

QUESTIONS d'ENCHERES et PLANS de JEU

Cours JJB du 19.11.2018

S O N E 1P - 2T - 2k - ?	1) R5 543 V64 ADV64 →11H	S O N E 1C - 2T - 2C - 4SA* - ?	4) * Quantitatif pour SA, car aucun fit exprimé	R10 6 AR974 D96 97 → 12 H
S O N E 1C - 2T - 2C - ?	2) 983 D6 RV4 AR10 87 → 13H	S O N E 1P - 2T - 3T - 3P* - ?	5) *Chelemisant	AD10 62 7 AR4 D10 97 →15H
S O N E 1P - 2C* - 2SA** - ?	3) *Auto-forcing **15-17H, forcing manche	V5 AD10 876 AD3 R5 →16H	S O N E 1P - 2T - 2C - 4C - - -	6) 6 Nord R764 R73 RD763
1) 2P →11H et 2 cartes seulement par inférence du 2SA fitté.	2) 3K : arrêt K demande au partenaire de mettre 3SA s'il a l'arrêt P.	3) 3C, pour indiquer les 6 cartes. 4) Passe	5) 3SA, donne ton premier contrôle.(si l'on a les contrôles T et K, on dit 4K pour demander le CTR C, qui doit être A ou R)	Sud A9873 A852 84 A8
				Entame DK (On ne met pas le RK, car l'AK peut être sec ou second) ; VK, puis 10K, AK en E, coupé. Plan de jeu ?
				6) xC pour RC, 6P pour AP, P coupé, xT pour AT, xP coupé ; xC pour AC, xP coupé ; si le dernier C ne tombe pas, on joue RT, DT

Donne 1

♠ ADV95
♥ D64
♦ 32
♣ RV6
♠ 32
♥ 92
♦ ADV7
♣ 75432
♠ 64
♥ ARV10876
♦ 954
♣ 9
♠ R10 87
♥ 5
♦ R10 86
♣ AD10 8

SUD	O	NORD	EST
		1P	3C
4P	-	-	-

Donneur: N Vuln: personne

Entame: AC
Résultat : = ou +1

Les plis: 5P+4T = 9
1 ou 2 plis supplémentaires peuvent s'obtenir en coupant des C de la main courte.

Défense: sur AC, O doit impérativement mettre le 9C, pour demander le retour K, ce qui limite le déclarant à 10 levées.

Donne 2

♠ 10 98
♥ V963
♦ 96532
♣ V
♠ RDV
♥ 4
♦ AR8
♣ AR6543
♠ A76542
♥ AD72
♦ 4
♣ 92
♠ 3
♥ R10 85
♦ DV10 7
♣ D1087

S	O	N	EST
	2T	-	2C
-	3P*	-	4K**
-	4C°	-	4SA
-	5T°°	-	6P
-	-	-	

Donneur: E Vuln:EO

Entame: DK
Résultat : +1
*Chelemisant. ** contrôle K.
° contrôle C. °° 3 clés

Les plis: 6P+ 1C+2K+2T = 11
Le 12^{ème} pli pourrait s'obtenir en coupant un C, mais il vaut mieux essayer d'affranchir les T, ce qui peut apporter 2 levées. On prend le mort pour main de base. Il faut se prémunir contre les T 4/1.
On tire AK, RK, sur lequel on défause un T; 3T coupé. Remontée par VP et T coupé. (Si N coupe, on surcoupe et l'on fait tomber ses atouts), les T sont affranchis → 6P+1 !!

Règle des 20 pour les bicolores :
Quand les points + le nombre de cartes dans les 2 couleurs ≥ 20, on ouvre.

Donne 3

♠ R74
♥ A10 94
♦ 764
♣ AR6
♠ 3
♥ V873
♦ A832
♣ DV10 4
♠ V982
♥ 2
♦ DV10 9
♣ 8732
♠ AD10 65
♥ RD65
♦ R5
♣ 95

SUD	O	N	EST
1P	-	2T	-
2C	-	3C	-
4C	-	-	-

Donneur: S Vuln: NS

Entame: DT
Résultat : +1 ou +2

Les plis: 3P+3C+2T = 8
Les plis manquant peuvent provenir: un de la répartition des C ou de l'impasse au VC, un de la répartition des P ou de l'impasse au VP, un de la coupe d'un T →
Il faut choisir un bon timing: DT pris de AT, 4C pour DC (pour ménager la possibilité d'une impasse au VC), RC et 4C pour le 10C, AT, RT, 6T coupé; 5P pour RP, AC pour faire tomber le dernier atout; 7P pour le 10P (le RK est protégé); On termine par les P → 5P+4C+1(xT coupé)+2T=12 plis!

A Retenir: 1C - 1P (même palier), - / 2C - 3C → non forcing(10-11 et 2 ou 3 C) de même pour: 1C - 1SA - / 2C - 3C
mais 1C - 2T (on change de palier) - / 2C - 3C est chelémisant.