

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 REpondant		1 ♥	1 ♠	1 ♥	1 ♥	1 ♠
REDEMANDE DE L'Ouvreur		1SA	2SA	1 ♠	2SA	1SA

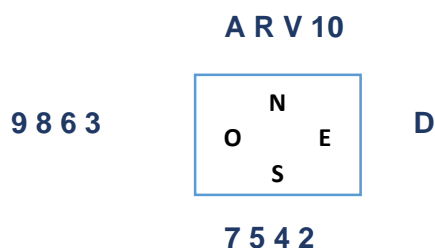
II. Attitude (*nouvelle enchère*) du Répondant sur une redemande de l'Ouvreur à SA

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 ♣
REpondant		1 ♥	1 ♠	1 ♥	1 ♠	1 ♥
REDEMANDE DE L'Ouvreur		1SA	1SA	2SA	1SA	2SA
REDEMANDE DU REpondant		3SA	Passe	3SA	2SA	6SA

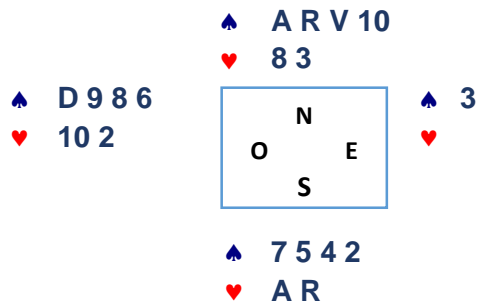
III. Le coup de sonde

Le coup de sonde consiste à jouer une carte maitresse 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

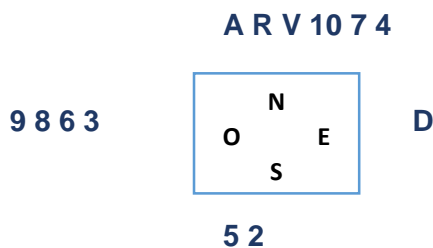
→ **Sud** : petit ♠ pour l'As de ♠

→ **De Nord** : petit ♥ pour l'As de ♥

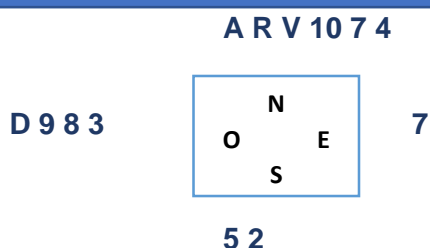
→ **Sud** : petit ♠ pour le V de ♠

→ 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

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.

Conclusion :

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

IV. Les princ

IV. Les entames à la couleur d'ATOUT

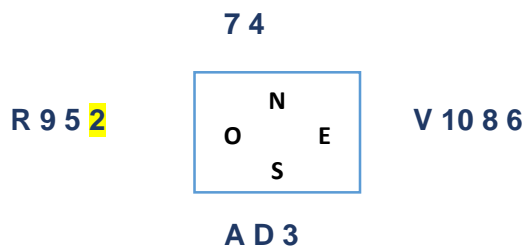
- Entamer dans une couleur longue quand les adversaires jouent à l'atout.
- Les levées d'Honneur rapidement affranchissables
 - Alors qu'à SA, on entame d'une tête de séquence avec 3 Honneurs équivalents, 2 suffisent pour entamer par le + gros dans un contrat à l'Atout.

Exemples :

$\text{RDV} \rightarrow \text{R} - \text{RD10} \rightarrow \text{R} - \text{DV10} \rightarrow \text{D} - \text{RD4} \rightarrow \text{R}$
 $\text{DV5} \rightarrow \text{D} - \text{V103} \rightarrow \text{V}$

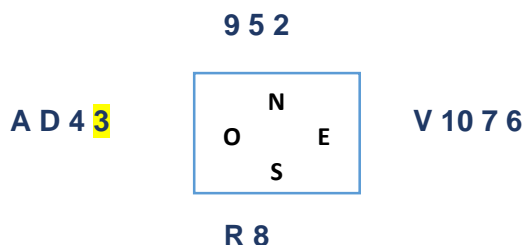
- Entames à ne pas faire

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



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

L'entame du 3 offre une levée au déclarant.



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).

