

| | | | | | | |
|---|---|----------------|----------------|----------------|----------------|---|
| 1 | <u>Sud</u> ♠ 853 ♥ DX74 ♦ RV72 ♣ V6 | <u>S</u> 2♥ | <u>O</u> 2♠ | <u>N</u> 1♥ | <u>E</u> 1♠ | 3♥. L'enchère de 2♥ ne promettait que trois atouts, le quatrième justifie la surenchère au nom de la sécurité distributionnelle. |
| 2 | <u>Sud</u> ♠ AV84 ♥ AD6532 ♦ 2 ♣ A4 | <u>S</u> 1♥ | <u>O</u> 2♦ | <u>N</u> - | <u>E</u> - | Contre. 2♥ serait pessimiste et 2♠ exagéré. Le partenaire peut transformer avec du Carreau. |
| 3 | <u>Sud</u> ♠ RX74 ♥ 75 ♦ AV2 ♣ AD73 | <u>S</u> 1♣ | <u>O</u> 1♠ | <u>N</u> - | <u>E</u> - | Passé. Le partenaire n'a pu se manifester, alors qu'il est certainement court à Pique. Concluons donc qu'il n'a pas un jeu intéressant et laissons les adversaires dans ce qui n'est vraisemblablement pas leur meilleur contrat. |
| 4 | <u>Sud</u> ♠ 42 ♥ AVX3 ♦ RD5 ♣ AX63 | <u>S</u> 1♣ | <u>O</u> 1♠ | <u>N</u> - | <u>E</u> - | Contre. Dès que l'on est court dans la couleur d'intervention, on doit réveiller les enchères car le passe du partenaire peut receler un contre muet. Après une intervention adverse à 1♠ et 2 passes, l'ouvreur court à Pique doit automatiquement réveiller. |
| 5 | <u>Sud</u> ♠ 5 ♥ RX3 ♦ AX852 ♣ AD85 | <u>S</u> 1♦ | <u>O</u> 1♠ | <u>N</u> - | <u>E</u> - | Contre. Il ne faut surtout pas croire qu'un tel contre de réveil garantit formellement la présence de 4 cartes à Coeur. Il montre simplement: - soit une main courte à Pique pourvue de valeurs défensives - soit un jeu puissant. |
| 6 | <u>Sud</u> ♠ V87 ♥ 3 ♦ DV2 ♣ ARDX75 | <u>S</u> 1♣ | <u>O</u> 1♠ | <u>N</u> - | <u>E</u> - | Passé (!) Répéter les Trèfles est évidemment tentant, mais une question doit vous préoccuper: « où sont les Coeurs ? ». Soyez certain qu'un réveil de votre part ramènera vos adversaires à leur meilleure dénomination, à Coeur. Au bridge aussi, il faut sav |
| 7 | <u>Sud</u> ♠ DX5 ♥ D4 ♦ RX4 ♣ AD952 | <u>S</u> 1♣ | <u>O</u> - | <u>N</u> 1♠ | <u>E</u> 2♦ | 3SA. Le réveil par le Cue-bid à 3♦ demande l'arrêt adverse pour jouer 3SA. Avec 5 cartes à Pique, votre partenaire aurait contré en réveil. |
| 8 | <u>Sud</u> ♠ AV6 ♥ RX85 ♦ D974 ♣ DX | <u>S</u> 1♦ | <u>O</u> X | <u>N</u> - | <u>E</u> - | Ne prenez pas Est pour un imbécile, ne cherchez pas à jouer 1♦ Contré. Reste deux enchères de réveils : Surcontre et 1♥. Le problème du Surcontre est que vous allez probablement entendre 2♣ dans votre doubleton. Anticipez, choisissez l'enchère de 1♥, et |

