

Leçon 7

ENCHERES

1. L'ouverture est majeure (1♥ ou 1♠)
2. L'ouverture est mineure (1♣ ou 1♦)

JEU DE LA CARTE

1. Les impasses
2. Quelques compléments sur les impasses

1. L'OUVERTURE EST MAJEURE (1♥ OU 1♠)

L'ouvreur, par son ouverture, garantit au moins cinq cartes dans la couleur annoncée et 13 HL. Nous avons aussi défini les enchères de soutien, à la fois précises et prioritaires. Nous allons, dans ce chapitre, étudier les autres possibilités du répondant et les séquences d'enchères associées à chacune d'entre elles.

Les enchères à Sans-atout du répondant

L'enchère de 3SA

Pour porter les enchères au palier de la manche et rester en sécurité, il faut que le répondant possède au moins 12HL. Mais il faut aussi et surtout que l'enchère soit assez précise pour que l'ouvreur puisse décider du contrat final et passer sans craindre d'oublier de déclarer un chelem. Dans le même ordre d'idée, il faut que l'ouvreur puisse savoir s'il y a ou non un fit majeur.

En réponse à l'ouverture majeure l'enchère de 3SA décrit une main régulière de 12 à 14 HL comportant :

- ▶ Exactement deux cartes dans la majeure d'ouverture
- ▶ Exactement trois cartes dans l'autre majeure

Ainsi sur l'ouverture d'1♥, vous direz 3SA

avec ↓	ou avec ↓
♠ R 9 4 ♥ D 2 ♦ A D 8 3 ♣ D 10 5 4	♠ D 8 6 ♥ A 2 ♦ A D 10 ♣ V 9 8 7 5

L'enchère de 2SA

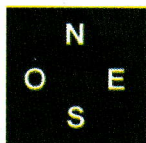
Les conditions de distributions sont exactement les mêmes mais la force est de 11 HL précisément.

Les enchères de 2SA ou 3SA étant très précises, si les conditions sont remplies, n'en cherchons pas d'autres.

L'attitude de l'ouvreur

L'ouvreur, comme on l'a dit, n'a plus qu'à faire une addition pour savoir à quel palier il doit jouer. Il sait aussi s'il existe ou non un fit majeur.

♠ A D 9 8 7
 ♥ R 7 5 2
 ♦ R 3
 ♣ R V

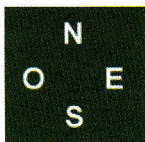


♠ R 2
 ♥ A 8 4
 ♦ D 10 9 5
 ♣ A 8 6 2

S	Ouest	N	E
	1♠	passe	3SA
Fin			

Ouest passe sans inquiétude - Il n'y a ni chelem ni fit majeur

♠ A D 9 3 2
♥ R 3
♦ D 5 2
♣ V 10 9

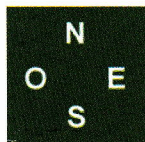


♠ 8 7
♥ D 6 2
♦ R V 7 4
♣ R D 6 4

S	Ouest	N	E
	1♠	passé	2SA
Fin			

L'ouvreur doit renoncer à déclarer la manche.

♠ R V 5 4 2
♥ A D 9 8 7
♦ 6
♣ R 3



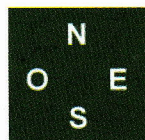
♠ D 9
♥ R V 4
♦ A 9 8 3
♣ D 10 7 5

S	Ouest	N	E
	1♠	passé	3SA
passé	4♥	Fin	

L'ouvreur sait que son vis-à-vis possède trois cartes à Cœur

Il existe sur l'enchère de 3SA une autre possibilité qui entre dans le cadre des enchères propositionnelles déjà définies : l'ouvreur exprimera par l'enchère de 4SA une main de 19-20 HL. Cette proposition sera refusée ou acceptée par le répondant qui, dans la zone maximum de son enchère de 3SA, déclarera le petit chelem :

♠ A D V 9 8
♥ R 5 4 2
♦ R V
♣ R V



♠ R 2
♥ A V 7
♦ D 10 9 5
♣ A 8 6 2

S	Ouest	N	E
	1♠	passé	3SA
passé	4SA	passé	6SA
Fin			

Est, dont la main se situe dans la limite haute de son enchère initiale, accepte la proposition de chelem

Les réponses de 2SA et de 3SA sur les ouvertures d'1♥ et d'1♠ sont très précises et non forcing. L'ouvreur pourra le plus souvent décider du contrat final.

L'enchère de 1SA

Elle entre dans un cadre particulier dont la logique et la nécessité apparaîtront en fin de chapitre.

Les changements de couleur au palier de 2 (sans saut)

Séquences concernées :

1♥(♠) - 2♣(♦) ou 1♠ - 2♥

Les changements de couleur du répondant sont **forcing** au palier de 2 comme au palier de 1. En cas de misfit la paire jouera au minimum 2SA. Le répondant devant rester en "sécurité" même en face d'une ouverture minimum, il en découle qu'il lui faut au moins **11 points H** pour faire un changement de couleur au palier de 2, mais il peut avoir beaucoup plus, l'enchère étant forcing.

L'ouvreur ne sait pas combien de points possède son partenaire qui par son enchère en a promis non pas 12 mais au moins 11. Il connaît donc seulement la force minimum de son camp qui s'élève à 23/24 HL, et doit décrire son jeu, tant en force qu'en distribution. Afin de pouvoir continuer cette description, sans devoir conclure, il a été décidé que toute seconde enchère faite par l'ouvreur en dessous du niveau de la manche serait forçant. On dit que le changement de couleur du répondant au niveau de 2 est auto-forcing puisqu'il oblige l'ouvreur à reparler et engage son auteur à continuer le dialogue si la manche n'est pas atteinte.

Exemple :

1♥		2♣	
2♥		?	

Le répondant n'a pas le droit de passer puisque l'enchère de 2♣ est auto-forcing
Mais

1♠		2♦	
3SA		?	

La manche étant atteinte, le répondant peut passer

CHOIX DE LA COULEUR DE REPONSE

Rappelons que pour parler de "couleur" il faut au moins posséder quatre cartes. Parmi plusieurs couleurs au moins quatrièmes, le répondant choisira la plus longue. A égalité de longueur, il nommera la plus chère de deux couleurs de cinq cartes et la moins chère de deux couleurs de quatre cartes.

Sur l'ouverture de 1♥ de votre partenaire vous direz :

2♣ avec	2♣ avec	2♦ avec
↓	↓	↓
♠ R 5 2 ♥ 2 ♦ A D 5 4 ♣ R V 10 3 2	♠ R 5 4 ♥ 5 2 ♦ A D 9 8 ♣ A D V 5	♠ 5 ♥ 5 2 ♦ A R 9 8 2 ♣ A D 5 4 2

Notons que la seconde main, bien que sa distribution soit régulière, est trop forte pour la réponse de 3SA.

CHANGEMENT DE COULEUR OU ENCHERE A SANS-ATOUT ?

Comme on l'a déjà dit, les enchères à Sans-atout avec saut sont prioritaires car plus précises.

L'ATTITUDE DE L'OUVREUR AVEC UNE MAIN REGULIERE

L'ouvreur doit préciser son nombre de points : Il dira 2SA avec 15-17 H et 3SA avec 18-19 H.

Avec une main de la zone 12-14H, l'enchère de 1SA étant indisponible, l'ouvreur se contentera de répéter sa couleur d'ouverture au palier le plus bas, enchère ne garantissant nullement six cartes.

Sur l'ouverture de 1♠, votre partenaire a répondu 2♣, vous direz :

2♠ avec	2SA avec	3SA avec
↓	↓	↓
♠ A D 8 7 5 ♥ R 5 3 ♦ D 9 2 ♣ D 6	♠ R V 10 8 7 ♥ A D 3 ♦ R D 5 ♣ 10 2	♠ A R V 8 2 ♥ R V 5 ♦ A V 4 ♣ V 10

La réponse par 1 Sans-atout

Pour comprendre la logique de la réponse de 1SA face à une ouverture majeure, il était utile d'étudier préalablement les changements de couleur au niveau de deux.

Il s'agit d'une réponse faite par défaut qui montre [6-10] HL, aucune autre enchère n'étant disponible.

Dans la pratique :

1♥ - 1SA : [6-10] H / ni trois cartes à Cœur, ni quatre cartes à Pique

1♠ - 1SA : [6-10] H / dénie trois cartes à Pique

La réponse de 1SA ne garantit nullement un jeu régulier

Sur l'ouverture de 1♠ de votre partenaire, vous direz :

1SA avec	mais aussi avec
↓	↓
♠ 6 3 ♥ R 5 4 2 ♦ R 8 6 2 ♣ D 7 3	♠ 5 ♥ 9 4 ♦ R V 9 7 5 4 ♣ D 8 6 3

Avec la seconde main proposée ci-dessus, répondre 2♦, enchère auto-forcing, risquerait de vous entraîner trop haut, le partenaire pensant que vous détenez un jeu plus fort. Commençons par « zoner » notre main [6-10] HL, nous nommerons peut-être les Carreaux plus tard.

2. L'OUVERTURE EST MINEURE (1♣ ou 1♦)

Les enchères à Sans-atout à saut

Les zones de points sont les mêmes que sur l'ouverture majeure c'est-à-dire respectivement 11 HL et [12-14] HL

La recherche d'un fit majeur étant une priorité, les réponses à Sans-atout se font sans quatre cartes à Pique ni quatre cartes à Cœur.

Les réponses de 2SA et 3SA sur 1♣ ou 1♦ excluent la possession d'une majeure de quatre cartes

Les changements de couleur au palier de 2 (sans saut)

Il existe une seule séquence concernée :

Sud	Ouest	Nord
1♦	passe	2♣

L'enchère de 2♣ est auto-forcing.

L'ouvreur, s'il a un jeu régulier, n'a que deux zones à décrire : 12-14H et 18-19H. N'oublions pas qu'avec une main régulière de la zone 15-17H, il aurait en effet ouvert de 1SA. Il dira donc tout naturellement 2SA avec 12-14H et 3SA avec 18-19H.

La réponse par 1 Sans-atout

Sur 1♦, comme sur l'ouverture majeure, la réponse d'1SA se fait "à défaut" d'une autre enchère.

1♦ - 1SA : [6-10] H / ni quatre cartes à Cœur, ni quatre cartes à Pique

Sur l'ouverture de votre partenaire d'1♦, vous dites :

1SA avec	mais aussi avec
↓	↓
♠ 8 7 3 ♥ R 9 5 ♦ R 8 3 ♣ D 7 4 2	♠ 9 4 2 ♥ 8 7 3 ♦ 5 ♣ A D 9 7 6 4

Cette dernière main ne correspondant pas aux conditions requises pour l'enchère de 2♣.

Sur l'ouverture d'1♣, le répondant peut nommer la couleur de son choix au palier de 1. Une enchère à Sans-atout de sa part garantit donc une distribution régulière.

1♣	Passe	?
1SA avec	mais 1♦ avec	
↓	↓	
♠ R 10 4 ♥ D 9 2 ♦ R 8 6 ♣ 8 7 5 4	♠ D 6 3 ♥ 5 ♦ A D 7 6 4 2 ♣ 8 7 2	

1♣ - 1SA : [6-10] H / ni quatre cartes à Cœur, ni quatre cartes à Pique et un **jeu régulier**

NB : Dans le Standard Français une option légèrement différente a été choisie pour la réponse de 1SA sur l'ouverture d'1♣.

Les soutiens mineurs

Rien n'interdit à un camp de posséder un fit mineur. Cependant, les contrats mineurs représentent presque « la dernière roue de la charrette », priorité étant donné aux manches majeures et à Sans-atout, moins exigeantes quand au nombre de levées à réaliser. Si aucune annonce de majeure ni enchère à Sans-atout n'est possible, le répondant pourra soutenir la mineure d'ouverture. Notons bien qu'il est nécessaire de posséder au moins cinq cartes puisque l'ouvreur n'en a promis que trois.

LE SOUTIEN SIMPLE

Il promet au moins cinq cartes et une force de 6 à 10 HLD.

Nord	
♠	R 5 3
♥	2
♦	R 10 9 7 2
♣	9 8 6 4

S	N
1♦	2♦

9 HLD. On voit que la main a une forte valeur distributionnelle.

Le soutien a tendance à garantir un jeu irrégulier.

Nord	
♠	D 10 4
♥	R 5
♦	V 9 7 4 2
♣	D 9 6

S	N
1♦	1SA

Nord a cinq cartes à Carreau mais son jeu est conforme aux conditions pour répondre 1SA. Comme 3SA est prioritaire par rapport à 5♦ ce choix s'impose.

LE SOUTIEN A SAUT

Il indique une force de 11/12 points HLD.

Nord	
♠	3
♥	V 9 6
♦	R 10 5 3
♣	R D 10 8 4

S	N
1♣	3♣

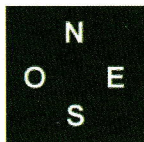
En cas de fit mineur et de misfit majeur, l'objectif est la manche à Sans-atout. La qualité des Trèfles est un élément favorable pour faire neuf levées rapides à condition que Sud puisse donner suite.

Bien entendu ces soutiens sont non forçant.

LA SUITE DES ENCHERES.

Comme expliqué précédemment, le fit mineur oriente vers la manche à Sans-atout. Encore faut-il tenir les couleurs non annoncées afin de ne pas être débordé dès l'entame !

♠ A D 8 4
♥ R 10 5
♦ A R 4
♣ R 9 7



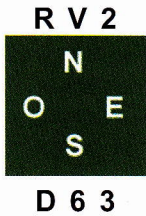
♠ 2
♥ V 9 7
♦ D 9 8 5
♣ D V 8 6 4

S	Ouest	N	E
	1♣	passé	2♣
passé	3SA	Fin	

Est a une main minimum mais le contrat de 3SA est excellent.

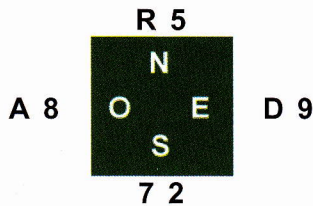
1. LES IMPASSES

Lorsque vous pratiquez un affranchissement d'honneurs, avec une couleur symétrique, comme dans l'exemple suivant :



vous n'avez aucune préoccupation à jouer la première carte d'une main plutôt que de l'autre. Vous ferez deux levées dans la couleur à la seule condition de ne pas faire tomber deux honneurs l'un sur l'autre. Il existe en revanche de nombreuses distributions pour lesquelles le choix de la main à partir de laquelle vous jouez n'est pas indifférent. Il s'agit de jouer d'une main vers l'autre et non l'inverse, c'est ce qui apparaît dans la technique de l'impasse.

Considérons le diagramme suivant :

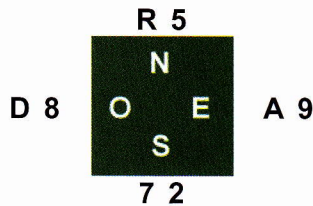


Sud est-il sûr de faire une levée avec le Roi ? S'il le joue, Ouest prendra bien entendu de l'As. Si le 5 est joué, Est fournira le 9 et Ouest le lui laissera, gardant son As pour capturer le Roi.

Supposons que Sud joue le 2 de sa main. Voyons ce que peut faire Ouest. S'il met l'As, Nord fournira le 5 et le Roi sera devenu maître. S'il met le 8, Nord fournira le Roi qui fera la levée. Ouest ne peut donc pas empêcher Sud de faire une levée avec le Roi, tout au plus peut-il prendre la main avant et retarder l'échéance. Sud a joué une petite carte de la main opposée au Roi, se réservant le choix de le mettre ou non suivant la décision d'Ouest. On dira qu'il a joué **vers** le Roi.

La manœuvre décrite ci-dessus porte le nom d'impasse.

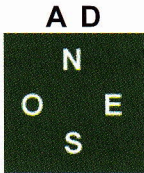
Et si l'As était en Est comme dans le diagramme ci-dessous ?



Ne rêvons pas ! Est n'utilisera son As que si le Roi est joué. Le Roi ne peut pas faire de levée car l'As est "**derrière**". La seule façon de tenter de faire une levée reste l'impasse décrite précédemment mais ici elle échoue. Ceci valait la peine d'essayer !!

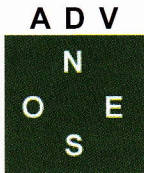
L'impasse est une manœuvre aléatoire. Le but est de faire une levée avec une carte non maîtresse. Le résultat ne dépend pas de la façon de jouer de l'adversaire mais de l'emplacement de (ou des) l'honneur(s) qu'il possède.

Voyons maintenant quelques "positions" du même ordre :



7 2

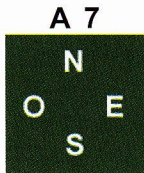
Pour tenter de faire une levée avec la Dame, Sud doit jouer **vers** la Dame et espérer le Roi dans la main d'Ouest. Cette fois, si Ouest possède le Roi, il ne peut même pas prendre la main. Si Est a le Roi, l'impasse a échoué: une manœuvre aléatoire ne peut pas réussir à tout coup...



7 6 2

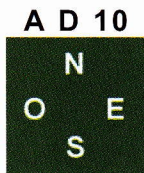
Sud tente l'impasse en jouant vers la Dame. Celle-ci fait la levée mais le Roi n'est pas tombé pour autant. Sud doit rentrer en main pour jouer vers le Valet.

C'est l'impasse "**répétée**".



D V

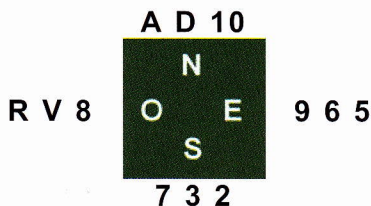
Sud joue la Dame. Il la sacrifie, comme dans l'affranchissement d'honneur. Si Ouest met le Roi (il "**couvre**"), l'As du mort fait la levée et le Valet devient maître. Si Ouest ne met pas le Roi, Nord joue le 7 et la Dame fait la levée ; comme toujours, si le Roi est en Est (derrière l'As), la manœuvre aura échoué. C'est l'impasse "**forçante**".



7 3 2

Pour tenter de faire la Dame et le 10, Sud doit commencer par jouer vers le 10. Il jouera ensuite vers la Dame. Il fera le 10 puis la Dame si Ouest a le Roi et le Valet. Il ne fera ni l'un ni l'autre si Est a le Roi et le Valet et l'un des deux et l'un seulement si Roi et Valet sont séparés.

Voyons plus en détail le cas le plus favorable :

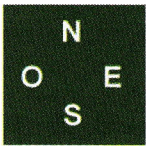


Sud joue le 2 et Ouest fournit le 8. Si Sud joue la Dame, bien sûr il fait la levée mais il ne pourra plus faire le 10. Si au contraire il joue le 10, il fait la levée et après être rentré en main par une autre couleur il fera l'impasse pour réaliser aussi la Dame.

Quand on veut faire plusieurs impasses dans une même couleur, et y réaliser le plus de levées possible, il faut commencer par celle de rang inférieur.

L'impasse n'a pas pour but de capturer un honneur adverse mais de faire une levée.

D 5 2



A 7 3

Sud doit jouer une petite carte **vers** sa Dame dans le but de réaliser la levée. Il espère le Roi en Ouest.
Il ne doit pas jouer la Dame en espérant capturer un éventuel Roi en Est.

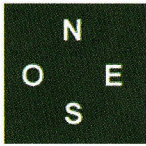
L'impasse est un moyen et non un but en soi

Tenter une impasse c'est prendre sa chance de faire une levée mais c'est aussi courir le risque de concéder la main à l'adversaire. Un bon déclarant doit se demander si l'impasse qu'il envisage est utile, voire indispensable, à la réussite de son contrat.

2. QUELQUES COMPLEMENTS SUR LES IMPASSES

Revenons sur certaines des positions étudiées précédemment : la plus classique

A D

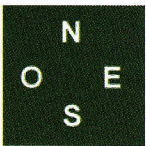


7 2

C'est « l'impasse directe », elle réussira chaque fois que le Roi sera situé devant la combinaison As - Dame qui constitue une « **fourchette** ». Lorsque l'on possède une fourchette, le déclarant doit jouer petit vers la fourchette, espérant que l'honneur manquant soit situé devant la fourchette (en considérant le sens des aiguilles d'une montre).

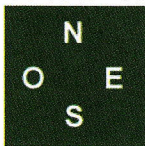
Voici d'autres cas similaires ... découvrez le « bon choix »

A R V



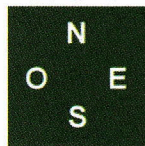
8 2

A R D 10



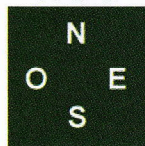
6 4

A D V



7 6 2

A 8 6

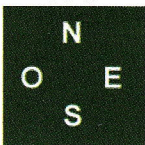


R V 3

Dans les trois premiers cas, l'honneur manquant doit se trouver en Ouest pour que la manœuvre réussisse. Dans le dernier il doit être en Est.
L'avantage de ce type d'impasse, en cas de succès, est de ne pas rendre la main aux adversaires.

L'impasse indirecte

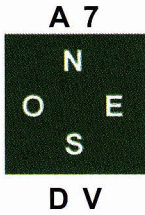
R 5



7 2

Comme précédemment expliqué, ce type d'impasse ne permet de réaliser une levée que lorsque l'As est situé devant le Roi. Il existe par rapport à l'impasse directe deux différences :

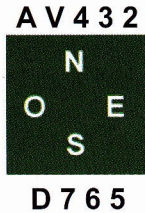
- ▶ La fourchette n'existe plus
- ▶ L'adversaire pourra, s'il le souhaite, prendre la main avant que vous n'ayez réalisé le Roi.

L'impasse forçante

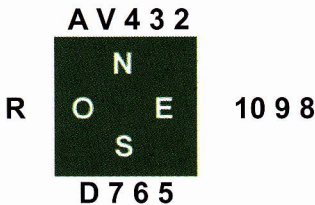
Cet exemple, sans doute le plus classique, montre que, où que soit le Roi, vous sacrifiez l'honneur joué. Méfiance donc !

Examinons deux autres exemples :

Exemple 1 :

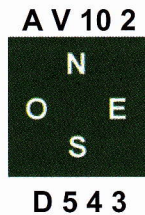


Votre objectif, bien sûr, est de prendre le Roi mais sans sacrifier si possible un honneur. Alors jouez vers l'As en partant d'une petite carte de votre main. Si le Roi apparaît, vous le prenez ; sinon vous mettez le Valet. La situation qui vous donne raison :

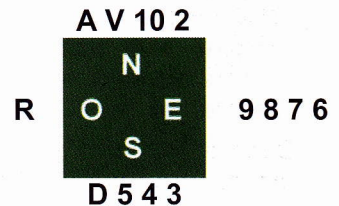


Partir de la Dame, en impasse « forçante » est un leurre !! Vous prendrez le Roi mais perdrez le 10.

Exemple 2 :



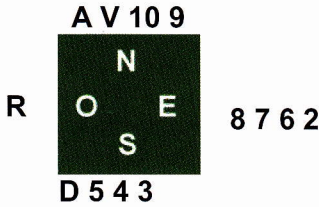
Cette situation très fréquente est souvent mal connue. Ne partez pas de la Dame !! Vous seriez victime de votre générosité :

**L'avantage primordial de l'impasse forçante.**

Si elle réussit vous pouvez la rééditer immédiatement car vous êtes resté dans la « bonne main ». Elle est économique en communication.

L'inconvénient :

Elle sacrifie l'honneur joué. Ceci doit conduire à ne l'utiliser que si votre camp possède suffisamment de cartes équivalentes. Changeons très légèrement l'exemple précédent :



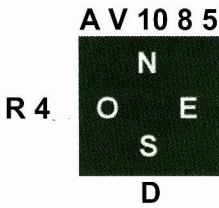
Partir de la Dame ne vous coûtera pas de levée si Ouest couvre du Roi car vous disposez du Valet du 10 et du 9, cartes ici fondamentales.

Il faut donc réfléchir avant de jouer une grosse carte non maîtresse en première carte d'une levée.

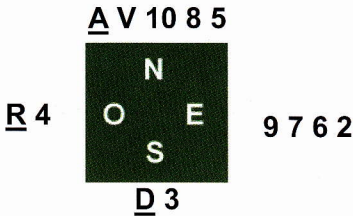
Sous l'angle de la défense

Le sujet que nous abordons maintenant a une grande importance dans le domaine de la défense. Il traite de la carte à jouer en deuxième position par un joueur de flanc quand l'adversaire présente un honneur.

Exemple :



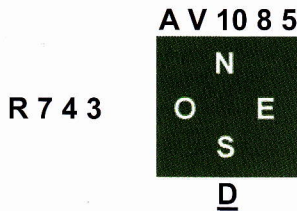
Mettez-vous un instant à la place d'Ouest quand Sud présente la Dame. Le défenseur, qui voit très bien que son Roi sera pris par l'adversaire, serait plutôt enclin à le conserver. Il ne pourra toutefois pas le sauver. Si la Dame remporte le pli, le Roi rendra les armes au second tour. Alors pourquoi couvrir la Dame du Roi ? Dans l'espoir de tomber sur une répartition des cartes adverses proche de celle qui suit.



Le déclarant utilise deux de ses grosses cartes pour n'en prendre qu'une seule à la défense. Cette action pourrait avoir des répercussions favorables pour les défenseurs dont les autres cartes intermédiaires pourraient ainsi être valorisées.

C'est le cas dans l'exemple ci-dessus où le 9 quatrième d'Est va finir par emporter une levée.

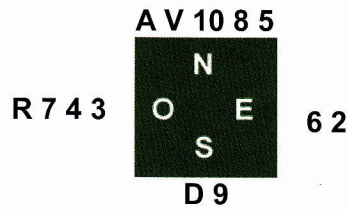
Comparons maintenant ce cas à celui qui suit :



Qu'est-ce qui a changé ? Ouest a deux petites cartes de plus. Cette fois il ne faut pas couvrir et nous allons en apporter la preuve.

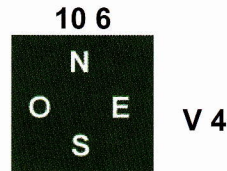
- ➔ Tout d'abord Est ne peut avoir plus de trois cartes. Même si la plus grosse est le 9, elle tombera trop tôt pour remporter une levée. Dans le cas précédent ce n'était qu'au quatrième tour que le 9 remportait un pli.

- Il est tout à fait possible que votre Roi soit imprenable. Ce serait le cas si Sud n'avait qu'une ou deux cartes.

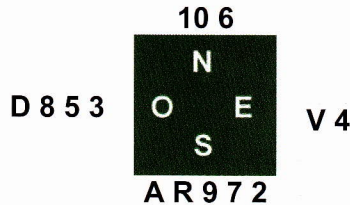


Couvrir du Roi fait cadeau de toutes les levées de la couleur au déclarant, que Sud détienne le 9 ou pas. Garder ce Roi sauve une levée et bat peut-être le contrat. Quand Sud fait sa Dame il peut refaire l'impasse une fois mais pas deux, n'ayant plus de carte pour la renouveler. Le Roi ne sera donc pas capturé.

Il arrive souvent que l'honneur soit joué de la main où il n'y a qu'une grosse carte. Imaginons le mort en Nord dans le schéma suivant.



Le déclarant appelle le 10 du mort. Il faut couvrir de votre Valet « court » car la situation pourrait être,



Laisser filer le 10 revient à concéder une levée au déclarant.

On comprend bien pourquoi le déclarant, dans les managements de couleur décrits plus haut, se gardait bien de présenter des honneurs à la légère, surtout en première carte d'une levée. La crainte que cet honneur soit couvert en deuxième position justifiait ces managements de couleur.

En résumé on peut dégager un principe qui, comme toujours au bridge, peut souffrir de nombreuses exceptions.

Un joueur de flanc a plutôt intérêt à couvrir quand il est lui-même court dans la couleur, et à conserver sa grosse carte quand il est plus long.

A. Sans problème de communications, comment jouez-vous avec les combinaisons de cartes suivantes ? Qu'espérez-vous ?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
R2	AD	AV2	RD3	ADV	D43	D4	D4	A2	AD10	RV2
43	43	R43	542	753	A2	A32	A2	DV	654	654

B. Où doit être placé l'honneur manquant pour espérer réussir son impasse, c'est à dire réaliser une levée avec une carte de rang inférieur à celui-ci?

1	2	3	4	5	6	7
A D 3	A V 10	R D 3	R V 5	D 8 7	A D 10	A R V
4 2	6 5 2	8 6 4	A 6 2	A 4 3	9 6 3	6 3 2

C. Votre partenaire a ouvert d'1♥. Quelle enchère choisissez-vous ? 1♠, 1SA, 2SA, 3SA ?

♠ R 10 4 3 ♥ 7 6 ♦ A 8 5 2 ♣ 9 8 4	♠ 10 4 3 ♥ 7 6 ♦ A 8 5 2 ♣ R 9 8 4	♠ 4 3 ♥ 7 ♦ A 8 4 5 2 ♣ R V 9 8 4	♠ D V 3 ♥ 7 6 ♦ R V 5 2 ♣ A D 8 4	♠ R 9 3 ♥ V 8 ♦ R V 5 2 ♣ R 9 8 4	♠ R 4 3 ♥ 7 6 ♦ R V 10 ♣ A V 9 8 4
---	---	--	--	--	---

D. Poursuivez les enchères.

<u>1♠</u> ?	<u>3SA</u>	<u>1♠</u> ?	<u>2SA</u>	<u>1♠</u> ?	<u>2SA</u>	<u>1♠</u> ?	<u>2SA</u>
♠ R V 10 4 3 ♥ A 9 7 6 ♦ R V ♣ D 4		♠ R V 10 4 3 ♥ A 7 6 ♦ R V 2 ♣ 8 4		♠ A D V 4 3 ♥ A 9 6 ♦ R V 3 ♣ D 4		♠ A D V 4 3 ♥ A 9 7 6 2 ♦ 8 ♣ R 4	

<u>1♠</u> ?	<u>2SA</u>	<u>1♠</u> ?	<u>2SA</u>
♠ R D V 4 3 ♥ R 6 ♦ D 3 ♣ R V 10 4		♠ R D V 9 4 3 ♥ 6 ♦ A D 5 ♣ R 10 4	

E. Avec les mains suivantes que répondez-vous sur l'ouverture d'1♥ du partenaire ? Justifiez.

♠ R 10 3 ♥ 7 6 ♦ A V 9 5 ♣ R 10 3 2	♠ R 10 3 ♥ 7 6 ♦ A V 9 5 ♣ A V 3 2	♠ R 10 3 ♥ 7 6 ♦ A D 9 5 ♣ A R 3 2	♠ R 10 3 ♥ 7 ♦ A V 9 5 ♣ R 10 8 3 2
♠ 10 3 ♥ 6 ♦ A D 9 5 4 ♣ A D 9 5 2	♠ R 10 7 3 ♥ 7 6 ♦ A D 9 5 ♣ D 8 2		

F. Que répondez-vous sur l'ouverture d'1♠ du partenaire ? Justifiez.

♠ R 10 ♥ V 7 6 ♦ R 10 9 5 ♣ A 9 3 2	♠ R 10 ♥ D 7 6 ♦ A V 9 5 ♣ R 8 3 2	♠ R 10 ♥ A D 6 ♦ A D 9 5 ♣ R V 3 2	♠ 10 ♥ A V 7 ♦ R 9 5 3 ♣ R V 8 3 2
♠ 10 ♥ A 6 ♦ R V 9 5 4 ♣ R V 9 5 2	♠ R 3 ♥ R 10 8 7 6 ♦ R D 5 ♣ D 8 2	♠ 10 ♥ R V 9 7 6 ♦ R V 9 5 3 ♣ A 2	

G. Quelle est votre ouverture ?

1/ ♠ R 10 5 ♥ A 6 ♦ D V 8 ♣ A D 8 7 2	2/ ♠ R 10 5 ♥ A 6 ♦ A V 9 8 2 ♣ A 8 7	3/ ♠ R 10 5 ♥ A D 9 6 5 ♦ D V 8 ♣ A 2	4/ ♠ R D 10 7 5 ♥ R 7 6 ♦ D V 5 ♣ A 2
---	---	---	---

Pour les mains 3 et 4, que dites vous quand le partenaire dit 2♣ ? Pourquoi ?

H. Complétez les séquences.

1♥ 2♣ ?	1♥ 2♣ ?	1♥ 2♣ ?	1♠ 2♦ ?
♠ R 10 5 ♥ A V 9 8 6 ♦ R V 8 ♣ 7 2	♠ A V 5 ♥ A D 9 8 6 ♦ R V 8 ♣ 7 2	♠ A D 5 ♥ A R 9 8 6 ♦ R V 8 ♣ V 2	♠ R D 10 6 5 ♥ A V 8 ♦ V 5 ♣ D 10 2
	1♠ 2♦ ?	1♠ 2♦ ?	
	♠ R D 10 6 5 ♥ A D 8 ♦ V 5 ♣ R V 2	♠ R D 10 6 5 ♥ A D 8 ♦ D 5 ♣ R D 9	

I. Quelle est votre réponse sur l'ouverture d'1♠ de votre partenaire ?

♠ R 10 5 ♥ 8 6 ♦ R V 8 6 5 4 ♣ 7 2	♠ R 10 5 ♥ V 8 6 ♦ R V 8 4 ♣ 9 7 2	♠ R 10 5 ♥ R 8 6 ♦ A V 8 6 ♣ 7 6 2	♠ R 10 5 ♥ R D 6 ♦ A V 8 6 ♣ 7 6 2	♠ R V 5 ♥ A V 6 ♦ R 10 ♣ V 9 7 6 2
---	---	---	---	---

J. Quelle est votre réponse sur l'ouverture d'1♦ de votre partenaire ?

♠ R 10 5 ♥ 8 6 2 ♦ 4 ♣ A 9 8 7 3 2	♠ R 10 5 ♥ V 8 6 ♦ 8 4 3 ♣ A 10 7 2	♠ R 10 5 ♥ R 8 6 ♦ 8 6 5 ♣ A V 9 2	♠ R 10 5 ♥ R D 6 ♦ 5 8 6 ♣ A V 9 2	♠ R 10 5 ♥ R 6 4 ♦ 10 ♣ A D 9 7 6 2
---	--	---	---	--

K. Complétez les séquences. Justifiez.

1♦ 2♣ ?	♠ R 10 5 ♥ R V 6 2 ♦ A D 8 4 ♣ 8 7	♠ R D 10 ♥ A D 6 2 ♦ A R 8 4 ♣ V 7	♠ 10 5 ♥ A 6 2 ♦ A V 9 8 7 4 ♣ R 7	♠ R D 4 2 ♥ 6 ♦ A R 8 4 ♣ D V 7 6
--------------	---	---	---	--