

*Correction de terminologie : le contre d'appel est parfois appelé « négatif », le contre punitif peut être considéré comme « positif ». (A corriger sur le cours 4')*

**QUESTION :** comment enchérir avec ces mains ?

- RD8543 R9874 65	<u>S</u> N	A10643 10 96 A2 AV7	Sud, donneur, doit ouvrir 2C (et non passer) Il faut privilégier les renseignements fournis sur cette belle Majeure. En tournoi par 4, N doit mettre 4C.
----------------------------	------------	------------------------------	--

**RAPPEL de la REGLE des 20**

Il faut ouvrir les mains bicolores 6/5 5/5 ou même 6/4, lorsque la somme du ( <b>nombre de cartes dans le bicolore</b> ) + ( <b>le nombre de points dans ces 2 couleurs</b> ) est égal à <b>20</b> (même avec 10H ou 11H).	Exemple : - RDxxx RDxxx -
--	---------------------------------------

**REMARQUE**

**La 4<sup>ème</sup> FORCING n'est forcing que pour 1 tour.  
Si celui qui l'a posée parle ; alors, il faut aller à la manche.**

**EXERCICES d'ENCHERES**

**Règle : privilégier les enchères naturelles, chaque fois qu'elles sont possibles.**

<b>EX 1 :</b> 1T,1P,?	952 R4 DV87 RD62 → 11H	952 RDx DV87 R862 → 11H	R5 DV976 1083 V73 → 7H
	<b>2P : le cue-bid commence à 11H</b>	On peut contrer avec ces 2 belles pièces 3 <sup>èmes</sup>	<b>Contre</b> (le nb de pts est Insuffisant pour 2C)

<b>EX 2 :</b> 1T, 2C*,? * faible	42 RV872 A9864 R → 11H	R10 85 D9 D8 V10 872 → 8H	Si l'on inverse T et K	AD10 85 R6 DV8 10 52 → 12H
	<b>Passé ;</b> 2SA exclu car les C ne pourront pas se faire (l'ouvreur doit contrer)	<b>Contre;</b> 4cartes à P et une porte de sortie à T	<b>Passé ;</b> l'ouvreur contre avec 4P	<b>2P, enchère naturelle</b>

<b>EX 3 :</b> 1C,-, 2C,2P ?	D8 AD10 953 R10 2 87 → 11H	<b>EX 4 :</b> 1C,-, 2C,3T ? <b>Pb :</b> manche ou pas manche ?	AR2 AV10 97 D3 R54 → 17H 4C ou enchère d'essai à 3K.
	<b>Tous V</b> on hésite entre <b>Passé ou 3C</b> <b>NV : 3C</b> sans hésiter		

**Règle : le contre n'est pas d'essai, quand il y a la place de faire une enchère d'essai**

<b>NB :</b>	1P, -, 2P, - <b>3T indique une force à T</b> (l'enchère d'essai est 2 SA)	1P, -, 2P, - 2SA,-,3SA → max et 4333, laisse le choix
-------------	---	--

<b>EX 5 :</b> 1C,- ,2C,3T ?	DV2 A10 876 R2 RD96 → 15H (Tous V)	<b>EX 6 :</b> A8 AR976 RV62 R6 → 17H  <b>Contre ; enchère d'essai</b>
	<b>Contre, punitif</b> car 1/ il y avait la place dire 3K, essai 2/ atouts soumis. Le partenaire ne le transforme que s'il a un C long dans une main faible.	

<b>EX 7 :</b> 1T - 1K C - 3C X*	*- Adversaires fittés - Atouts soumis → <b>Contre d'appel</b> ; il n'a pas 4P qu'il aurait annoncé au premier tour. Contre pour demander l'arrêt C permettant de jouer 3SA
---------------------------------------	--

**RAPPEL  
sur le CUE-BID**

<b>Si une seule couleur a été annoncée, le Cue-bid demande l'arrêt, pour jouer SA.</b>	Ex : 1T - 1K 1C - 2C 3C
<b>Si 2 couleurs ont été annoncées (explicitement ou implicitement) Le cue-bid indique l'arrêt et demande l'arrêt dans l'autre couleur pour jouer SA.</b>	Ex : 1T 2K* 2P** *Michaël C/P ** tenue à P, demande arrêt C, pour jouer SA.

<b>EX 8 :</b> 1T ,1P, X,- 1SA*,- , ? * ne garantit pas l'arrêt P, car forcé, sans 4C	832 RDV10 6 4 V986 → 7H	764 AV94 R10 RD83 → 13H	Sans l'arrêt P 1T ,1P, X , - 1SA*,- , 2P , - 3T , - , 3K,- 3C* (avec 2 Honneurs 3 <sup>ie</sup> )	par ex : xxx RDx Axx Axxx	<b>Ne pas hésiter à chercher une manche avec 7 belles cartes.</b>
	<b>2C.</b> Avec 4 cartes à C, dire 2T	<b>2P</b> pour demander l'arrêt P			

<b>EX 9 :</b> 1K,1P,X*,- , 2K, - , ? * appel avec 4C et pas d'enchère naturelle	72 A10 82 5 RV10 652 → 8H	<b>EX 10 :</b> 1T - 1K - 1P - 2C 2SA - 3C  L'ouvreur peut mettre 4C avec 3 belles cartes (RDx)
	<b>3T</b> , STOP main faible 4C/6T courte à P	

<b>QUESTION</b>	Comment ouvrir avec : 2P 2C 4K 5T et 12/14pts ?	<b>La Règle : ouvrir dans la couleur 5<sup>ième</sup>.</b> A titre exceptionnel, avec un T pourri et un K plein, on pourrait ouvrir 1K. Ex : ARDV 98765
-----------------	---	--

<b>REMARQUE</b>	1T - 1P - 1SA	Avec 2P/2C/3T/6K, l'ouvreur rebid à 1SA, indiquant 2 cartes à P, car sur un rebid à 2T, le répondant peut passer même avec 6 cartes à P
-----------------	------------------	---