

QUESTIONS d'ENCHERES : 4^{ème} forcing, et jeux **Cours JJB du 22.01.2018**

RAPPEL :
4^{ème} FORCING *Retenir qu'elle est **FORCING**, mais pas **AUTO-FORCING**, mais si celui qui l'a posée reparle, alors cela devient Forcing de manche. (*cas le plus fréquent*)

* A partir de 11H, pour rechercher une manche. (Avec ou sans la 4^{ème} couleur)

**Demande à l'ouvreur de se décrire : 1) As-tu 3 cartes avec moi dans la majeure d'intervention ?
 Sinon, 2) as-tu l'arrêt dans la 4^{ème} couleur ? (réponse à SA, si arrêt)**

<p>S O N E - - 1K 1C - - ?</p> <p><i>Suite : Le mort :V967 654/985/DV6 Entame :10C, le VC tient Comment jouer ?</i></p>	<p>1) Main de N : A10 8 RV8 AR10 6 R10 9 → 18H</p> <p>a) Comment qualifier la position de Nord ? b) Enchère de Nord ?</p>	<p>S O N E 1T - 1C - ?</p>	<p>2) Main de S : A83 7 AR94 A8762 →15H</p>
<p>S O N E 1T - 1C - 1P - ?</p>	<p>3) Main de N : D4 ARV1073 R82 75 →13H</p>	<p>S O N E 1C - 1P - 2T - ?</p>	<p>4) Main de N : AD942 R86 A5 R95→16H</p>
<p>S O N E 1C - 1P - 2T - ?</p>	<p>5) Main de S : A10 976 D95 V10 7 R7 →10H</p>	<p>Réponses : 1)a) Réveil b) 1SA →18-19H <i>Suite :Jouer RT, pour pouvoir donner la main au mort, et jouer 6P pour essayer de prendre un honneur à P.</i></p>	<p>2) 2T. attention, ce 2T peut aller jusqu'à 16-17H.</p> <p>3) 2K → 4^{ème} Forcing</p> <p>4) 2K → 4^{ème} Forcing</p> <p>5) 3C, proposition de manche et non de chelem, car N n'a pas utilisé la 4^{ème} forcing (2K). Enchère à connaître.</p>

DONNE 1 : Communications

<p> ♠ ARV83 ♥ 764 ♦ 74 ♣ 10 83 ♠ 72 ♥ AD53 ♦ A10 ♣ AV964 ♠ 64 ♥ V82 ♦ 832 ♣ D75 ♠ D10 95 ♥ R10 9 ♦ RDV95 ♣ R </p>	<p>Donneur: E Vuln:EO</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th>SUD</th> <th>O</th> <th>NORD</th> <th>EST</th> </tr> <tr> <td>1K</td> <td>2T</td> <td>2P</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4P</td> <td>X</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Entame: 5T . Résultat : = ou -1</p>	SUD	O	NORD	EST	1K	2T	2P	-	4P	X			<p>Les points de NS:13+8= 21 Les plis: 5P. On peut espérer 4K→9 plis et un autre donné par O</p> <p>Vu d'O: S a ouvert et N a 8H→ NS ont de 21 à 25H, ce qui laisse entre 0 et 4 à E.</p> <p><i>Après AT, le seul espoir qu'a O pour faire chuter est de trouver VC en Est. Il dit donc jouer AC puis 3C pour V et R!</i></p>
SUD	O	NORD	EST											
1K	2T	2P	-											
4P	X													

DONNE 2 : Compter ses plis et assurer.

<p> ♠ 943 ♥ A652 ♦ DV10 93 ♣ 3 ♠ ADV5 ♥ 73 ♦ R752 ♣ AD7 ♠ 62 ♥ D10 94 ♦ A6 ♣ R10962 ♠ R10 87 ♥ RV8 ♦ 84 ♣ V854 </p>	<p>Donneur: S Vuln:Tous</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <th>SUD</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>EST</th> </tr> <tr> <td>-</td> <td>1SA</td> <td>-</td> <td>2T</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>2P</td> <td>-</td> <td>3SA</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td></td> </tr> </table> <p>Entame: DK . Résultat : = ou -1</p>	SUD	O	N	EST	-	1SA	-	2T	-	2P	-	3SA	-	-	-		<p>Les points:16+9=25 Les plis: →1+0+2+3=6→ il faut en trouver 3.</p> <p>L'impasse à P → 2 (ou 1) La répartition 3/2 des T →+2 (ou +1).</p> <p><i>Pour assurer, il faut prendre DT du RT et faire l'impasse au RP, puis jouer AT et T, tant que l'on a AK au mort.</i></p>
SUD	O	N	EST															
-	1SA	-	2T															
-	2P	-	3SA															
-	-	-																