

QUESTIONS :

Donne 1		Par 4	S O N E 1P ?	Que dire avec ces 17H ?
64 A82 AR10 4 RDV8	N O E S			En 2 ^{ième} il vaut mieux passer. Il reste 10H entre les mains N et E → avec 6H, N parlera ; sinon, il faut que E réveille. En 4 ^{ième} , on contre. En 3 ^{ième} , il peut être intéressant de dire 1SA, pour annoncer les points. (Pas conventionnel, mais agressif)

REMARQUE ne pas mentir sur l'annonce des Majeures.

		Donne 2	Comment trouver 1 Chelem ? (pas évident)	E S O N 2T* - 2K - 2C - 3C ** - 4K° - 5P°° - 6C	*21H, trop de perdantes pour ouvrir 2K. (de plus, il vaut mieux ne pas ouvrir 2K, pour jouer les C de la bonne main) ** Fit, encourageant. °contrôle K, °°contrôle P.
Rxxx xx DVxx Rxx	N O E S	A ARVxxxx ARxx D			

Séquences à connaître : Forcing ou non forcing ?

1T, -, 1P, -, 2T, -, 2K*,-, 2SA,-,Passe**	* 3 ^{ième} Forcing. A alerter : avec ou sans K, Forcing 1 tour. ** l'ouvreur peut passer.	Si celui qui a posé la 3^{ième} Forcing reparle, alors c'est forcing manche. (idem si l'on dépasse 3SA)
---	--	--

1T, -, 1P, - 2T, -, 2C*	* 5P et 4C, 9,10H→ pas forcing	1T, -, 1P, - 2T, 2K, 2C* (ou X, pour remplacer la 3 ^{ième} Forcing)	*Forcing	Remarque : La répétition de la mineure d'ouverture fait vite monter les enchères. Avec 2 cartes à P, il vaut mieux dire 1SA.
----------------------------	--------------------------------------	--	----------	---

1P, -, 2P, - 2SA*,-,3K(T,C)	*enchère d'essai généralisée. Beau K(T,C), avec A ou R. et manche assurée : Forcing	1P, -, 2P, - 2SA*,-,3P**,- ?	**Passe ou 4P avec une montagne (20HLD)!
--------------------------------	---	------------------------------------	---

1P, -, 2P, - 3T(K)*	*indique une faiblesse, demande de couverture !	1P, -, 2P, - 3C*	* Indique un bicolore 5/4. (il peut être préférable de jouer en 4/4)
------------------------	--	---------------------	---

MORALITE il faut toujours répondre aux questions posées par le partenaire !

EXERCICES D' ENCHERES

Exercice 1	Main de Sud	2SA interdit, car on n'est pas fitté (Il faut 2 cartes) → 2P, Forcing, je prend le Capitanat. * sur 2P, on répond pratiquement comme sur 2SA :- Répétition, faible ; - Force annexe (A ou R ou DV9) ; - Soutien avec 3 cartes ; - Nouvelle couleur au niveau 4, courte, maxi et pas d'A ou R.
S O N E 2C, -, ?	ADV95 6 AR10 4 R83	

Mains de Nord			Autres mains de Sud		RAPPEL : Ne pas ouvrir 2 Majeur faible Avec des mains trop faibles, surtout si le partenaire n'a pas passé.
xx	xxx	x	ADVx	ADV	
AD10 xxx	AD10 xxx	AD10 xxx	6	6	
Dxx	Dxx	DV9	AR10 x	AR10 xx	
xx	x	xx	R83x	R83x	
→3C	→3P	→3K	→Passe	→ 3K	

Exemples	x	R10	Dans les 2 cas, il vaut mieux passer, surtout lorsqu'on a une couleur annexe de 4 cartes.
	x	x	
	RDxx	-	
	DVxxxxx	AVxxxxxx	

Exercice 2	Main Sud	Exercice 3	Main de Sud	Exercice 4	Main Sud	Suite
S O N E 2C, -, ?	R2 - ARDV986 A10 4	S O N E 1T, -, 1P, -, 1SA,-, ?	DV964 4 A10 62 953	S O N E 1T, -, 1P, -, 1SA,-, ?	AD10 63 AR92 D4 85	2T,-,2K,-, 3C→ 5P et 4C dans main de manche.
3SA : Arrêt absolu		2P : seule possibilité. 2K serait un canapé (voir Roudi)		2T Roudi		

Remarque	Exercice 5	Main Sud	Exercice 6	Main Sud	Remarque :
S O N E 1T, -, 1P,-,1SA,-, 3C*	S O N E 1T, -, 1P, -, 1SA,-, ?	AD96 R10 5 AR5 DV7	S O N E 1T, -, 1P, -, 1SA,-, ?	ADV85 A7652 43 2	1T,-, 2P est Fort, sauf si l'on a déjà passé !
*→5P et 5C car pas Roudi	2T Roudiet sur 3SA, on met 6SA.		4C→ 5/5 sympa et 10-11H (moins fort que 3C)		

JEU DE LA CARTE

PRINCIPE de la SIGNALISATION Une carte ne donne qu'une seule information.

PARITE	Donner au partenaire la parité de son nombre de cartes (et si possible, le nombre de cartes.) Nombre pair en descendant et nombre impair en montant.		
3 cas d'utilisation	1) à l'entame	2) sur l'entame du partenaire	3) sur une carte de l'adversaire*
* attention, on renseigne aussi les adversaires → n'utiliser 3) que si c'est utile !			
Si le renseignement est impératif, il faut donner une carte non ambiguë(la plus claire est le 2)			
Avec 256, si l'info n'est pas utile, on met le 5 puis le 6.		Si le partenaire est blanc, il ne faut pas signaler !	

REGLE DE SIGNALISATION : Sur l'entame de l'As à la couleur:		
Avec 3 Cartes au mort	Appel/refus, si possible	Ex : D 8 2 (pour appeler)
Avec 2 Cartes au mort	La parité	Ex : D 8 2
Avec 1 Cartes au mort (ou singleton connu du déclarant)	Appel Préférentiel	Avec 10 8 2, Le 10 appelle la plus forte des couleurs restantes ; le 2, la plus faible..

Remarque 1) : avec singleton au mort, si l'on ne veut pas faire d'appel, on met une carte ambiguë : 5,6 (4,7)
 2) Avec 4 cartes, on signale la parité avec la 2^{ème}, si elle n'est pas utile : 8 7 6 2 ; D10 8 2 ; D 10 2.

EX.	V10 82 RD2 V6 AR6 3	S O N E 1T, -, 1P, -, 2P, - 4P	1) E compte les points → O a AR de K et rien d'autre (au+, 1V) 2) E compte les cartes : 8C → 4c. donc S a 3 c. à C. il est 4333 → une seule défausse à T → il faut duquer laisser filer la DC.	LES DEFAUSSES Italienne : impair → j'en veux ; pair → je n'en veux pas. (+ la carte est grande, plus elle appelle dans la + chère) Lavinthal : on défausse ce que l'on ne veut pas : une grosse pour la + chère restante, une petite pour la moins chère. (intéressant à SA) Direct : grosse → j'en veux, petite → je n'en veux pas (refus intéressant)
Entame AK	N O E S	654 AV5 10 82 V10 97	E fourni le 2. O réfléchit et joue le 8C → il a RK sans la D.	