

QUESTIONNAIRE

- 1) 1C , 2SA ? → Bicolore mineur
- 2) 1T , - , 1K , 2T ? : cue-bid de la 1^{ère} couleur ... → **Bicolore 5C/5P Fort** (5/6 perdantes).
Le partenaire qui apporte 2 plus doit aller à la manche.
**NE PAS CONFONDRE AVEC : 1T , - , 1K , 1C ,
- , 2T ? → J'ai l'arrêt T, as-tu l'arrêt K pour jouer SA ?**
- 3) 1T , - , 1K , 2SA ? → **Bicolore 5C/5P faible** (juste l'ouverture).
- 4) 1T , - , 1K , X ? → **Bicolore 4C/4P (ou 4/5)** avec ouverture.
- 5) 1C , - , 1P , 2C ? → Bicolore 5T/5K Fort (idem 2 😊)
.....2SA ? faible (idem 3)
- 6) 1T , - , 1P , -
2T , - , 3P ? → 10/11 H et 6P, tentative Manche NON Forcing.
.....2K ? : 3^{ième} Forcing → As-tu 3P ?
- 7) 1T , - , 1P , -
1SA , - , 3P ? → **Forcing de Manche** car on n'a pas utilisé le Roudi :
6 cartes minimum, ouverture et + (même si chelem envisageable)

A RETENIR	Un Jump après le rebid à 1SA est une enchère Forte, Forcing de Manche
------------------	--

- 8) 1C , - , 1P , 2P ? : cue-bid de la couleur du répondant → **NATUREL** : 5/6 cartes et ouverture.
idem pour 1T , - , 1K , 2K
ou 1P , - , 2T , 3T
ou 1T , - , 1C possible avec Vxxx, 2C par ex. avec ARDxxx !

A RETENIR	Le cue-bid de la couleur de l'ouvreur est une enchère artificielle qui indique les 2 autres couleurs (bicolore 5/5+ et ouverture (5/6 perdantes).
	Le cue-bid de la couleur du répondant est une enchère naturelle.

RAPPEL DES INTERVENTIONS BICOLORES par Michaël précisé :

Ouvertures	Intervention	Bicolore au moins 5/5
Toutes	2 SA	Les deux moins chères
Mineures	2 ♦	Bicolore Majeur
	3 ♣	5 P et l'autre mineure
Majeures	Cue-Bid	5 T et l'autre Majeure
	3 ♣	5 K et l'autre Majeure

- EX :** 1C , 2C ? → 5T et 5P
1P , 2P ? → 5T et 5C
1C , 3T ? → 5P et 5K
1P , 3T ? → 5C et 5K
1P , 2SA ? → 5T et 5K

INTERVENTIONS BICOLORES EN REVEIL

EX : 1T, -, -, 2K ? → On garde les Majeures + l'ouverture.
2SA ? → 16/18 et 2 arrêts dans l'ouverture.
2T ? → LES ROUGES : C et K.
 1K, -, -, 2K ? → Toujours les Majeures.
 1P(C),-, -, 2P(C) Préférer le **Michaël cue-bid non précisé** → l'autre Majeure et une mineure.

9) -, 1T, -, 1C

1SA ? → 10/11 H, 4P et 6K

10) 1T, - 1C, 1SA ? → **NATUREL** :16/18H et les arrêts dans les 2 couleurs..

EXERCICES DU JEU DE LA CARTE**EXERCICE 1 : Le coup des ciseaux.**

A AV973 DV9 V10 63	S O N E - 1C 2SA* 4P - - -	* les mineures 5/5 Entame : 5T,V,D,A suite ?	Suite des mains	A AV973 DV9 V10 63	
N <u>O</u> E S	Les enchères indiquent que O coupe les T et qu'il peut avoir les 4 P restants. → Il est impératif que E ne reprenne pas la main. On tire AC suivi de 9C. Si E ne couvre pas, on défausse 10K, pour éviter que E ne reprenne la main par le retour K. Sinon, on coupe, on remonte au mort par AP et l'on rejoue C.		R953 D10 52 7653 5	N O E S	- R64 AR842 RD872
DV10 87642 8 10 A94				DV10 87642 8 10 A943	

EXERCICE 2: Réduction d'atout.

		S O N E 1K 1P* 2T - 2K - 2P** - 3K - 5K	* Avec 4P pleins et 5C nuls → ** Demande l'arrêt P.	ARDV 87642 - 10 962
1076 AV3 AR9852 5	N <u>O</u> E S	82 RD9 D63 AR873	Entame : AP,RP,DP coupée. DK, N ne fournit pas → S a V10xx. 6K pour 10 et R → Il faut penser à la réduction d'atouts , pour ne pas rester en O avec tous les atouts, à la fin. AT, T coupé, remontée par RC, T coupé. VC pour la D et RT puis 8T, que S est obligé de couper !!	N O E S 9543 10 5 V10 74 DV4
	xx(x) V10 xx			

A RETENIR	Une couleur d'intervention doit être belle car le partenaire doit pouvoir compter sur elle à l'entame.
------------------	---

Conséquence : Avec ARD8, DV9, D1098, 97, Sur 1T, (14H) il vaut mieux intervenir à 1P que contrer.
Ne pas jouer la collante : 1T,1K,X peut indiquer 8/10H Même sans 4C ni 4P.

* 1T, -, 1C, -

1SA, 2P → 5 cartes pas belles et l'ouverture.