

S O N E 1C - 1P - 2K - 2C - 2P - ?	1) AD96 83 R10 5 972 → 9H	S O N E 1C - 2C 3T ?	4) A8 RD642 RD4 AV10 8 → 19H	SOLUTIONS 1) Analyse : N est en 2 ^{ème} zone, car il prend le risque de jouer 3C. Il a 3 cartes à P, 16-17H et une répartition 3541 ou 3550 → on dit 4P.
S O N E 1K - 1P - 2T - 3T - ?	2) V5 A2 RD10 87 DV73 → 13H	5) RDV D1084 74 8732 → 8H	S O N E 1SA 2C - 3C - 4C - - -	2) passe 3) Contre, enchère d'essai car, les adversaires sont fittés et qu'il n'y a pas la place de mettre 2SA ou 3Tou 3K.
S O N E 1P 2C 2P 3C ?	3) AR10 62 10 54 ADV8 7 → 14H		Entame DT. Faire un plan de jeu.	4) Contre, 100% punitif, car il y a la place pr 3K 5) On est sûr de perdre 3 As, donc il ne faut pas perdre d'atout. Il y a 3 atouts dehors, RC est vraisemblablement en E → notre seule chance est de trouver VC sec en O. (et donc RC, xC en E).

RETENIR : Lorsque les adversaires sont fittés, le contre n'est « jamais » punitif.....

5+) Les autres mains :
O : 865432 ; V ; 10 98 ; DV10
E : A97 ; R5 ; AV63 ; A954

On monte au mort en coupant un K et l'on joue DC..... c'est un **BUFFALO !**

Donne 1

♠ AD94
♥ 4
♦ RDV3
♣ AV10 7

♠ 87
♥ A103
♦ 9876542
♣ 6

N ♠ 5
♥ RDV9752
♦ 10
♣ D942

O ♠ RV10 632
♥ 86
♦ A
♣ R853

Donneur: N Vuln: personne

SUD	O	NORD	EST
		1K	3C
3P*	-	4SA**	-
5C	-	6P	-

Entame: 10K ou RC
Résultat : +1 ou =
*100% Forcing.
**je prends le capitonat.

Les plis: 6P+4K+2T = 12
Sur l'entame 10K, on peut chercher à faire +1.
On fait 2 coups d'atout, 3 coups de K pour défausser 2C et un T.
On sait alors que E a 6C+1P+1K et donc 4 cartes à T. Il suffit de jouer AT, pour s'assurer que O, qui n'a qu'un T, n'a pas la D et de faire l'expasse: VT.....
Sur entame RC, on ne peut faire que 6P=.

Donne 2

♠ D42
♥ D97543
♦ A83
♣ 7

♠ 976
♥ 10
♦ R94
♣ RV10643

N ♠ R10 8
♥ RV
♦ DV10 76
♣ D92

O ♠ AV53
♥ A862
♦ 52
♣ A85

Donneur: S Vuln: NS

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

Entame: DK
Résultat : +1 ou =

Les plis: 1P+1C+1K+1T = 4...+4 atouts +P?
Les perdantes inévitables: 1K+1P.
Pour faire +1, il faut laisser passer la DK.
On prend VK de AK, on élimine les T et les K, puis l'on joue AC, C.
Quel que soit le retour, il faudra placer le RP en E, pour faire +1.

Donne 3

♠ D10 7
♥ 52
♦ RDV9763
♣ 4

♠ AV54
♥ AD86
♦ 10
♣ A953

N ♠ 3
♥ V73
♦ A8
♣ RDV10 762

O ♠ R9862
♥ R10 94
♦ 542
♣ 8

Donneur: O Vuln: personne

SUD	O	N	EST
	1T	3K	4K*
-	5T	-	6T
-	-	-	

Entame: RK
Résultat : = ou +1
*Fortement fitté T

Les plis: 1P+1C+1K+7T = 10+ 1K coupé + 1C
Le contrat est sur table, il faut essayer de faire +1.
N a annoncé 7 cartes à K, avec vraisemblablement 9 points à K, on suppose que S a les 2 Rois majeurs et l'on cherche à monter un squeeze C,P contre S.
A 3 cartes de la fin, on doit avoir VC,7C et un atout au mort et VP et AC,DC en main.
Sur le dernier atout, S sera obligé de défausser RP ou de sécher RC.
En route: AK; T pour AT ; AP; P coupé; xC vers DC; P coupé; AK; 8K coupé; et atouts.....

1) Après une interventions par une Majeure.

1C,1P,2C,2P	-On peut faire une enchère d'essai par CONTRE (pas punitif) ; -ou par 2SA (enchère d'essai généralisée qui ne promet pas d'arrêt P) ; -on peut aussi annoncer une 3 ^{ème} couleur : 3T ou 3K , enchère d'essai en bicolore, avec 4 ou 5 cartes. (c'est une vraie couleur)
-------------	---

2) Après une interventions par une mineure.

1C,2T,2C,3T	2SA n'est pas possible → CONTRE , enchère d'essai : Si le répondant a les points de manche, il met en priorité 3P, s'il a 4 cartes à P, sinon, il met 4C. - 3K est une enchère bicolore. -3C est une enchère faible.
1P,2T,2P,3T	- CONTRE d'essai. - 3K, essai bicolore. - 3C, j'ai 4 cartes à C , ce qui permet de jouer en 4/4, si l'ouvreur a aussi 4 cartes à C. -3P est une enchère faible.
1P,2K,2P,3K	- CONTRE d'essai. - 3C, j'ai 4 cartes à C. -3P est une enchère faible.
1P,2C,2P,3C	CONTRE est la seule possibilité d'enchère d'essai.

3) Après intervention du N° 4.

1C,-,2C,2P	- 2SA possible , si l'on arrête les P. Sinon, il vaut mieux dire 3P : choisis entre 3SA (si tu as 2 arrêts P) et 4C. -On peut mettre 3T ou 3K , même avec 3 cartes. -Le CONTRE est PUNITIF car on avait la place de mettre 3T ou 3K .
1P,-,2P,3T	3K , enchère d'essai possible → le Contre serait punitif.
1P,-,2P,3K	3C , enchère d'essai possible → le Contre serait punitif.
1P,-,2P,3C	Ici le CONTRE est une enchère d'essai car on n'a plus la place.....

PRINCIPE : si l'on a la place d'annoncer une autre couleur, le CONTRE est PUNITIF, sinon, c'est une enchère d'essai.