

QUESTION 1 (SG du 21.09.2014) : comment trouver une manche ou un chelem ?

S	O	N	E	ADV72 AR76	*Pour obliger le partenaire à parler : très gros jeu. (le P n'est pas assez beau pour dire 3P, mais sur 3P, S doit dire 4)				
-	1K	X	1C	AV72	Les autres mains →	R65	O	E	93
-	2K	X*	-			83			DV542
3T	-	4T	-	N	ARD863			V104	
5T	-	- ou 6T		S	95			843	
Donneur S Tous V				10 84 10 9 9752 RD10 6	Les 6T rentrent, grâce à la place du RP.				

QUESTION 2 (SG du 21.09.2014) : comment trouver un chelem ?

S	O	N	E	ARV43 63	*Fitté, forcing manche (chelem ?) continue à te décrire.				
-	-	1T	1K	AR9765	Les autres mains →	85	O	E	2
1P	2K	3K*	-			10 54			A982
3C	-	4SA	-	N	R8742			DV10 63	
5K	-	6P**		S	10 82			D43	
Donneur O Tous V				D10 976 RDV7 A95 V	Jeu de la carte sans problème, on ne donne que AC.				

QUESTION 3 (SG du 21.09.2014) : comment trouver un chelem ?

S	O	N	E	ADV3 AV	*Quantitatif : à 32H, on peut tenter le chelem.				
1K	-	1P	-	10 32 AD73	Les autres mains →	R853	O	E	972
1SA	-	4SA*	-	N		10 32			864
6SA	-	-	-	S	5	RV976			
Donneur E EO V				10 4 RD75 AD84 R9	Entame VT. On fait 3T+2K+4C+3P. Ce chelem ne rentre que parce que les 2 Rois sont bien placés, mais tout le monde l'avait demandé.....sauf moi !				

DONNES PREPAREES et commentées par JJB.**DONNE 1**

<p> ♠ 8752 ♥ D2 ♦ RV1063 ♣ R2 ♠ 10 ♥ AR10 4 ♦ AD98 ♣ AV56 ♠ V94 ♥ 7653 ♦ 72 ♣ 9874 </p>	<p> ♠ ARD63 ♥ V98 ♦ 54 ♣ D10 6 </p>	<p>Donneur:N Vuln:P</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SUD</th><th>OUEST</th><th>NORD</th><th>EST</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td><td></td><td>1P</td><td>X</td></tr> <tr> <td>-</td><td>3K</td><td>-</td><td>4P*</td></tr> <tr> <td>-</td><td>5T**</td><td>-</td><td>6K</td></tr> <tr> <td>-</td><td>-</td><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>*Splinter **Contrôle</p> <p>Entame : AP</p>	SUD	OUEST	NORD	EST			1P	X	-	3K	-	4P*	-	5T**	-	6K	-	-	-	
SUD	OUEST	NORD	EST																			
		1P	X																			
-	3K	-	4P*																			
-	5T**	-	6K																			
-	-	-																				

DONNE 2

<p> ♠ DV92 ♥ 76 ♦ A42 ♣ DV86 ♠ 65 ♥ 10 842 ♦ RV5 ♣ 7542 ♠ AR73 ♥ D ♦ D10 986 ♣ AR3 ♠ 10 84 ♥ ARV953 ♦ 73 ♣ 10 9 </p>	<p>Donneur:E Vuln:P</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SUD</th> <th>OUEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1K</td> </tr> <tr> <td>2C</td> <td>-</td> <td>-</td> <td>X*</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>3K</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <p>*Pour obliger le partenaire qui a passé à parler → main très forte de 3^{ième} zone. Entame :AC</p>	SUD	OUEST	NORD	EST				1K	2C	-	-	X*	-	3K	-	-
SUD	OUEST	NORD	EST														
			1K														
2C	-	-	X*														
-	3K	-	-														

Résultat : 3K =

DONNE 3

<p> ♠ AV4 ♥ R10 98 ♦ AD10 73 ♣ 3 ♠ D9763 ♥ 54 ♦ 964 ♣ 10 74 ♠ R10 2 ♥ 3 ♦ 852 ♣ ARV862 ♠ 85 ♥ ADV762 ♦ RV ♣ D95 </p>	<p>Donneur:S Vuln:P</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SUD</th> <th>OUEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1C</td> <td>-</td> <td>2K</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2C</td> <td>-</td> <td>3C*</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4K**</td> <td>-</td> <td>4SA^o</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>5K^{oo}</td> <td>-</td> <td>6C[^]</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <p>*Chelémisant, **contrôle, ^oBlackwood, ^{oo}une clé, [^]on peut aussi demander la dame d'atout par 5P → Réponse : 6K pour la dame d'atout et RK.</p>	SUD	OUEST	NORD	EST	1C	-	2K	-	2C	-	3C*	-	4K**	-	4SA ^o	-	5K ^{oo}	-	6C [^]	-
SUD	OUEST	NORD	EST																		
1C	-	2K	-																		
2C	-	3C*	-																		
4K**	-	4SA ^o	-																		
5K ^{oo}	-	6C [^]	-																		

Résultat : 6C=

DONNE 4

<p> ♠ 10 ♥ V8 ♦ D98652 ♣ R986 ♠ A872 ♥ 9743 ♦ 3 ♣ ADV5 ♠ D53 ♥ AR10652 ♦ V ♣ 742 ♠ RV964 ♥ D ♦ AR10 74 ♣ 10 3 </p>	<p>Donneur:E Vuln:P</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>SUD</th> <th>OUEST</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>2C</td> </tr> <tr> <td>4K*</td> <td>4C</td> <td>5K</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>*L'autre majeure et les K (5/5) (5T serait l'autre majeur et les T)</p>	SUD	OUEST	NORD	EST				2C	4K*	4C	5K	-	-	-		
SUD	OUEST	NORD	EST														
			2C														
4K*	4C	5K	-														
-	-																

REMARQUES : voir - cours du 16.06.2014 pour la recherche de la Dame d'atout (et des rois). Rappel ci-dessous.

RECHERCHE DE LA DAME D'ATOUT (et du premier roi)

Rappel des cours antérieurs (voir 25.11.2013) :

- **BLACKWOOD 5 clés** indispensable : quand l'atout est agréé, le roi d'atout constitue une 5^{ème} clé et la Dame d'atout est annoncée comme le roi du Blackwood classique : **5P signifie 2 clés + la Dame d'atout.**

<ul style="list-style-type: none"> • 5 ♣ : 3/0 clés • 5 ♦ : 4/1 clés • 5 ♥ : 2 clés (sans la D d'atout) • 5 ♠ : 2 clés et la D d'atout • 5 SA : 2 clés et une chicane utile* 	<p>* Si une chicane utile accompagne 1 (ou 3) clés, dire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6x si la couleur x est moins chère que l'atout agréé et - 6 dans la couleur agréée si x est plus chère que l'atout. <p>* Rare car la notion de chicane utile est difficile.</p>
<p>* Sur la redemande à 5SA, répondre les Rois en 30/41 (3 réponse possibles) (le Roi d'atout ne doit pas être compté)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 6 ♣ : 3/0 Roi • 6 ♦ : 1 Roi • 6 ♥ : 2 Rois

**** sur les réponses 5T et 5K, on peut rechercher la D d'atout et le 1^{er} R, en pratiquant la « collante ».....↓**

** Par exemple, si ♥ est la couleur agréée, sur 5 ♣, l'enchère de 5 ♦ est la demande de la D d'atout.

Le répondant revient à 5 ♥ sans la D, 5SA avec D sans Roi, 5 ♠ avec D+ RP, 6T avec D+ RT (sans RP) ;

Sur 5 ♦ en réponse au 4SA, la demande à la D d'atout se fait par l'enchère de 5 ♠ (petit chelem certain)

→ 5SA avec D sans Roi, 6T avec D+ RT, 6 ♦ avec D+ RK, 6 ♥ : sans la D, **arrêt.**

Si la couleur agréée est ♠, pas de problème ni sur 5 ♣ ni sur 5 ♦ ; il y a la place.

<p>Ex.1 avec C agréé : 4SA,-,5T (0/3 clés),- 5K,As-tu la D d'atout ?</p>	<p>5C : je ne l'ai pas. 5 SA : j'ai DC, sans Roi 5P : j'ai DC+ RP (1^{er}Roi) 6T : j'ai DC+RT (pas RP) 6K : j'ai DC+RK</p>	<p>Ex.2 avec C agréé : 4SA,-,5K (1clé),- 5P,As-tu la D d'atout ? (Ptt chelem sûr)</p>	<p>5 SA : j'ai DC, sans Roi 6T : j'ai DC+ RT (1^{er}Roi) 6K : j'ai DC+ RK (pas RT) 6C : je ne l'ai pas → Arrêt</p>
<p>Ex.3 avec P agréé : 4SA,-,5T (0/3 clés),- 5K,As-tu la D d'atout ?</p>	<p>5P : je ne l'ai pas. 5 SA : j'ai DP, sans Roi 5C : j'ai DP+ RC (1^{er}Roi) 6T : j'ai DP+RT (pas RC) 6K : j'ai D+RK (pas RC,T)</p>	<p>Ex.4 avec P agréé : 4SA,-,5K (1clé),- 5C,As-tu la D d'atout ?</p>	<p>5 P : je ne l'ai pas 5SA : j'ai DP, sans Roi 6T : j'ai DP+ RT (1^{er}Roi) 6K : j'ai DP+ RK (pas RT) 6C : j'ai DP+RC (pas RT, K)</p>

COMPLEMENTS du 16.06.2014: - sur la recherche d'un chelem en mineure, il n'y a pas de solution.

- En majeure, on utilise « la collante », sur les réponses 5T ou 5K.

- Avant de poser la question, il faut avoir analysé les conséquences des réponses, sur le palier final.

Complément Ex.2 :

avec C agréée et la séquence : 4SA,-,5K,-,5P(collante, car avec les C agréées, 5C est un arrêt),-

5SA → DC sans R	Sur 6T, si le RK, permet de faire 7C, on peut le demander par 6K ? Réponses : 6C → je n'ai pas le RK 7C → J'ai le RK
6T → DC et RT	
6K → DC et RK	
6C → Je ne l'ai pas	
6P → DC et RP	Oblige à jouer 7C ou 6SA ou 7SA

Exemple :

S	O	N	E	main de Sud	*Schelemisant, après la réponse au niveau 2 et le fit.
		1C	-	Axx	** Contrôle T.
2K	-	2C	-	A10x	° une clé (le R de C, puisque S a tous les As)
3C*	-	4T**	-	ADVx	°° question à la D d'atout et au premier R.
4SA	-	5K°	-	AR	(Ici, N a sûrement RT ou RK, dans ses 12H)
5P°°	-				

Complément 5 **OUVERTURES DE BARRAGE ET DEFENSES**

A / **LE 2 MAJEUR FAIBLE**

1. RAPPEL : 6 cartes, ne doit pas être trop faible, si **Vulnérable: 8-10H et 2 gros honneurs**, pas 2 As, pas l'autre Majeure 4^{ième} (sauf si pourrie), surtout si l'on est en 1^{ère} ou 2^{ième} position.

(NV, on est moins exigeant : 6/9H)

Réponses	- 3M ou 4M : barrage (8-9H) - 3SA : Arrêt - 2SA : relais forçant 14/17HS fitté, exploration pour la manche ou le chelem. (<i>le part. peut avoir belle couleur 6^{ième} + 1As ext.</i>). - Changement de couleur : aussi forçant... →	→ Répétition M, faible. → Indication d'une force annexe (A ou R), Max. → N ^{velle} couleur niveau 4, courte, Max, pas d'A,R. → 3SA, si ARDxxx
		Répétition faible, force annexe, soutien.

2. DEFENSE CONTRE LE 2 MAJEUR FAIBLE

En 2^{ième} : 1) Annonce d'une couleur mineure 6^{ième}, ≥ 12H (14H, si moins belle).

2) 2P sur 2C, 5 P et belle ouverture, ≥ 12H.

3) 2SA avec 16/18H et 2 tenues. (ou Axx, Rxxx et belle main de 6 ou 7 plis sûrs).

En face on continue en TEXAS (le texas impossible est un stayman)

4) CONTRE avec une main de belle ouverture ≥ 16H et 4 cartes dans l'autre majeure ou 18/19H.	Réponse: - une annonce de couleur est faible (≤8H). - 2SA, mini cue-bid, ≥9H, Relais forçant (manche probable). <i>Ce relais ne promet pas d'arrêt, c'est une annonce de points, il demande de se décrire.</i> - On peut aussi conclure à la manche.
---	--

5) Enchères bicolores : - 4T ou 4K → mineure + autre majeure 5/5 et 4 à 5 perdantes.

- 4SA → les 2 mineures et gros jeu : 10 à 11 levées. (le partenaire va au chelem avec 2 plis)

- Le Cue-bid de la majeure indique un jeu à base de mineures, avec 15/16H en 2^{ième}, mais à partir de 12H en 4^{ième} (réveil).

EX : 2C(P), 3C(P), - , 3SA avec un arrêt à C ou l'on annonce sa meilleure mineure.

6) 3SA, pour les jouer.

Plus la main est belle, plus on contre, plus la main est faible, plus on annonce rapidement sa couleur.

Remarque : en réveil, on peut descendre les exigences d'un ou 2 points.

B/ **DEFENSE CONTRE LES OUVERTURES DE BARRAGE AU PALIER DE 3.**

Rappel	Pas de barrage faible, si le partenaire n'a pas parlé; en 3^{ième}, il faut être agressif.
REGLE	On enchérit comme en intervention, mais avec une main plus forte : +2/3H, 6(5) cartes.

3T,	3C(P), avec 6 belles cartes et l'ouverture. 4T : bicolore rouge. (enchère disponible) 4K : bicolore majeur. (de préférence 5/5) X : K+Majeure. Toujours d'appel. 3SA, pour les jouer : 19H, arrêts partout, sans Majeure.	3C,	3P, naturel, 6 cartes. 4SA : bicolore mineur puissant (3/4 perdantes) X : les P+mineure → P par 3 ou 4T rectifiable. (ou 4K, si l'on accepte le retour à 5T) 3SA, pour les jouer (rare).
3K,	3C(P), avec 6 belles cartes et l'ouverture. 4K → bicolore majeur. (de préférence 5/5) X → T+Majeure. Toujours d'appel. 3SA, pour les jouer : 19H, arrêts partout. 4T, pour les jouer.	3P,	4C, naturel, 7 cartes. 4SA : bicolore mineur puissant (3/4 perdantes) X : les C+mineure → C par 3 ou 4T rectifiable. 3SA, pour les jouer (rare).

Gadget JJB (il est intéressant de jouer les barrages au palier 3 en Texas (jamais en intervention).

3T pour les K, 3K pour les C, 3C pour les P, 3P pour mineure affranchie (permet de jouer 3SA de la bonne main), 4T pour les T.)

Intéressant mais pas encore pour nous