

COURS 21

I. Redemande à SA de l'Ouvreur après un changement de couleur du Répondant (Redemande = nouvelle enchère)

Main de l'ouvreur	♠ R 4 2	R 8 2	V 6 5 2	R V 9	D 7 5
	♥ A 6 3	A D 4 3	R 8 4	A 2	D V 8 4
	♦ A 10 9 4	A R 9 4	A R D	R D 6	A R 7
	♣ R 3	R 3	8 4 2	A V 7 5 2	V 3 2
OUVERTURE	1 ♦	1 ♦	1 ♣	1 ♣	1 ♣
Réponse du REONDANT	1 ♥	1 ♠	1 ♥	1 ♥	1 ♠
REDEMANDE DE L'OUVREUR	1 SA	2 SA	1 ♠	2 SA	1 SA

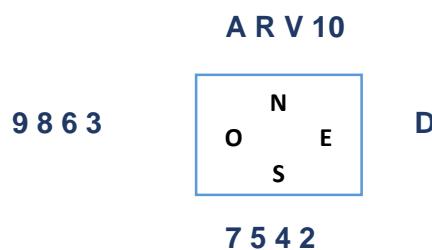
II. Attitude (nouvelle enchère) du Répondant sur une redemande de l'Ouvreur à SA

Main du répondant	♠ R V 6 4	R 6 5 3	V 6 2	R D 9 4	R V 4
	♥ A D 6 3	A D 9	D V 6 3	A 6 2	R D 8 6
	♦ A 9 5	8 5	V 9 4	D 6 5	8 2
	♣ 8 2	V 5 3 2	D 10 5	8 5 3	A R 9 4
OUVERTURE	1 ♣	1 ♦	1 ♦	1 ♣	1 ♣
REONDANT	1 ♥	1 ♠	1 ♥	1 ♠	1 ♥
REDEMANDE DE L'OUVREUR	1 SA	1 SA	2 SA	1 SA	2 SA
REDEMANDE DU REONDANT	3 SA	Passe	3 SA	2 SA	6 SA

III. Le coup de sonde

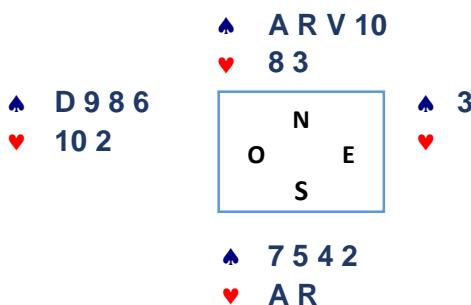
Le coup de sonde consiste à jouer une carte maîtresse avant de tenter une impasse. Il a pour but d'améliorer les chances de gain.

Premier exemple



Le coup de sonde permet de prendre la D.

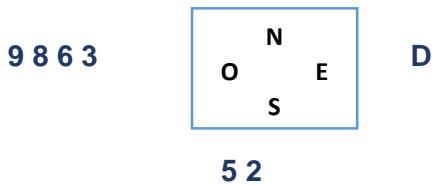
Deuxième exemple



- **Sud** : petit ♠ pour l'As de ♠
- **De Nord** : petit ♥ pour l'As de ♥
- **Sud** : petit ♠ pour le V de ♠
- Le Roi de ♥ en Sud permet de renouveler l'impasse pour prendre la D de ♠.
- Il suffit de rejouer petit ♥ vers le R de ♥ et de rejouer ♠ pour prendre la D de ♠

Troisième exemple

A R V 10 7 4



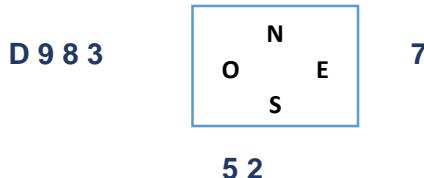
On fait toutes les levées en tirant l'As en coup de sonde.

Quatrième exemple

Le coup de sonde empêche de renouveler l'impasse pour la D. Or il faut faire 2 fois l'impasse pour réaliser 5 levées dans la couleur.

Les probabilités nous apprennent qu'il est + fréquent de trouver la Dame 4^{ème} en Ouest que sèche en Est.

A R V 10 7 4



Conclusion :

Pas de coup de sonde si celui-ci ôte la possibilité de capturer une Dame 4^{ème}.

IV. Les principes

IV. Les entames à la couleur d'ATOUT

- Entamer dans une couleur longue quand les adversaires jouent à l'atout.
- Les levées d'Honneur rapidement affranchissables
 - Alors qu'à SA, on entame d'une tête de séquence avec 3 Honneurs équivalents, 2 suffisent pour entamer par le + gros dans un contrat à l'Atout.

Exemples :

RDV → **R** - **RD10** → **R** - **DV10** → **D** - **RD4** → **R**
DV5 → **D** - **V103** → **V**

- Entames à ne pas faire

L'entame du 2 offre 3 levées au moins dans la couleur.

7 4
 R 9 5 2

	N	
O		E
	S	

 V 10 8 6
 A D 3

L'entame sous un gros honneur est à proscrire dans un contrat à l'Atout.

L'entame du 3 offre une levée au déclarant.

9 5 2
 A D 4 3

	N	
O		E
	S	

 V 10 7 6
 R 8

Dans un contrat à l'Atout, il vaut mieux ne pas entamer dans une couleur où l'on possède 2 Honneurs non équivalents (pas dans 1 fourchette).



