

EXERCICE 1 :

<p>♠ 4 ♥ RD10 5 ♦ AD10 75 ♣ A10 5</p> <p>♠ ♣</p> <table border="1"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table> <p>♠ ♣</p> <p>♥ ♦</p> <p>♠ ♣</p>	N	E	O	S	Donneur: S				<p>Il faut dire 3C qui est plus fort que 4C, après 2K: on indique ainsi 5K, 4C et au moins 11H. (PS: avec 4K et 4C, on aurait dit 2T Relais)</p>
	N	E							
	O	S							
	Vulnérables: indifférent.								
SUD	OUEST	NORD	EST						
1P	-	2K	-						
2C	-	?			3T est une mauvaise enchère car si S dit 3SA, on ne peut plus indiquer sa force.				
RETENIR : Sur 2 C, après avoir dit 2T ou 2K, 3C est une enchère forte, forcing. (manche probable, chelem envisageable)									

EXERCICE 2 :

<p>♠ AR10 6 ♥ ADV94 ♦ 4 ♣ R96</p> <p>♠ ♣</p> <table border="1"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table> <p>♠ ♣</p> <p>♥ ♦</p> <p>♠ ♣</p>	N	E	O	S	Donneur: S				<p>Il faut faire une 4^{ème} Forcing, en disant: 2T. Rappel: sur 2SA, on a le droit de passer, mais si l'on reparle, c'est Forcing de Manche.</p>
	N	E							
	O	S							
	Vulnérables: indifférent.								
SUD	OUEST	NORD	EST						
1K	-	1C	-						
1P	-	?			3P est une mauvaise enchère car on l'aurait faite avec 12HLD.				
RETENIR : Si l'on ne fait pas la 4^{ème} Forcing, alors qu'on la joue, c'est que l'on n'a pas d'intérêt à la faire. Ici, il est important de demander à S de continuer à se décrire. (possibilité de double fit, ou d'arrêt T.....)									

RAPPELS sur la 4^{ème} FORCING (en Majeure):

1) As-tu 3 cartes dans ma majeure ?

2) As-tu un arrêt dans la 4^{ème} couleur ?

Si l'ouvreur n'a ni l'un ni l'autre, il répète une de ses couleurs.

La répétition de la 4^{ème} couleur demande un demi-arrêt.

Inférence : si l'on ne passe pas par la 4^{ème} Forcing, c'est qu'on est limité : 2P avec 8H, 3P avec 10H.

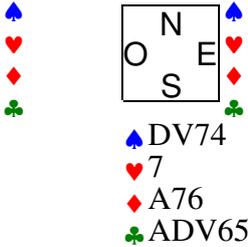
EXERCICE 3 :

<p>♠ RDV9 ♥ 4 ♦ AD10 4 ♣ AD96</p> <p>♠ ♣</p> <table border="1"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table> <p>♠ ♣</p> <p>♥ ♦</p> <p>♠ ♣</p>	N	E	O	S	Donneur: S				<p>Il faut faire une 4^{ème} Forcing, en disant: 2K</p>
	N	E							
	O	S							
	Vulnérables: indifférent.								
SUD	OUEST	NORD	EST						
1C	-	1P	-						
2T	-	?			3T ne serait pas forcing.				
<p>3P est une mauvaise enchère car on l'aurait faite avec 12HLD. 3K indiquerait un 5/5 (ou très fort 5/4)</p> RETENIR : Si l'on ne fait pas la 4^{ème} Forcing, alors qu'on la joue, c'est que l'on n'a pas d'intérêt à la faire.									

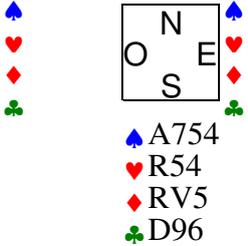
EXERCICE 4 :

<p>♠ 4 ♥ RD10 5 ♦ AD10 75 ♣ A10 5</p> <p>♠ ♣</p> <table border="1"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table> <p>♠ ♣</p> <p>♥ ♦</p> <p>♠ ♣</p>	N	E	O	S	Donneur: S				<p>Il faut dire 3K, pour décrire un bicolore 5/5. Avec la chicane T et un arrêt incertain à P , 2SA est exclu. (N peut avoir: 3P,2C,4K et 4T)</p>
	N	E							
	O	S							
	Vulnérables: indifférent.								
SUD	OUEST	NORD	EST						
1C	-	2T	-						
2K	-	2P			3P est une mauvaise enchère car on l'aurait faite avec 12HLD.				
?					RETENIR : la 4^{ème} forcing sur les mineures, demande simplement, au partenaire, de continuer à se décrire.				

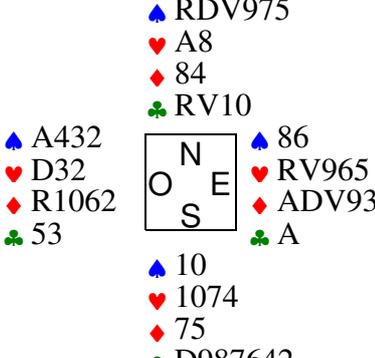
EXERCICE 5 :

	Donneur: S				Annonce conventionnelle: 3K , pour dire que l'on a l'arrêt par l'As de K (pas sec) et que l'on préfère que le partenaire reçoive l'entame (il aura souvent Dxx).
	Vulnérables: indifférent.				
	SUD	OUEST	NORD	EST	
	1T	-	1C	-	
	1P	-	2K	-	
?					
2SA est beaucoup moins précis.					

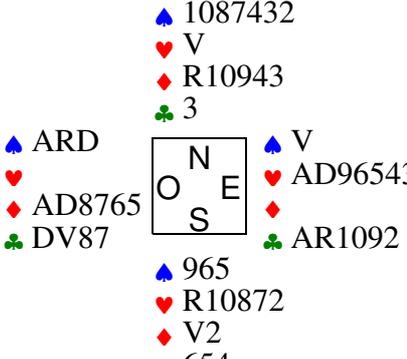
EXERCICE 6 :

	Donneur: S				2SA
	Vulnérables: indifférent.				
	SUD	OUEST	NORD	EST	
	1T	-	1K	-	
	1P	-	2C	-	
?					
Nommer les SA est prioritaire sur l'expression de trois cartes dans la mineure du partenaire avec un jeu régulier.					

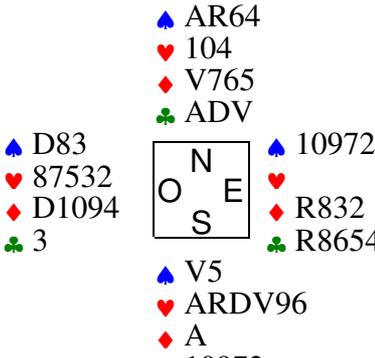
DONNE 1

	Donneur: N		Vuln: P		* Michaël's cue-bid précisé: → l'autre majeure et les K.
	SUD	OUEST	NORD	EST	
	4C	-	1P	3T**	
	Entame: R♠				
	Jeu de la carte : on plonge AP et l'on joue 2C, pour le valet. On perd 1P et 2C (ou 1 si on imagine AC second)				

DONNE 2

	Donneur: E		Vuln: N/S		* Fit forcing , après les 2K et le dépassement des 3SA. (Si l'on est minimum, on met 5T) ° 3Clés. Faire un plan de jeu avec calme.....
	SUD	OUEST	NORD	EST	
	-	2K	-	1C	
	-	4T*	-	3T	
	-	4SA	-	4P	
-	7T	-	5T°	-	
Entame: 5♠					
Jeu de la carte : tous les atouts sont maîtres, il suffit de tirer 3 coups de P et de jouer en double coupe.					

DONNE3

	Donneur: S		Vuln: E/O		* Fit implicite, car le palier 3SA est dépassé → contrôle T. ** contrôle K. ° BW. °° 3Clés ! Collante → as-tu DC ? # J'ai DC, sans autre R. (5C → je n'ai pas DC; couleur X → j'ai DC et RX)
	SUD	OUEST	NORD	EST	
	1C	-	1P	-	
	3C	-	4T*	-	
	4K**	-	4SA°	-	
5T°°	-	5K!	-		
5SA#	-	6C	-		
Entame: 3♣					
Jeu de la carte : il faut impérativement plonger AT, faire tomber les atouts, et l'on ne donne que RT.					