

# Soutiens compétitifs

On distingue 4 situations essentielles selon que le partenaire répond :

- à une **ouverture** majeure (camp de l'attaque)
- à une **intervention** sur ouverture adverse (camp de la défense)

Réponse à une <b>OUVERTURE</b> majeure => Camp de l'attaque																				
Cas n°1 => Réponse à une OUVERTURE majeure suivie d'un <b>contre adverse</b>			Cas n°2 => Réponse à une OUVERTURE majeure après intervention à la couleur																	
<table border="1"> <tr> <th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr> <td>1♣</td><td>X</td><td>?</td><td></td></tr> </table>			S	O	N	E	1♣	X	?		<table border="1"> <tr> <th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr> <td>1♥</td><td>1♠</td><td>?</td><td></td></tr> </table>		S	O	N	E	1♥	1♠	?	
S	O	N	E																	
1♣	X	?																		
S	O	N	E																	
1♥	1♠	?																		
Réponse à une <b>INTERVENTION</b> sur une ouverture adverse => Camp de la défense																				
Cas n°3 => Réponse à une INTERVENTION majeure au palier de 1 et <b>J3 PASSE</b>			Cas n°4 => Réponse à une INTERVENTION majeure suivie d'une enchère du n°3																	
<table border="1"> <tr> <th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr> <td>1♣/1♦</td><td>1♠</td><td>passee</td><td>?</td></tr> </table>			S	O	N	E	1♣/1♦	1♠	passee	?	<table border="1"> <tr> <th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr> <td>1♣/1♦</td><td>1♠</td><td>X</td><td>?</td></tr> </table>		S	O	N	E	1♣/1♦	1♠	X	?
S	O	N	E																	
1♣/1♦	1♠	passee	?																	
S	O	N	E																	
1♣/1♦	1♠	X	?																	

## 1) Quelques principes fondamentaux

**1<sup>er</sup> principe** : Les enchères de **soutien direct** montrent des mains limitées à 9-10 points et sont exprimées en fonction du **nombre d'atouts**

**2<sup>ème</sup> principe** : Le **palier de 3** ne sera jamais atteint directement avec un saut si la main ne comporte pas **au moins 4 atouts**

**3<sup>ème</sup> principe** : Les **changements de couleur à simple saut** sont des **enchères de rencontre** constituées d'un fit 4<sup>ème</sup> et d'une couleur annexe 5<sup>ième</sup>

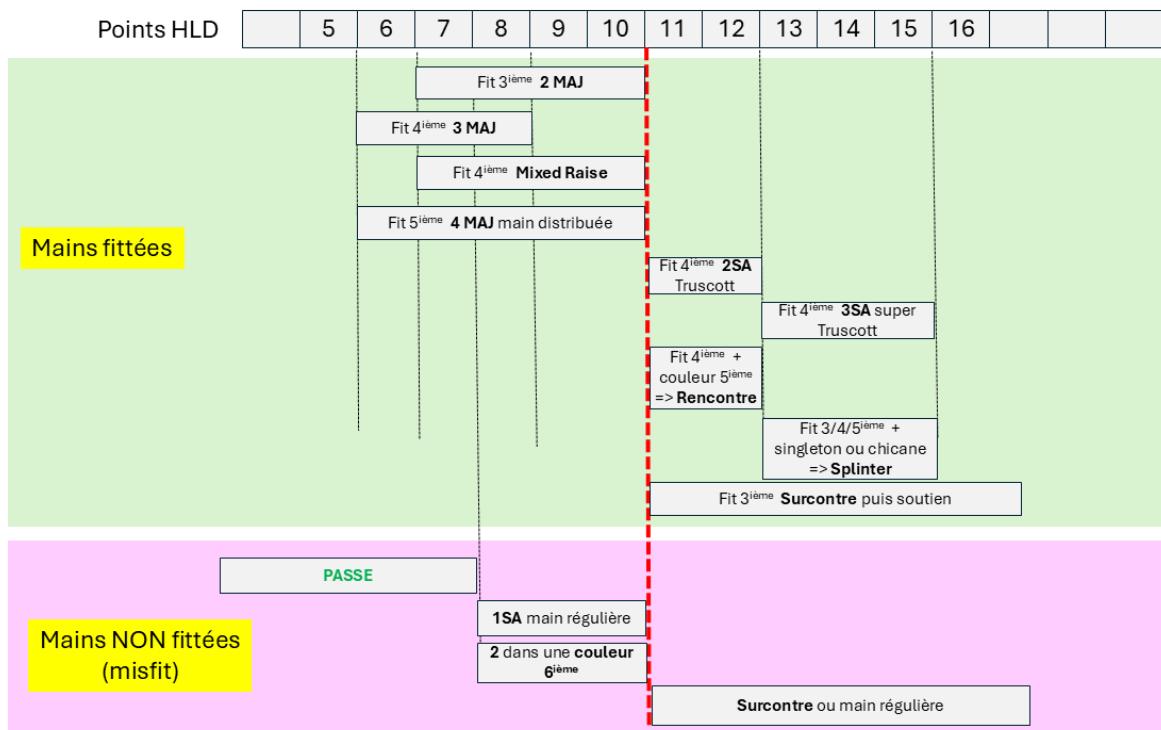
**4<sup>ème</sup> principe** : En cas d'intervention adverse, les splinters ne se font que dans la couleur de l'intervention

## 2) Cas n°1 => Réponse à une ouverture majeure suivie d'un **Contre adverse**

Cas n°1 => Réponse à une OUVERTURE majeure suivie d'un **contre adverse**

S	O	N	E
1♣	X	?	

## Tableau synthétique des réponses



### 2.1) Jeux faibles <= 10HLD

S	O	N	E
1♠	X	2♠	



Jeu de Nord

- ♠ D97
- ♥ A65
- ♦ 762
- ♣ V1097

7HLD

#### 2♠ de soutien

3 atouts, main régulière faible, soutien du bout des lèvres

S	O	N	E
1♠	X	3♠	



Jeu de Nord

- ♠ 10975
- ♥ A5
- ♦ 10752
- ♣ V97

8HLD

#### 3♠ barrage

4 atouts, misère un peu distribuée, barrage

S	O	N	E
1♠	X	4♠	



Jeu de Nord

- ♠ V10975
- ♥ A65
- ♦ 2
- ♣ 10987

10HLD

#### 4♠ barrage

5 atouts, au moins 8H distribués, barrage

## Mixed Raise (Fit 4<sup>ième</sup> de 7 à 9H)

Il s'agit d'une convention utilisée dans le but de combler un manque d'encheres de réponses lorsque le jeu du répondant comporte 4 atouts et une force de 7 à 9H

S	O	N	E
1♥	X	2♠	

Jeu de Nord			
♠ 54			
♥ R1073			
♦ RV2			
♣ V742			
		7H	

### 2♠ Mixed Raise

Saut dans l'autre majeure. Enchérir à 2♠  
Le partenaire doit être vigilant et bien remarquer qu'il s'agit d'un fit ♥ !

Autre exemple

S	O	N	E
1♠	X	3♥	

Jeu de Nord			
♠ A854			
♥ 3			
♦ RV102			
♣ V742			
		8H	

### 3♥ Mixed Raise

Saut dans l'autre majeure. Enchérir à 3♥  
Le partenaire doit être vigilant et bien remarquer qu'il s'agit d'un fit ♠ !

## 2.2) Jeux forts > 10HLD

S	O	N	E
1♠	X	2SA	

Jeu de Nord			
♠ D1084			
♥ A5			
♦ D962			
♣ V73			
		12HLD	

### 2SA Truscott

4 atouts, 11-12 HLD

S	O	N	E
1♠	X	2SA	

Jeu de Nord			
♠ R1064			
♥ A63			
♦ D52			
♣ R73			
		14HLD	

### 3SA SuperTruscott

4 atouts, 13-15HLD=> Super Truscott

S	O	N	E
1♠	X	3♦	

Jeu de Nord			
♠ D964			
♥ 4			
♦ RD1075			
♣ V83			
		12HLD	

### 3♦ Rencontre

4 atouts, une couleur 5<sup>ième</sup>, Enchère de Rencontre

S	O	N	E
1♥	X	4♦	

Jeu de Nord			
♠ D975			
♥ RV84			
♦ 5			
♣ AV83			
		13HLD	

### 4♦ Splinter

Au moins 3 atouts, un singleton, 2 cartes clés => Splinter

S	O	N	E
1♠	X	4♦	



Jeu de Nord			
♠ RV975			
♥ A4			
♦ 5			
♣ 108763			
			8H-13HLD

### 4♦ Splinter

Même avec 5 atouts, un singleton, doubleton ♥ par l'As. Pas de rencontre à ♣ car la couleur est sans intérêt.

#### Remarque sur les splinters

S	O	N	E
1♥	X	?	

Après cette séquence, 3♠, 4♣, 4♦ sont considérés comme des splinters

S	O	N	E
1♠	X	?	

De même qu'après la séquence suivante : 4♣, 4♦, 4♥ sont également considérés comme des splinters

S	O	N	E
1♠	X	XX	



Jeu de Nord			
♠ R64			
♥ A3			
♦ AD52			
♣ V973			
			15HLD

### XX Surcontre

3 atouts, main riche de plus de 11H => Surcontre puis soutien au tour suivant (forcing)

S	O	N	E
1♥	X	XX	



Jeu de Nord			
♠ A1085			
♥ R74			
♦ 52			
♣ RV73			
			11H

### XX Surcontre

Le soutien au palier de 3 nécessite un singleton. Avec cette main forte, préférer un surcontre (auto-forcing) et exprimer le soutien au tour suivant

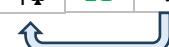
## 3) Cas n°2 => Réponse à une ouverture majeure après une intervention à la couleur

### Cas n°2 => Réponse à une OUVERTURE majeure après intervention à la couleur

S	O	N	E
1♥	1♠	?	

Ou encore

S	O	N	E
1♠	2♣	?	



#### 3.1 Jeux faibles <=10HLD

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	



Jeu de Nord			
♠ 64			
♥ D107			
♦ A1052			
♣ D73			
			9HLD

### 2♥ de soutien

3 atouts, main régulière faible, soutien du bout des lèvres

S	O	N	E
1♥	1♠	3♥	

Jeu de Nord

♠ 6  
♥ D1074  
♦ A105  
♣ R973

11HLD

S	O	N	E
1♥	1♠	4♥	

Jeu de Nord

♠ 64  
♥ A852  
♦ A1073  
♣ V843

12HLD

S	O	N	E
1♥	1♠	3♣	

Jeu de Nord

♠ R64  
♥ D107  
♦ AD105  
♣ 972

11H

S	O	N	E
1♥	1♠	2♣	

Jeu de Nord

♠ R64  
♥ 107  
♦ AV105  
♣ AR972

14H

S	O	N	E
1♠	2♥	3♦	

Jeu de Nord

♠ RV64  
♥ V107  
♦ AD105  
♣ V72

12H

S	O	N	E
1♠	2♥	3SA	

Jeu de Nord

♠ RV104  
♥ 97  
♦ AR105  
♣ A105

15H

S	O	N	E
1♥	1♠	X	

Jeu de Nord

♠ R104  
♥ R7  
♦ A1052  
♣ D73

12HLD

### 3♥ barrage

4 atouts, 1 singleton, moins de 10H

### 4♥

5 atouts, main faible, plus de 10HLD

### 3♣ Bergen

Jeu fitté 3 atouts, 11-12H  
Enchère toujours possible qu'il y ait une intervention ou non

### 2♣ changement de couleur

Jeu pas nécessairement fitté, une couleur 5<sup>ième</sup>, main >11H

### 3♦ Bergen

Jeu fitté 4 atouts, 11-12H  
Enchère toujours possible qu'il y ait une intervention ou non

### 3SA

Jeu fitté 4 atouts, main >=14H

### X semi fit

2 atouts, main >=11H sans enchère naturelle possible

S	O	N	E
1♥	1♠	2♠	



Jeu de Nord			
♠ 65			
♥ AD10			
♦ R1054			
♣ RV73			
			14HLD

### 2♠ Cue-bid simple manche certaine 13 à 15 HLD

Jeu fort sans enchère naturelle possible.  
Ici le fit est acquit et le cue-bid indique un jeu très fort => prospection de chelem  
L'ouvreur répondra prioritairement la tenue dans la couleur d'intervention

S	O	N	E
1♠	2♣	3♣	



Jeu de Nord			
♠ D984			
♥ A105			
♦ RD96			
♣ 73			
			14HLD

### 3♣ Cue-bid simple manche certaine 13 à 15 HLD

Jeu fort sans enchère naturelle possible.  
Ici le fit est acquit et le cue-bid indique un jeu très fort => prospection de chelem  
L'ouvreur répondra prioritairement la tenue dans la couleur d'intervention

S	O	N	E
1♦	1♥	3♥	



Jeu de Nord			
♠ AV9			
♥ 2			
♦ RV9762			
♣ R106			
			16HLD

### 3♥ Cue-bid à saut chelem possible >15 HLD

Jeu fort mais l'enchère naturelle à ♦ ne serait pas suffisamment explicite. Sur une ouverture mineure le partenaire répondra prioritairement à sans atout s'il tient les ♥. Sur sa réponse nous indiquerons un jeu fort avec l'enchère de 4♦. Nord fermera à 5♦ ou continuera vers le chelem selon son jeu.

S	O	N	E
1♠	2♥	4♣	



Jeu de Nord			
♠ RV64			
♥ V107			
♦ 105			
♣ AD10 95			
			12HLD

### 4♣ Super rencontre

Jeu fitté 4 atouts, une belle couleur 5<sup>ième</sup>, main > 10HLD

S	O	N	E
1♠	2♣	2♠	



Jeu de Nord			
♠ D64			
♥ DV107			
♦ RD105			
♣ 95			
			11HLD

### 2♠

3 atouts, main régulière faible, aucun espoir de manche

S	O	N	E
1♥	2♣	X	



Jeu de Nord			
♠ R105			
♥ R7			
♦ A1052			
♣ D763			
			12H

### X semi fit

2 atouts, main >=11H sans enchère naturelle possible

## 4) Cas n°3 => Réponse à une intervention majeure au palier de 1 et J3 PASSE

Cas n°3 => Réponse à une INTERVENTION majeure au palier de 1 et J3 PASSE

S	O	N	E
1♦	1♣	passee	?

### 4.1 Jeux faibles <=10HLD

#### Soutien au palier de 2

Enchère à produire avec des mains limitées au maximum à 10H. Mais attention, ce n'est pas parce que l'on dispose d'un fit de 3 cartes qu'il faut nécessairement enchérir. Après la séquence d'enchère ci-dessous et si EST possède le jeu suivant :

S	O	N	E
1♦	1♣	passee	passee

Jeu d'Est		Passer
♠ V53	♥ D984	Avec ce jeu régulier et banal le plus sage est de passer car cela pourrait encourager le partenaire à continuer.

#### Soutien au palier de 3 avec saut

D'une façon générale l'enchère de 3 dans la majeure proviendra de **mains fittées quatrième** voir cinquième de 3 à 8H avec aucun espoir de manche et dans le but de gêner les adversaires  
Cela constitue une enchère de barrage dans le cas de jeux très faibles (3-4H)

S	O	N	E
1♦	1♣	passee	3♠

Jeu d'Est		3♠
♠ D1053	♦ DV1053	Faire un barrage à 3♠ dans les 2 cas. Pour le 1 <sup>er</sup> avec un singleton dans la couleur d'ouverture et une longue annexe. Pour le second avec un fit cinquième et un jeu plat

Jeu d'Est	
♠ D1053	♦ DV1053
♥ R94	♥ 84
♦ 5	♦ 1042
♣ R10653	♣ R53

Jeu d'Est		2♠
♠ D1053	♦ DV1053	En revanche, avec la main ci-contre on se contentera de seulement 2♠. Jeu sans valeur
♥ R94	♥ 84	
♦ 5	♦ 1042	
♣ R1063	♣ R53	

## Soutien au palier de 4 avec double saut

Comme pour le saut au palier de 3, ce sont des barrages garantissant 5 atouts inférieure à 10H mais peut-être de seulement 3-4H si la distribution et la vulnérabilité sont au rendez-vous.

S	O	N	E
1♥	1♠	passee	4♠



Jeu d'Est			
♠ DV653			
♥ 97			
♦ RD105			
♣ 87			
			8H

<b>4♠ barrage</b>
Barrage au palier de 4♠, 2 <sup>ième</sup> couleur agréable

**Si le joueur n°3 n'a pas parlé** le **2SA** conserve sa signification native de jeu non fitté  $\geq 11H$

Ne confondre avec un Mixed Raise !!!

S	O	N	E
1♦	1♠	passee	2SA



Jeu d'Est			
♠ 106			
♥ AD43			
♦ RD3			
♣ DV64			
			14H

<b>2SA</b>
2SA « classique » avec plus de 11-12H dans le silence de J3

## 4.1 Jeux forts >10HLD

S	O	N	E
1♣	1♠	passee	3♣



Jeu d'Est			
♠ AV95			
♥ 103			
♦ RD65			
♣ V54			
			11H

### 3♣ Cue-bid à saut

Cue-bid à saut => Est répond 3♣ à l'intervention d'Ouest d'1♠ avec un fit de 4 cartes de 10H ou plus

S	O	N	E
1♣	1♥	passee	2♣



Jeu d'Est			
♠ R962			
♥ A103			
♦ A753			
♣ 82			
			11H

### 2♣

Cue-bid simple => Est répond 2♣ à l'intervention d'Ouest d'1♥ avec un fit de 3 cartes de plus de 10H

## 5) Cas n°4 => Réponse à une intervention majeure suivie d'une enchère du n°3

Cas n°4 => Réponse à une INTERVENTION majeure suivie d'une enchère du n°3

S	O	N	E
1♦	1♠	X	?

ou

S	O	N	E
1♦	1♥	1♠	?

### 5.1) Jeux faibles <= 10HLD

S	O	N	E
1♣	1♠	2♦	2♠

Jeu d'Est			
♠ D104			
♥ RV732			
♦ 65			
♣ V103			
	7H		

2♠

Est répond 2♠ à l'intervention d'Ouest d'1♠ avec un fit de 3 cartes de 7 à 9H et passe avec moins de 6H

S	O	N	E
1♣	1♠	X	2♠

Jeu d'Est			
♠ D873			
♥ D104			
♦ R72			
♣ V75			
	8H		

2♠

Vulnérable, ne pas se battre pour le palier de 3 avec une main régulière et des honneurs défensifs.  
Baisser les bras => 2♠

S	O	N	E
1♣	1♠	X	3♠

Jeu d'Est			
♠ DV4			
♥ 65			
♦ RV732			
♣ D103			
	9H		

3♠

Est répond 3♠ à l'intervention d'Ouest d'1♠ avec un fit de 3 cartes de 7 à 9H et passe avec moins de 6H

S	O	N	E
1♣	1♠	X	3♠

Jeu d'Est			
♠ V1094			
♥ 65			
♦ RV732			
♣ V10			
	6H		

3♠ barrage

Est répond 3♠ à l'intervention d'Ouest d'1♠ avec un fit de 4 cartes de 6H

S	O	N	E
1♦	1♠	X	3♠

Jeu d'Est			
♠ R1084			
♥ 53			
♦ 32			
♣ D10843			
	5H		

3♠ barrage

C'est la misère ! 2SA de mixed raise serait inadéquat  
Faire un barrage à 3♠

**Mais que faire avec des mains de 7 à 9H fittées 4 atouts ?**

Exemple :

♠ D973
♥ R5
♦ DV72
♣ 872

Ce fit de 4 cartes est trop fort pour un barrage mais trop faible pour un cue-bid à saut.

Ces mains entrent dans la catégorie dite du **Mixed Raise**. Mains composées 7 à 9H de 4 atouts. Voir le tableau ci-dessous

Nb de cartes	Force		
	2 à 6H	7 à 9H	10H et +
3	Passe ou 2♠	2♠	Cue-bid
4	3♠ barrage	???	Cue-bid à saut

Le **Mixed raise** permet de combler cette lacune (???) en enchérissant à **2SA**

Exemple

S	O	N	E
1♣	1♥	1♠	2SA

Jeu d'Est			
♠ A54			
♥ V1073			
♦ R1032			
♣ 75			

**2SA**

8H, 4 atouts, idéal pour un mixed raise

S	O	N	E
1♦	1♠	X	3♦

Jeu d'Est			
♠ R1083			
♥ AV4			
♦ 3			
♣ V8742			

**3♦**

9H, 4 atouts, le partenaire (Ouest) est intervenu en étant vulnérable, singleton dans la couleur d'ouverture, ce jeu vaut plus de 10H. manche probable

## 5.2) Jeux forts > 10HLD

Ces cas sont plutôt rares car lorsque 3 joueurs ont parlé, le 4<sup>ème</sup> ne dispose pas souvent de beaucoup de ressources ! Se méfier des menteurs : le bridge ne comporte au maximum que 40 points H !

S	O	N	E
1♦	1♥	1♠	2♦

Jeu d'Est			
♠ D94			
♥ RD7			
♦ 732			
♣ RV109			

**2♦ Cue-bid (sans saut)**

Cue-bid simple => Est répond 2♦ à l'intervention d'Ouest d'1♥ avec un fit de 3 cartes de 10H ou plus

S	O	N	E
1♣	1♠	X	3♣

Jeu d'Est			
♠ D1094			
♥ R7			
♦ DV109			
♣ R987			

**3♣ Cue-bid à saut**

Cue-bid à saut => Est répond 3♣ à l'intervention d'Ouest d'1♠ avec un fit de 4 cartes de 10H ou plus

S	O	N	E
1♦	1♠	X	4♣

Jeu d'Est			
♠ RD87			
♥ 32			
♦ 2			
♣ AV10983			
10H-17HLD			

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	3♥

Jeu de Nord			
♠ R1042			
♥ D5			
♦ A92			
♣ V1073			
11HLD			

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	4♦

Jeu de Nord			
♠ A1062			
♥ 5			
♦ RDV86			
♣ V103			
13HLD			

S	O	N	E
1♦	1♥	1♠	3♣

Jeu d'Est			
♠ R54			
♥ D872			
♦ 2			
♣ RV1083			
11HLD			

### 4♣ Super Rencontre

Avec cette belle couleur ♣, la main est sympathique, la manche est envisageable. Proposer l'enchère de super-rencontre fit de 4 atouts + 6 cartes à ♣).

### 3♥ Cue-bid (sans saut)

Main positive de 4 atouts (palier de 3), 11-12 HLD

### 4♦ Rencontre

Main positive de 4 atouts, très belle couleur secondaire 5ième

### 3♣ Rencontre

Avec cette belle couleur ♣, la main est sympathique, la manche est envisageable. Proposer l'enchère de rencontre (fit un peu léger de seulement 3 atouts) + 5 cartes à ♣).

## 6) Exercices

S	O	N	E
1♥	X	?	

Jeu de Nord			
♠ V9			
♥ D107			
♦ A1084			
♣ R985			
10H-11HLD			

XX

Cette main fittée de 11HLD mérite plus qu'un simple soutien à 2♥. Les enchères à saut de 3♥ ou de 2SA Truscott exigent un fit 4<sup>ième</sup>.

Commencer par surcontrer => XX

S	O	N	E
1♦	1♠	X	?

Jeu d'Est			
♠ RV105			
♥ 107			
♦ 7653			
♣ AD4			
10H-13HLD			

3♦ Cue-bid à saut

Main positive, 4 atouts => Cue-bid à saut 3♦

S	O	N	E
1♣	1♥	2♣	?

Jeu d'Est			
♠ V105			
♥ A1064			
♦ RD1087			
♣ 4			
10H-14HLD			

3♦ Rencontre

Main positive, 4 atouts, belle couleur 5<sup>ième</sup> => Rencontre 3♦

S	O	N	E
1♥	X	4♦	4♠
?			

Jeu de Sud			
♠ A5			
♥ A7642			
♦ A108			
♣ 985			
12H			

X

Sur l'ouverture à ♥ de Sud, Nord a montré un fit 3<sup>ième</sup> à ♥ et un singleton ♦ (splinter). Avec la quasi-assurance de faire 3 As (entame ♦) puis coupe d'un ♦ par Nord, il y minimum 1 de chute alors que 5♥ n'est pas dans la poche ! Prenons le risque.

S	O	N	E
1♦	1♠	2♦	4♣
passee	?		

Jeu d'Ouest			
♠ AR8652			
♥ RV			
♦ 4			
♣ RD985			
16H			

4SA

Avec son 4♣ positif de rencontre Est nous indique un fit 4<sup>ième</sup> à ♠ et 5 cartes à ♣ nous disposons de 2 fits de 10 cartes (♠ et ♣). Il n'en faut pas plus pour prospecter le chelem => 4SA

S	O	N	E
1♥	X	2SA	passee
?			

Jeu de Sud			
♠ D75			
♥ RV964			
♦ AV5			
♣ V5			
12H			

3♥

Avec son Truscott, Nord nous promet 4 aouts et une force de 11-12HLD. Avec nos 13HLDil vaut mieux ne pas tenter le diable. Enchère => 3♥

S	O	N	E
1♦	1♥	X	?

Jeu d'Est			
♠ 105			
♥ R10864			
♦ 7			
♣ AD1065			
9H-15HLD			

4♣ Super rencontre (double saut)

Main positive, 5 atouts, belle couleur 5<sup>ième</sup> à ♣. Essayons de dissuader les adversaires de jouer 4♣. Enchère de super rentre à 4♣ et nous aurons tout dit.

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	?

Jeu d'Est			
♠ R1076			
♥ D5			
♦ R1075			
♣ V73			
9H-12HLD			

### 2SA mieux que 3♠ barrage

Le barrage à 3♠ traduirait un jeu de 2 à 6H avec 4 atouts. Pour être plus fidèle à la réalité il est préférable de faire un mixed raise 7-9H 4 atouts

S	O	N	E
1♦	1♠	passee	?

Jeu d'Est			
♠ A102			
♥ R1096			
♦ 76			
♣ A753			
11H-12HLD			

### 2♦ Cue-bid simple

Main positive, 3 atouts => Cue-bid sans saut 2♦

S	O	N	E
1♠	X	?	

Jeu de Nord			
♠ V94			
♥ A10			
♦ R1084			
♣ D985			
10H-11HLD			

### XX

Cette main fittée de 11HLD mérite plus qu'un simple soutien à 2♠. Les enchères à saut de 3♠ ou de 2SA Truscott exigent un fit 4<sup>ième</sup>.

Commencer par surcontrer => XX

S	O	N	E
1♣	1♠	X	?

Jeu d'Est			
♠ 10875			
♥ 4			
♦ A10854			
♣ V74			
5H-10HLD			

### 3♠ barrage

Main sympa, 4 atouts, 1 As, 1 singleton => 3♠ en barrage même vulnérable

S	O	N	E
1♠	X	?	

Jeu de Nord			
♠ D862			
♥ V5			
♦ A84			
♣ V985			
8H-11HLD			

### 3♥ Mixed raise mieux que 2♠

Cette main faible de 8H est bien adaptée au mixed raise (7-9H et 4 atouts).

A défaut d'utiliser cette convention on peut répondre 2♠ ou non vulnérable 3♠

S	O	N	E
1♦	1♥	1♠	?

Jeu d'Est			
♠ 105			
♥ D102			
♦ D74			
♣ ADV65			
11H-12HLD			

### 2♦ Cue-bid

Main positive, 3 atouts, belle couleur 5ième à ♣. Une enchère de rencontre à 3♣ exigerait 4 atouts.

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	?

Jeu d'Est			
♠ V92			
♥ 5			
♦ RD75			
♣ AV732			
11H-14HLD			

### X mieux que 3♥

Main positive, le cue-bid ferait passer au niveau de 3. Il est préférable de contrer puis fitter par la suite. Attention le CONTRE ne garantit pas le fit !

S	O	N	E
1♠	X	XX	2♣
passee	passee	?	

Jeu de Nord			
♠ AV5			
♥ RV64			
♦ R1096			
♣ 105			
			12H

S	O	N	E
1♦	1♥	2♦	X
passee	?		

Jeu d'Ouest			
♠ 106			
♥ RV964			
♦ V6			
♣ RD105			
			10H

S	O	N	E
1♣	1♠	passee	?

Jeu d'Est			
♠ AV95			
♥ 106			
♦ RD76			
♣ V53			
			11H-14HLD

S	O	N	E
1♣	1♠	passee	?

Jeu d'Est			
♠ AV95			
♥ 842			
♦ 6			
♣ RD965			
			11H-15HLD

S	O	N	E
1♣	1♠	X	2♣
4♥	?		

Jeu d'Ouest			
♠ ADV106			
♥ 4			
♦ RV96			
♣ AV10			
			16H

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	?

Jeu d'Est			
♠ 8765			
♥ R5			
♦ AV105			
♣ V73			
			9H-12HLD

S	O	N	E
1♥	X	?	

Jeu de Nord			
♠ V9			
♥ R1073			
♦ AD984			
♣ 85			
			10H-14HLD

## 4♠ en conclusion

Au premier tour on surcontre punitif avec l'ouverture et après on termine à la manche

## 2♥

En intervenant avec un jeu pas folichon il est prudent de ne pas faire monter trop les enchères. Libre à Est de continuer si Nord reparle

## 3♣ Cue-bid à saut

Main positive, 4 atouts => Cue-bid à saut 3♣ rendu possible avec plus de 10 et 4 atouts

## 4♣ Rencontre

Main positive, 4 atouts, 1 singleton => Enchère de rencontre à 4♣. Cette mérite la manche à ♠

## 4♠

Le cue-bid du partenaire indique au moins 3 atouts et une main positive. Sans le fit il aurait surcontré. Avec nos 16H on conclut à 4♠

## 2SA mieux que 2♠

Main de 7 à 9H et 4 atouts, on préfère le 2SA mixed raise plutôt que 2♠

## 3♦ Rencontre

Cette main fittée positive de 4 atouts accompagnée d'une belle couleur 5<sup>ième</sup>. Choisir l'enchère de rencontre à 3♦

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	X
passee	3♦	passee	?

Jeu d'Est			
♠ D103			
♥ 964			
♦ A765			
♣ AV10			
	11H		

**4♠**

Le X initial d'Est ne garantit pas le fit.  
Ouest avec son 3♦ apporte un double fit (♠-♦) et maximum 2 cartes à ♥.  
La situation confortable demandons la manche à 4♠

S	O	N	E
1♦	1♠	X	?

Jeu d'Est			
♠ RD43			
♥ 64			
♦ 7			
♣ AV10965			
	10H-16HLD		

**4♣ Super rencontre (double saut)**

4 atouts, une couleur 6<sup>ième</sup>, 1 singleton, il n'en faut plus pour une super rencontre.  
Enchère => 4♣

S	O	N	E
1♠	X	?	

Jeu de Nord			
♠ RV975			
♥ A2			
♦ 8			
♣ 109854			
	8H-14HLD		

**4♦ Splinter**

Fit 10<sup>ième</sup> à ♠, singleton ♦ qui est la valeur clé de ce jeu.  
Renoncer à une enchère de rencontre à ♣ car la couleur ne vaut pas tripette !

S	O	N	E
1♥	X	3♥	4♠
?			

Jeu de Sud			
♠ 5			
♥ R108762			
♦ AD108			
♣ D5			
	13H		

**5♥**

Pile ou face !  
La certitude du fit faible à ♥ de Nord permet d'acquérir la quasi-certitude que 4♠ vont gagner.  
Prenons le risque de ne pas perdre beaucoup

S	O	N	E
1♥	X	3♦	4♠
?			

Jeu de Sud			
♠ DV7			
♥ RV876			
♦ 8			
♣ AD105			
	13H		

**X**

Le camp NS est majoritaire en points. L'enchère de rencontre de Nord à 3♦ montre que la couleur ♦ ne s'accorde pas avec le jeu de Sud (singleton). Les adversaires n'ont que les ♠. Il faut contrer => X

S	O	N	E
1♦	1♥	1♠	4♣
4♠	?		

Jeu d'Ouest			
♠ V9			
♥ AV876			
♦ 82			
♣ RD64			
	11H		

**5♥ ou 5♣**

Le 4♣ du partenaire indique une super rencontre. Double fit (♥-♣). La chute est probable mais la manche à ♠ est quasi certaine

S	O	N	E
1♥	X	2♠	passee
?			

Jeu de Sud			
♠ 953			
♥ AD762			
♦ R82			
♣ R4			
	12H		

**3♥**

Le 2♠ de Nord est un mixed raise. Il possède 7-9H et 4 cartes à ♥.  
Arrêt brutal à 3♥

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	3♥
passee	?		

Jeu d'Ouest			
♠ R10953			
♥ 762			
♦ AD2			
♣ R4			
	12H		

### 4♠ / 3♠ vulnérable

Le cue-bid au niveau de 3 d'Est indique 4 cartes à ♠ et une main positive.  
Essayons la manche à 4♠

S	O	N	E
1♦	1♥	X	2♦
passee	2♥	3♦	passee
passee	?		

Jeu d'Ouest			
♦ AD3			
♥ RV876			
♦ 8			
♣ V854			
	11H		

### 3♥

Avec son cue-bid à 2♦ Est montre un fit 3ème à ♥ et une main positive de 10-11H. L'enchère de 3♦ de nord montre un fit ♦ du camp adverse. Avec notre singleton à ♦ il faut surenchérir à 3♥

S	O	N	E
1♠	2♣	?	

Jeu de Nord			
♠ R984			
♥ A1063			
♦ R1096			
♣ 3			
	14HLD		

### 4♣ Cue-bid à saut

Cue-bid à saut semblable à un splinter avec 4 atouts accompagné d'une courte dans la couleur de l'intervention

S	O	N	E
1♥	2♣	?	

Jeu de Nord			
♠ 875			
♥ DV964			
♦ R953			
♣ 5			
	11HLD		

### 4♥

5 atouts, main faible, plus de 10HLD

S	O	N	E
1♠	2♣	?	

Jeu de Nord			
♠ D1085			
♥ V17			
♦ ARV105			
♣ 72			
	15HLD		

### 4♦ Super rencontre

Double saut dans la couleur 5ème avec 4 atouts