

# Le réveil (suite)

\_\_\_\_\_ SÉANCE

TOURNOI \_\_\_\_\_

♠ R1053  
♥ A104  
♦ 1062  
♣ AR8

DONNEUR : SUD

Inscrire les scores à partir de la 1<sup>ère</sup> ligne.

♠ 76  
♥ D983  
♦ 984  
♣ V643

N  
O E  
S

♠ ADV84  
♥ 52  
♦ A75  
♣ D92

DONNE

3

♠ 92  
♥ RV76  
♦ RDV3  
♣ 1075

Vulnérabilité : EST-OUEST

Les quatre mains doivent être inscrites par le joueur sud afin d'éviter les inversions.

Les enchères :

SUD	OUEST	NORD	EST
1P	PASSE	PASSE	X (1)
PASSE	2SA (2)	PASSE	PASSE (3)
PASSE			

- (1) Contre : 10 H, pas de couleur 5<sup>ème</sup>, court dans la couleur d'ouverture.
- (2) 2SA : 13-14 H réguliers, double arrêt dans la couleur d'ouverture
- (3) PASSE : Le total de 25 H n'est pas atteint, manche peu probable.

\_\_\_\_\_ SÉANCE

TOURNOI \_\_\_\_\_

♠ AD974  
♥ V105  
♦ RD2  
♣ D3

DONNEUR : OUEST

Inscrire les scores à partir de la 1<sup>ère</sup> ligne.

♠ R1053  
♥ R62  
♦ A74  
♣ A109

N  
O E  
S

♠ V2  
♥ A7  
♦ V63  
♣ RV7542

DONNE

H

♠ 86  
♥ D9843  
♦ 10985  
♣ 86

Vulnérabilité : TOUTS

Les quatre mains doivent être inscrites par le joueur sud afin d'éviter les inversions.

Les enchères :

SUD	OUEST	NORD	EST
	1P	PASSE	PASSE
2T (1)	PASSE	3SA (2)	PASSE
PASSE	PASSE		

- (1) 2T : 10 H - 12 HL, couleur 6<sup>ème</sup>
- (2) 3SA : 14 H seulement, double arrêt Pique, mais la présence de 3 trèfles As 10 9 donne une plus-value certaine à la main. C'est un bon pari de déclarer la manche.