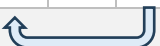
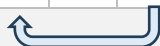
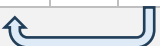
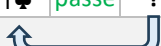




# Soutiens compétitifs

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

## 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>ème</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

Points HLD	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
Mains fittées															
Mains NON fittées (misfit)															

### 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'enchères 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

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

S	O	N	E
1♠	X	?	

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	

### 3♥ barrage

4 atouts, 1 singleton, moins de 10H

S	O	N	E
1♥	1♠	4♥	



Jeu de Nord	
♠ 64	
♥ A852	
♦ A1073	
♣ V843	
12HLD	

### 4♥

5 atouts, main faible, plus de 10HLD

S	O	N	E
1♥	1♠	3♣	



Jeu de Nord	
♠ R64	
♥ D107	
♦ AD105	
♣ 972	
11H	

### 3♣ Bergen

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

S	O	N	E
1♥	1♠	2♣	



Jeu de Nord	
♠ R64	
♥ 107	
♦ AV105	
♣ AR972	
14H	

### 2♣ changement de couleur

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

S	O	N	E
1♠	2♥	3♦	



Jeu de Nord	
♠ RV64	
♥ V107	
♦ AD105	
♣ V72	
12H	

### 3♦ Bergen

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

S	O	N	E
1♠	2♥	3SA	



Jeu de Nord	
♠ RV104	
♥ 97	
♦ AR105	
♣ A105	
15H	

### 3SA

Jeu fitté 4 atouts, main >=14H

S	O	N	E
1♥	1♠	X	



Jeu de Nord	
♠ R104	
♥ R7	
♦ A1052	
♣ D73	
12HLD	

### 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♠	passe	?



### 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♠	passe	passe



Jeu d'Est
♠ V53
♥ D984
♦ D105
♣ D72

7H

#### Passe

Avec ce jeu régulier et banal le plus sage est de passer car cela pourrait encourager le partenaire à continuer.

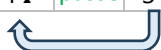
A juger en fonction de la vulnérabilité.

#### Soutien au palier de 3 avec saut

D'une façon générale l'enchère de 3 dans la majeure proviendra de **maïns 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♠	passe	3♠



Jeu d'Est
♠ D1053
♥ 984
♦ 5
♣ R10653

5H

Jeu d'Est
♠ DV1053
♥ 84
♦ 1042
♣ R53

6H

#### 3♠

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
♥ R94
♦ V5
♣ D1063

8H

#### 2♠

En revanche, avec la main ci-contre on se contentera de seulement 2♠. Jeu sans valeur

## 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	

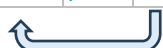
### 4♠ barrage

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 >= 11H

Ne confondre avec un Mixed Raise !!!

S	O	N	E
1♦	1♠	passee	2SA



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

### 2SA

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
8H

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	8H
♥ V1073	
♦ R1032	
♣ 75	

2SA
8H, 4 atouts, idéal pour un mixed raise

S	O	N	E
1♦	1♠	X	3♦

Jeu d'Est	
♠ R1083	9H
♥ 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	11H
♥ 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	14HLD
♥ 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 Sième => 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>ème</sup> à ♥ et un singleton ♦ (splinter). Avec la quasi-assurance de faire 3 As (entame ♦) puis coupe d'un ♦ par Nord, il y a 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 atouts 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 Sième à ♣. Essayons de dissuader les adversaires de jouer 4♠. Enchère de super rencontre 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♠	passe	?

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>ème</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 5<sup>ème</sup> 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♣
passe	passe	?	


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

S	O	N	E
1♦	1♥	2♦	X
passe	?		

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

S	O	N	E
1♣	1♠	passe	?
			

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

S	O	N	E
1♣	1♠	passe	?
			


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>ème</sup>. Choisir l'enchère de rencontre à 3♦

S	O	N	E
1♥	1♠	2♥	X
passe	3♦	passe	?

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 pas 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♠	passe
?			

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♥
pas	?		

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♦
pas	2♥	3♦	pas
pas	?		

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

3♥
Avec son cue-bid à 2♦ Est montre un fit 3 <sup>ème</sup> 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 5 <sup>ème</sup> avec 4 atouts