



SÉRIE N°11 – RÉPONSES

<table border="1"> <tr> <td>1♦</td> <td>15 pts</td> </tr> <tr> <td>1♥</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>1SA</td> <td>5 pts</td> </tr> </table>	1♦	15 pts	1♥	20 pts	1SA	5 pts	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">ENCHÈRES</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>Sur l'ouverture de 1♣, avec exactement 4 cartes à ♦ et une majeure 4^{ème}, il est plus efficace d'annoncer directement la majeure jusqu'à 12 HL. Sur l'ouverture de 1♦, avec cinq cartes à ♣ et une majeure 4^{ème}, il faut répondre 1 dans la majeure jusqu'à 12 HL.</p> </td> </tr> </table>	ENCHÈRES		<p>Sur l'ouverture de 1♣, avec exactement 4 cartes à ♦ et une majeure 4^{ème}, il est plus efficace d'annoncer directement la majeure jusqu'à 12 HL. Sur l'ouverture de 1♦, avec cinq cartes à ♣ et une majeure 4^{ème}, il faut répondre 1 dans la majeure jusqu'à 12 HL.</p>	
1♦	15 pts										
1♥	20 pts										
1SA	5 pts										
ENCHÈRES											
<p>Sur l'ouverture de 1♣, avec exactement 4 cartes à ♦ et une majeure 4^{ème}, il est plus efficace d'annoncer directement la majeure jusqu'à 12 HL. Sur l'ouverture de 1♦, avec cinq cartes à ♣ et une majeure 4^{ème}, il faut répondre 1 dans la majeure jusqu'à 12 HL.</p>											
<table border="1"> <tr> <td>1♠</td> <td>10 pts</td> </tr> <tr> <td>1SA</td> <td>5 pts</td> </tr> <tr> <td>2♥</td> <td>20 pts</td> </tr> </table>	1♠	10 pts	1SA	5 pts	2♥	20 pts	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">ENCHÈRES</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>Donnez la priorité au soutien direct à 2♥, avec 3 atouts et un jeu faible, par rapport à l'annonce d'une majeure en 1 sur 1.</p> </td> </tr> </table>	ENCHÈRES		<p>Donnez la priorité au soutien direct à 2♥, avec 3 atouts et un jeu faible, par rapport à l'annonce d'une majeure en 1 sur 1.</p>	
1♠	10 pts										
1SA	5 pts										
2♥	20 pts										
ENCHÈRES											
<p>Donnez la priorité au soutien direct à 2♥, avec 3 atouts et un jeu faible, par rapport à l'annonce d'une majeure en 1 sur 1.</p>											
<table border="1"> <tr> <td>10 de ♣</td> <td>10 pts</td> </tr> <tr> <td>D de ♥</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>9 de ♠</td> <td>5 pts</td> </tr> </table>	10 de ♣	10 pts	D de ♥	20 pts	9 de ♠	5 pts	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">ENTAME</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>L'entame dans une mineure 4^{ème} médiocre est à éviter, dans cette séquence d'enchères. L'entame ** dans une couleur majeure s'impose. Entamez de la Dame de ♥.</p> </td> </tr> </table>	ENTAME		<p>L'entame dans une mineure 4^{ème} médiocre est à éviter, dans cette séquence d'enchères. L'entame ** dans une couleur majeure s'impose. Entamez de la Dame de ♥.</p>	
10 de ♣	10 pts										
D de ♥	20 pts										
9 de ♠	5 pts										
ENTAME											
<p>L'entame dans une mineure 4^{ème} médiocre est à éviter, dans cette séquence d'enchères. L'entame ** dans une couleur majeure s'impose. Entamez de la Dame de ♥.</p>											
<table border="1"> <tr> <td>2 de ♦ As-Roi de ♠ et ♦ coupé</td> <td>40 pts</td> </tr> <tr> <td>As de ♦ et 2 de ♦</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>2 de ♦ ♦ pour l'As Et ♦ coupé</td> <td>25 pts</td> </tr> </table>	2 de ♦ As-Roi de ♠ et ♦ coupé	40 pts	As de ♦ et 2 de ♦	20 pts	2 de ♦ ♦ pour l'As Et ♦ coupé	25 pts	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">JEU AVEC LE MORT</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>Pour réaliser 10 levées, vous devez faire 2 coupes au mort. Laissez-passer l'entame pour ouvrir la coupe, prenez le retour Carreau de l'As et enlevez le maximum d'atouts adverses en encaissant As - Roi de ♠. Coupez ensuite vos deux Carreaux perdants.</p> </td> </tr> </table>	JEU AVEC LE MORT		<p>Pour réaliser 10 levées, vous devez faire 2 coupes au mort. Laissez-passer l'entame pour ouvrir la coupe, prenez le retour Carreau de l'As et enlevez le maximum d'atouts adverses en encaissant As - Roi de ♠. Coupez ensuite vos deux Carreaux perdants.</p>	
2 de ♦ As-Roi de ♠ et ♦ coupé	40 pts										
As de ♦ et 2 de ♦	20 pts										
2 de ♦ ♦ pour l'As Et ♦ coupé	25 pts										
JEU AVEC LE MORT											
<p>Pour réaliser 10 levées, vous devez faire 2 coupes au mort. Laissez-passer l'entame pour ouvrir la coupe, prenez le retour Carreau de l'As et enlevez le maximum d'atouts adverses en encaissant As - Roi de ♠. Coupez ensuite vos deux Carreaux perdants.</p>											