang (Maj ou min)
3SA → Mélangés : 2As autres (TC ou KP)

- REMARQUE 1 : Puppert** après 2K et annonce de 2As.
 2K , - , 3C , - * ce 3SA « collé » est **FORCING** (l'arrêt se ferait par **4SA**)
 3SA* , - , 4T** ** ce 4T est un **Puppert**, avec 3 ou 4 cartes dans une majeure.
- REMARQUE 2 : Inférence du 2SA avec 5 cartes possibles en Majeure.**
 2SA, - , 3K*, - * Texas C
 3C fitté
 (3P avec 5 cartes à P et pas de fit C)

***DONNE 3**

P	ARD	N <u>O</u> S	P	2
C	RV876		C	2
K	A65		K	DV10 7 42
T	V2		T	R9653

18 H

Enchères : S	O	N	E
-	2P*	-	3SA
			1C - 1SA
			2SA ou 3K
			3C** - 3SA

* Forcing de manche
 ** demande l'arrêt T pour jouer 3SA

QUESTIONNAIRE

- 1T, 1P, X ? → 4 cartes à C et 8pts⁺.
- 1T, 1P, X, -
2T, - , 2C ? → pas 11pts et 6 cartes à C (ou 5 belles)
- 1T, 1P, X, -
2T, - , 2P ? → Fort (ouverture), 4 cartes à C,
Recherche de la meilleure manche.
- 1T , 1P, X, -
1SA, - , 2K ? → 4 cartes à C, 5/6 K, < 10pts (**canapé**)
- 1T , 1P, X, 3P
X*? → **APPEL** : as-tu l'arrêt P pour jouer SA ?
sinon, décris-toi., ou transforme en punitif.
*Avec 12 pts et 4 cartes à C, on passe et c'est le partenaire qui recontera, s'il est fort.
- 1T , 1P, -*, - * peut passer avec 6/7 pts et pas d'arrêt P ou une montagne à P.
1SA ? → 18/19 pts avec arrêt P.

Remarque : on peut aussi passer avec un très gros jeu, en attendant le contre du partenaire.

EX : 1T, 1K, passe avec : Dxx
 Axx
 ARDxxx
 x

EXEMPLES d'ENCHERES

- 1) 2P, X*, -, 2SA** * Contre avec 15/16 pts, car on s'oblige à jouer au palier de 3.
 A connaître absolument → **** Mini cue-bid, seule enchère positive (9pts⁺)**
 (ne promet pas l'arrêt P)
- 3T,3K,3C serait faible ; 3P demanderait l'arrêt P, pour jouer 3SA.
- 2) 2P, 2SA ? → 16/18 (ou moins en réveil) et 2 arrêts P. On réponds comme sur l'ouverture 2SA.
- 3) 2P, -, -, 4T ? → Michaël cue-bid : Bicolore C-T dans main de Manche.
- 4) Réponse au Blackwood après barrage :
 1P , 2C , 3P*, 4C * 9/11 pts
 4SA, 5C , passe ?

Système COPI : - PASSE avec une clé
 - CONTRE avec zéro clé(incite à laisser le contre).
 - +1 (ici 5P) avec 2 clés. (niveau au dessus du barrage)
 - +2 (ici 5SA) avec 3 clés

- 5) 1K , 1C , 2T , 2P
 - , - , 3C? → cue-bid forcing de manche
 j'ai l'arrêt C, mets 3SA si tu as l'arrêt P.(voir cours 2)
- 6) 1K , - , 1C , -
 1P , - , 2T* , - * 4^{ième} forcing
 2K** , - , 3T*** ** pas 3C et pas d'arrêt T, *** demande un ½ arrêt T
 (Vx et Dxx en face constituent un arrêt)

Remarque : avec ADxx

x

ADxx

9876 on peut mettre 3SA, car on ne risque que 3 (max 4) plis à T.

Le partenaire pourrait avoir : Rxx

AD10 xx

Rx

Dxx

EXERCICES de MANIEMENT à SA

- 1) 9xx AV 10 8 avec 2 reprises → x vers le 10, puis 9 vers AV8
- 2) RV9 Axx Essayer de tout faire : → sans info spéciale, A, puis impasse : x vers RV.
 → si l'on sait que la D est en N, on peut espérer le 10 3^{ième} en S.
 V vers A que l'on laisse filer, si l' on n'a pas joué la D ; sinon A et impasse au 10.
- 3) Rx Dxxxxx Comment ne perdre qu'une levée ?
 Hypothèse de nécessité : Ax en S → x vers le R et x des 2 mains.