



Le capitanat

1) Définition

Dans une séquence, il y en a un qui dirige et l'autre qui se décrit. Celui qui dirige, le Capitaine, est celui qui possède le plus de renseignements sur le jeu de l'autre, c'est lui qui fixera le contrat final. Ce capitanat pourra, à tout moment, être relégué au partenaire.

Au début de la séquence, à moins qu'il n'y ait une ouverture de 2♦, c'est le répondant qui dirige le navire. En effet, c'est lui qui a le plus de renseignements sur le jeu de l'autre, à moins qu'il ne réponde SA ou qu'il ne soutienne la couleur d'ouverture, situation où le répondant relègue le capitanat à son partenaire. Pourquoi cela ?

Parce qu'alors, le répondant exprime une zone de points précise (6/10, 11, 12/14 pour les réponses à SA, 6/10, 11/12 pour les réponses de soutien) qui fait que l'ouvreur détient davantage de renseignements que son partenaire.

Après le 1 sur 1 ou le 2 sur 1, si le répondant capitaine ne possède pas suffisamment de renseignements pour conclure, il pourra continuer la prospection par une annonce forcing (soutien différé, troisième ou quatrième couleur forcing, annonce d'une troisième couleur forcing) ou bien il pourra transférer le capitanat à son partenaire en lui fournissant un renseignement encore plus précis que celui qu'il détient sur le jeu de l'ouvreur :

1♣	-	1♥	-
1♠	-	2Sa	-

Exemple parfait, l'ouvreur sait tout et peut conclure.

2) L'ouverture de 2♦

En garantissant la manche et en demandant les As, l'ouvreur s'érige en capitaine.

Avec le fit, le répondant ne pourra que soutenir (au palier de 3, positif, de 4, négatif, de 5, propositionnel ou même de 6, une proposition de grand chelem), faire un splinter° ou annoncer un « contrôle anticipé » avant de soutenir :

2♦	-	2♥	-
2♠	-	3♠	-

♠ R 9 6 3
 ♥ D 2
 ♦ R 10 8 5
 ♣ 8 7 4

2♦	-	2♥	-
2♠	-	4♠	-

♠ 9 6 3
 ♥ 8 4 3 2
 ♦ V 10 8 5
 ♣ 8 7

2♦	-	2♥	-
2♠	-	4♣	-

♠ 9 7 6 3
 ♥ D 8 5 2
 ♦ D V 5 3
 ♣ 2

2♦	-	2♠	-
3♥	-	5♥	-

♠ A 6
 ♥ D 9 7 2
 ♦ V 8 5 3
 ♣ 10 4 2

2♦	-	2♠	-
3♥	-	6♥	-

♠ A 6
 ♥ D 9 7 2
 ♦ D 8 5 3
 ♣ D 4 2

2♦	-	2♠	-
3♥	-	4♣	-
y	-	6♥	-

♠ A 6
 ♥ 10 9 7 2
 ♦ 8 5 3
 ♣ R D 4 2

Sans le fit, le répondant pourra annoncer une nouvelle couleur au palier de 3 avec un jeu semi positif. Avec un jeu blanc, le répondant se réfugie à 2SA.

Remarque 1 : cette enchère de 2SA peut masquer des jeux forts sans bonne enchère naturelle.

Remarque 2 : l'enchère de 4SA par le répondant sera toujours quantitative (autour de 8 points).

Faire un splinter (ou un 4SA quantitatif), c'est reléguer définitivement le capitanat au partenaire.

♠ 5 3
♥ 9 7 3
♦ 10 6 4
♣ V 8 5 3 2

2♦	-	2♥	-
2♠	-	2Sa	-

♠ 2
♥ V 6 5 3
♦ 10 7 4
♣ R V 9 8 2

2♦	-	2♥	-
2♠	-	3♣	-

♠ D 3
♥ D 9 4
♦ R 9 8 5
♣ D 7 6 2

2♦	-	2♥	-
2♠	-	2Sa	-

♠ R 9 8
♥ D V 6
♦ 10 4
♣ D 9 5 3 2

2♦	-	2♥	-
3♦	-	4Sa	-

2) Partielle ou manche

Quand le camp attaquant n'aura pas les moyens d'explorer la manche, le répondant fixera le contrat final. A de rares exceptions près, sa décision sera respectée. Il faudra néanmoins faire preuve de bon sens.

Ainsi, avec cette main, après :

1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♥	-

♠ R D V 7
♥ -
♦ R D 3
♣ D V 10 9 8 5

Bien que le partenaire possède six cartes à ♥, il faudra se réfugier à 3♣. Remarquez que l'enchère d'1♠ indique une zone de points très vaste, 12/19, dans une main qui peut être 4333, 5440 ou 7420, d'où la prise de capitanat à la dernière enchère.

La valse du capitanat interviendra quand les deux partenaires exploreront pour savoir si une manche est jouable. Ainsi, après :

1♣	-	1♠	-
2♠	-	3♦	-
3♥			

ou

1♠	-	2♠	-
2Sa	-	3♥	-

L'enchère d'essai à 3♦/2SA transfère le capitanat au partenaire. Mais celui-ci ne possède pas suffisamment de renseignements pour prendre la décision du contrat final. L'enchère de 3♥ annonce une force à ♥ dans une main moyenne, nouveau transfert de capitanat. Si jamais cette force se situe dans la courte du partenaire, celui-ci reviendra au palier de 3 dans la majeure. Dans le cas contraire, la manche sera appelée.

Après une répétition non forcing du répondant, ou une enchère de préférence (qui sont aussi des transferts de capitanat car elles indiquent une zone de points précise), l'ouvreur pourrait proposer (ou même imposer) la manche :

1♦	-	1♥	-
2♣	-	2♦♥	-
2Sa			

♠ R 10 4
♥ 2
♦ A R V 10 4
♣ A 10 8 5

1♦	-	1♥	-
2♣	-	2♦♥	-
3♥			

♠ 3
♥ D 10 5
♦ A V 10 7 2
♣ A D 9 4

1♦	-	1♥	-
2♣	-	2♦♥	-
4♥			

♠ 9
♥ R 9 2
♦ A 8 6 5 4
♣ A R D 3

L'ouvreur, indiquant la zone 12/18 (par l'enchère de 2♣), propose (ou même impose) la manche quand il est dans la fourchette supérieure de sa zone.

C'est l'amplitude de cette zone qui permet une nouvelle action en réponse à l'annonce faible du répondant.

Remarque : dans la première séquence (2SA), l'ouvreur dévoile un singleton ♥ et la défense essaiera d'entamer ♥ (sauf quatre ou cinq petits).

Conséquence des enchères d'essai : quand un soutien majeur a été donné au palier de 2, le partenaire peut barrer l'adversaire en montant au palier de 3 dans la majeure :

1♠	-	2♠	-
3♠	-	-	-

♠ R D V 10 6 4

♥ 3

♦ D 4

♣ D V 8 5

1♣	-	1♠	-
2♠	-	3♠	-

♠ R V 9 6 4

♥ 2

♦ 6 4 3

♣ D 6 5 2

Arrêt absolu, de crainte que l'adversaire ne puisse réaliser 4♥...

3) Manche ou chelem. Enchère déclic, situation de mini/maxi

En général, c'est le répondant qui mettra le camp sur les rails du chelem en annonçant une enchère déclic. Le plus souvent ce sera un soutien au palier de 3 en majeure en situation forcing (ou 2SA°, 15S^{&+}, en réponse à une ouverture majeure) mais parfois, la place manquant, ce sera un contrôle anticipé. Quand le soutien forcing est donné en mineure, la première préoccupation sera la recherche du contrat de 3SA :

1♥	-	2♣	-
2♥	-	3♥	-

1♥	-	1♠	-
3♥	-	4♣	-

1♣	-	1♥	-
1♠	-	3♣	-

Après l'enchère déclic de 3♥, l'ouvreur doit exprimer son degré de contentement pour le chelem. Il a trois enchères à sa disposition : 4♥, 3♠ ou 4♣/♦ et 3SA. 4♥ montre une poubelle, 3♠, 4♣ et 4♦ sont des contrôles qui se donnent dans l'ordre hiérarchique des couleurs, (4♣ dans la couleur de réponse exprimant un contrôle spécifiquement d'honneur) et 3SA, conventionnel.

Ce n'est pas (encore) très standard mais je suis un grand partisan du « 3SA sérieux » (je suis maximum, chelem sauf contrôle ou deux As manquants), qui implique que les contrôles sont donnés avec des mains moyennes. (Le standard consiste à annoncer 3SA, « oui mais », la nomination des contrôles indiquant un jeu maximum.)

Remarque importante : quand les deux partenaires annoncent des contrôles, l'annonce du dernier contrôle est mini/maxi (mais mini 9 fois sur 10). C'est donc un transfert de capitanat qui demande au partenaire s'il possède des réserves pour « poser le BW » :

1♥	-	2♣	-
2♥	-	3♥	-
4♣	-	4♦	-

Après l'enchère déclic de 3♥, l'ouvreur montre une main non minimum avec un contrôle d'honneur à ♣ dans la couleur de réponse. 4♦ montre le contrôle ♦ mais aussi le contrôle ♠. En effet, celui ci ayant été dénié par l'ouvreur (4♣), le répondant se réfugierait à 4♥ sans contrôle ♠.

S	O	N	E
-	1♥	-	2♣
-	2♥	-	3♥
-	4♣	-	4♦
	4♥		

La main de l'ouvreur n'est pas terrible mais il y a RV♣ et de bons atouts.
On nomme le contrôle ♣, main moyenne.
Le répondant transfère le capitanat puis accepte la décision de l'ouvreur.
Le chelem est mauvais.

♠ D 9 6 2
♥ RD 10 7 3
♦ DV
♣ RV



♠ R 6 4
♥ AV 5
♦ A 7
♣ A 10 6 3 2

S	O	N	E
-	1♥	-	2♣
-	2♦	-	3♥
-	3♠	-	4♣
-	4♦	-	4Sa
	5♥	-	6♥

Deux As un Roi, de bons atouts, un beau V♣ mais 13H seulement (2♦ = 12^{&+}). On donne le contrôle ♠ avant de freiner en annonçant 4♦.
Le répondant jugera. Le chelem n'est battu que sur entame ♦ quand les honneurs ♦ adverses sont mal placés.

♠ D 9 6 2
♥ RD 10 7 3
♦ DV
♣ RV



♠ R 6 4
♥ AV 5
♦ A 7
♣ A 10 6 3 2

♠ 10 4
♥ AR 10 9 5
♦ R 7
♣ A 10 9 3

S	O	N	E
1♥	-	2♦	-
2♥	-	3♥	-
3Sa			

♠ A
♥ RDV 9 3
♦ A 10 6 4
♣ D 9 5

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♦	-	3♥	-
3Sa			

♠ D 3
♥ RV 9 7 3
♦ RDV
♣ 9 5 2

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♥	-	3♥	-
4♥			

S	O	N	E
-	1♥	-	2♣
-	3♥	-	4♦
-	4♠	-	4Sa
	5♦	-	7♥

7Sa

Après les enchères du répondant (4♦), l'ouvreur a de quoi imposer le chelem. Il ne doit cependant pas poser le BW mais laisser faire le répondant et annoncer le dernier contrôle (maxi dans ce cas).
Celui ci, connaissant les quatre clés (après BW) sera mieux à même de prendre la bonne décision.

Le répondant compte 6 levées à ♥, l'A♠ et l'A♦. Si les ♣ apportent 5 levées, le compte est bon. Si les ♣ sont mal répartis, on se rabattra sur l'impasse ♦.

Remarque : dans cette situation, si on voulait demander la Dame d'atout, on dirait 5♠ sur 5♦ mais ici, la connaissance des 10 atouts permet de s'en passer.

♠ A 3
♥ ARV 9 7 6
♦ 7 4
♣ A 8 5



♠ 10 4
♥ 8 5 4 2
♦ AD
♣ RDV 9 3

Une séquence particulière :

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
2Sa	-		

2SA montre 12/14 ou 18/19 (c'est le 2SA mini / maxi).

Naturellement, avec 18/19, il faudra redonner un tour de manivelle si le répondant annonce 3SA sur 2SA.

Après 1♦ - 2♣, si le répondant répète ses ♣ sur 2SA, la séquence est forcing avec six beaux ♣ (même si le 2 sur 1 n'est pas forcing de manche).

♠ A V 10
♥ A D 2
♦ A D V 10 5
♣ 9 3

♠ D 9 3
♥ A 2
♦ A D V 10 5
♣ A V 10

♠ A R 8
♥ 10 4
♦ R V 9 7 2
♣ D 9 5

S	O	N	E

♠ 9 3
♥ A 8 2
♦ A D
♣ A R V 10 7 3

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
2Sa	-	3Sa	-
4Sa			

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
2Sa	-	3Sa	-
4♣			

S	O	N	E
-	1♦	-	2♣
-	2Sa	-	3♣

Quels sont les critères pour déterminer si un jeu est beau, moyen ou poubelle ?

- Le nombre (8 ou 9 et plus) et la qualité des atouts (le 10 et le 9 sont importants)
- La distribution (présence d'un singleton, deux doubletons ou longue solide)
- L'emplacement des honneurs (dans les longues, les courtes, la couleur du partenaire)
- La taille des honneurs (plus de gros ou de petits honneurs ?)

Quand le soutien forcing est donné en mineur au palier de 3, le premier souci sera la recherche du contrat de 3SA. Si le répondant recherche le chelem, il annonce 4 mineure au tour suivant. (3♣ et 3♦ ci dessous dénie cinq cartes à ♥).

♠ R D 3
♥ V 8 2
♦ A R 10 5
♣ 10 9 4

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1Sa	-	3♦	-
3♠			

pas de garde à ♣
(sinon, on dit 3Sa)

♠ R D 3
♥ D 10 2
♦ 8 7 5
♣ A D 9 4

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1Sa	-	3♣	-
3♠			

pas de garde à ♦



Déterminez les « passages » de capitanat. - 1ère série -

Complétez la séquence d'enchères.

Tantôt la dernière enchère sera définitive, tantôt elle reléguera le capitanat définitivement au partenaire.

Imaginez une main plausible en face

O	N	E	S
1♣	-		-
2♣	-		-
3♣	-		-
	-		-
	-		-

♠ D
♥ AV6
♦ 1074
♣ RDV842

	N	
O		E
	S	

♠ V1074
♥ 6
♦ ARD82
♣ A95

O	N	E	S
	-	1♠	-
	-	2♦	-
	-	3♥	-
	-		-

♠ V62
♥ D
♦ R54
♣ AR10872

	N	
O		E
	S	

♠ AD94
♥ AV3
♦ 102
♣ D653

O	N	E	S
1♦	-		-
2♥	-		-
3♣	-		-
	-		-

♠ A
♥ RDV6
♦ ARD104
♣ 932

	N	
O		E
	S	

♠ RD1042
♥ 105
♦ V6
♣ AD107

O	N	E	S
1♥	-		-
2♦	-		-
3♣	-		-
	-		-

♠ 4
♥ ARV96
♦ R832
♣ AD7

	N	
O		E
	S	

♠ V653
♥ D7
♦ AV5
♣ R983

O	N	E	S
	-	3♣	-
	-	4Sa	-
	-		-
	-		-

♠ A4
♥ RDV7
♦ RD103
♣ AD6

	N	
O		E
	S	

♠ RD102
♥ 103
♦ AV65
♣ V74



O	N	E	S
-	1♣	-	1♦
-	2♣	-	2♠
-	2Sa	-	4♥
-	4♠	-	4Sa
-	5♠	-	6♣

♠ D
 ♥ A V 6
 ♦ 10 7 4
 ♣ R D V 8 4 2



♠ V 10 7 4
 ♥ 6
 ♦ A R D 8 2
 ♣ A 9 5

En face d'un unicolore ♣, le chelem pourrait être sur table si l'ouvreur détenait un singleton à ♠, l'A♥ et RD♣. C'est le moment de reléguer le capitanat à l'ouvreur par un splinter à 4♥.

O	N	E	S
-	1♣	-	1♠
-	2♣	-	2♦
-	2♠	-	3♥
-	3Sa	-	

♠ V 6 2
 ♥ D
 ♦ R 5 4
 ♣ A R 10 8 7 2



♠ A D 9 4
 ♥ A V 3
 ♦ 10 2
 ♣ D 6 5 3

2♦ (3ème couleur forcing) exprime soit 5 cartes à ♠, soit un problème à ♦ ou à ♥, soit un fit à ♣ et un jeu fort. 3♥ lève l'ambiguïté, le répondant capitaine a un problème à ♦. La conclusion s'impose.

O	N	E	S
-	1♦	-	1♠
-	2♥	-	2♠
-	3♣	-	4Sa
-	6Sa	-	

♠ A
 ♥ R D V 6
 ♦ A R D 10 4
 ♣ 9 3 2



♠ R D 10 4 2
 ♥ 10 5
 ♦ V 6
 ♣ A D 10 7

Après un bicolore cher, l'annonce de la 4ème couleur réclame la garde dans cette couleur. 4SA est quantitatif avec la garde à ♣ et relègue le capitanat. L'ouvreur, ayant des réserves, demande le chelem.

O	N	E	S
-	1♥	-	1♠
-	2♦	-	2Sa
-	3♣	-	3♥
-	4♥	-	

♠ 4
 ♥ A R V 9 6
 ♦ R 8 3 2
 ♣ A D 7



♠ V 6 5 3
 ♥ D 7
 ♦ A V 5
 ♣ R 9 8 3

2SA reléguant le capitanat, l'enchère de 3♣ montre la courte à ♠ dans une main non minimum. Le répondant ayant aussi des inquiétudes pour les ♠ annonce 3♥. Le bon contrat est atteint.

O	N	E	S
-	2Sa	-	3♣
-	3♥	-	4Sa
-	5♦	-	6♦
-	-	-	

♠ A 4
 ♥ R D V 7
 ♦ R D 10 3
 ♣ A D 6



♠ R D 10 2
 ♥ 10 3
 ♦ A V 6 5
 ♣ V 7 4

4SA quantitatif relègue le capitanat et montre quatre cartes à ♠ et 11 beaux points. L'ouvreur, maximum et devenu capitaine, annonce ses quatre cartes à ♦ et le meilleur chelem est trouvé.



Déterminez les « passages » de capitanat. - 1ère série -

Complétez la séquence d'enchères.

Tantôt la dernière enchère sera définitive, tantôt elle reléguera le capitanat définitivement au partenaire.

Imaginez une main plausible en face

S	O	N	E
-		-	2♣
-		-	2Sa
-		-	

♠ AR 6 3
♥ A 10 4
♦ A 9
♣ VX 8 7



♠ 7
♥ RD 9 6 5
♦ V 8 4 2
♣ D 9 3

S	O	N	E
-		-	1♠
-		-	2♦
-		-	3♦
-		-	

♠ A 9 6
♥ V 10 4
♦ 7
♣ AR 8 5 3 2



♠ RD 8 2
♥ 9 7 3
♦ AV 9 5
♣ D 6 4

S	O	N	E
-		-	1♥
-		-	3♣
-		-	
-		-	
-		-	

♠ A 10 4
♥ RV 8
♦ A 5
♣ AD 10 6 3



♠ RDV 9
♥ A 7 6 3
♦ 10
♣ R 8 5 4

S	O	N	E
-	1♦	-	
-	4♣	-	
-	5Sa	-	
-		-	

♠ A 10 7 4
♥ D 8 6 2
♦ ARD 9 5
♣ -



♠ RDV 6 2
♥ A 4
♦ V 8 3
♣ D 7 4

S	O	N	E
-	1♦	-	
-	2♥	-	
-	4♣	-	
-		-	

♠ 2
♥ RV 10 3
♦ ARDV 9
♣ RV 2



♠ DV 10 7 3
♥ AD 9 6
♦ 5 4
♣ A 5



S	O	N	E
-	1Sa	-	2♣
-	2♠	-	2Sa
-	3♥	-	4♥

♠ AR 6 3
 ♥ A 10 4
 ♦ A 9
 ♣ VX 8 7



♠ 7
 ♥ RD 9 6 5
 ♦ V 8 4 2
 ♣ D 9 3

Le répondant passe astucieusement par un Stayman (projetant d'annoncer 2♥ sur 2♦, 4♥ sur 2♥ et 2SA sur 2♠).

L'ouvreur, devenu capitaine après la réponse 2SA, n'oublie pas d'annoncer ses 3 cartes à ♥, au cas où...

S	O	N	E
-	1♣	-	1♠
-	2♣	-	2♦
-	2♠	-	3♦
-	3♥	-	3Sa

♠ A 9 6
 ♥ V 10 4
 ♦ 7
 ♣ AR 8 5 3 2



♠ RD 8 2
 ♥ 9 7 3
 ♦ AV 9 5
 ♣ D 6 4

L'enchère de 3♦ affirme la garde de la couleur et relègue le capitanat. 3♥ demande un complément d'arrêt. Trois petits devraient suffire pour limiter les pertes à ♥ à quatre levées.

S	O	N	E
-	1♣	-	1♥
-	2Sa	-	3♣
-	4♣	-	4♦
-	4♥	-	4Sa
-	5♣	-	5♦
-	5Sa	-	7♣

♠ A 10 4
 ♥ RV 8
 ♦ A 5
 ♣ ADX 6 3



♠ RDV 9
 ♥ A 7 6 3
 ♦ 10
 ♣ R 8 5 4

Une petite exception à notre règle : après une redemande à 2SA, le soutien mineur est un effort de chelem de notre répondant capitaine. Le répondant compte ses 13 levées.

S	O	N	E
-	1♦	-	1♠
-	4♣	-	4Sa
-	5Sa	-	6♣
-	6♦	-	7♠

♠ A 10 7 4
 ♥ D 8 6 2
 ♦ ARD 9 5
 ♣ -



♠ RDV 6 2
 ♥ A 4
 ♦ V 8 3
 ♣ D 7 4

L'enchère de 5SA indique deux clés + la chicane à ♣. Le répondant a besoin de la tierce à ♦ pour demander le grand chelem. Il passe le capitanat en annonçant le contrôle ♣ dans la chicane puis demande 7♠ sur 6♦.

S	O	N	E
-	1♦	-	1♠
-	2♥	-	3♥
-	4♣	-	5♣
-	6♥	-	

♠ 2
 ♥ RV 10 3
 ♦ ARDV 9
 ♣ RV 2



♠ DV 10 7 3
 ♥ AD 9 6
 ♦ 5 4
 ♣ A 5

Le soutien à 3♥ du bicolore cher montre les ambitions de chelem. L'ouvreur saute le contrôle de courte dans la couleur de réponse puis, possédant tous les contrôles, saute au chelem sur 5♣ (transfert du capitanat)



Déterminez les « passages » de capitanat. 1ère série.

Complétez la séquence d'enchères.

Tantôt la dernière enchère sera définitive, tantôt elle reléguera le capitanat définitivement au partenaire.

Imaginez une main plausible en face

S	O	N	E
		-	1Sa
-		-	2♠
-		-	3Sa
-		-	

♠ R 5
♥ A D V 4
♦ A 4
♣ R V 9 6 5



♠ A V 10 3
♥ R 8
♦ R D V 10 2
♣ 10 4

S	O	N	E
		-	1♣
-		-	2Sa
-		-	3Sa
-		-	
-		-	
-		-	

♠ 8 6 3
♥ A R 10 9 4
♦ R 5
♣ D 10 2



♠ R D V
♥ 8 5
♦ A 10 6
♣ A R V 9 7

S	O	N	E
		-	1♦
-		-	2♥
-		-	3♣
-		-	

♠ R D 10 4 2
♥ 10 5
♦ V 6
♣ A D 10 7



♠ 3
♥ A D V 6
♦ A R D 9 4
♣ 8 5 2

S	O	N	E
-		-	1♥
-		-	3♣
-		-	4♦
-		-	

♠ A R V 9
♥ R
♦ R V 7 5 4
♣ A 10 6



♠ 7 6
♥ A V 9 5 3
♦ A 8 3
♣ D 8 2

S	O	N	E
-		-	2♣
-		-	4♦
-		-	4Sa
-		-	6♣
-		-	

♠ A 4
♥ A R 9 8 5 3
♦ A 10 2
♣ D 7



♠ V 9 7
♥ D 10 4
♦ R D
♣ A R 8 6 3



S	O	N	E
		-	1Sa
-	2♣	-	2♠
-	3♣	-	3Sa
-	5Sa	-	6♦

♠ R 5
 ♥ A D V 4
 ♦ A 4
 ♣ R V 9 6 5



♠ A V 10 3
 ♥ R 8
 ♦ R D V 10 2
 ♣ 10 4

Le répondant décrit une main de 17/18 points avec 5♣ et 4♥. L'enchère de 5SA relègue le capitanat et demande de choisir le chelem. L'ouvreur propose 6♦, peut-être peut-on couper un ♠ de la main courte ?

S	O	N	E
		-	1♣
-	1♥	-	2Sa
-	3♦	-	3Sa
-	4♣	-	4♦
-	4♥	-	4♠
-	6♣	-	

♠ 8 6 3
 ♥ A R 10 9 4
 ♦ R 5
 ♣ D 10 2



♠ R D V
 ♥ 8 5
 ♦ A 10 6
 ♣ A R V 9 7

Quand il apprend que l'ouvreur ne possède que deux ♥ et trois ♠, le répondant sait qu'il détient cinq cartes à ♣. 12 points magnifiques plus un doubleton lui font mettre le camp sur les rails du chelem.

S	O	N	E
		-	1♦
-	1♠	-	2♥
-	2♠	-	3♣
-	4Sa	-	

♠ R D 10 4 2
 ♥ 10 5
 ♦ V 6
 ♣ A D 10 7



♠ 3
 ♥ A D V 6
 ♦ A R D 9 4
 ♣ 8 5 2

Le répondant montre ses cinq ♠ en situation forcing puis, sur la demande d'arrêt ♣, répond en reléguant le capitanat et proposant le chelem. L'ouvreur, minimum, s'arrête au palier de 4, en relative sécurité.

S	O	N	E
-	1♦	-	1♥
-	2♠	-	3♣
-	3Sa	-	4♦
-	4Sa	-	

♠ A R V 9
 ♥ R
 ♦ R V 7 5 4
 ♣ A 10 6



♠ 7 6
 ♥ A V 9 5 3
 ♦ A 8 3
 ♣ D 8 2

L'ouvreur est ultra minimum avec ses 19 points pourris. Il le signale en freinant vigoureusement sur la tentative de chelem à 4♦. Malgré 30H, le contrat est beaucoup plus fragile que sur la donne précédente.

S	O	N	E
-	1♥	-	2♣
-	3♥	-	4♦
-	4♠	-	4Sa
-	5♦	-	6♣
-	7♥	-	

♠ A 4
 ♥ A R 9 8 5 3
 ♦ A 10 2
 ♣ D 7



♠ V 9 7
 ♥ D 10 4
 ♦ R D
 ♣ A R 8 6 3

L'ouvreur nomme docilement ses contrôles puis, quand le répondant transfère le capitanat en annonçant 6♣ (demande de contrôle du 3ème tour), l'ouvreur nomme le Grand. (notez que la D♦ est inutile, sauf à 7SA !)



Déterminez les « passages » de capitanat. - 1ère 2ème et 3ème série -
Complétez la séquence d'enchères.

Tantôt la dernière enchère sera définitive, tantôt elle reléguera le capitanat définitivement au partenaire.

Imaginez une main plausible en face

S	O	N	E
		-	1Sa
-		-	2♠
-		-	5♣

♠ 2
♥ A 9 8 7 4 2
♦ A 10 3
♣ A D 6



♠ 9 3
♥ 6
♦ R V 9 8 4
♣ R V 10 7 2

S	O	N	E
		-	1♠
-		-	3♠
-		-	4Sa
-		-	5Sa
-		-	

♠ R 10 2
♥ 3
♦ A R D 9 6 3
♣ A 8 2



♠ A D V 9 3
♥ A R V
♦ 10
♣ D V 5 4

S	O	N	E
		-	1♠
-		-	2♥
-		-	4♦
-		-	4Sa
-		-	5Sa
-		-	

♠ D 6 5
♥ 3
♦ A D V 8 3
♣ A R 7 4



♠ A R 8 7 2
♥ A 9
♦ R 10 3
♣ D V 10

S	O	N	E
-		-	1♠
-		-	2♥
-		-	2Sa
-		-	

♠ A 9 4
♥ R D V 9 5
♦ D
♣ A V 8 6



♠ R V 8 2
♥ 7 4
♦ R 10 9 7
♣ D 5 3

S	O	N	E
-		-	2♣
-		-	3♦
-		-	4♥
-		-	5♥
-		-	7Sa

♠ A R
♥ D 10 3
♦ R D 9 8 2
♣ A 8 6



♠ 6 5
♥ A 4
♦ A V 7 3
♣ R D V 9 2



S	O	N	E
	1♥	-	1Sa
-	2♥	-	2♠
-	4♠	-	5♣

♠ 2
 ♥ A 9 8 7 4 2
 ♦ A 10 3
 ♣ A D 6

N	E
O	S

♠ 9 3
 ♥ 6
 ♦ R V 9 8 4
 ♣ R V 10 7 2

Le répondant relègue le capitanat en annonçant 2♠, un 5/5 mineur. L'ouvreur réévalue son jeu et impose l'excellente manche mineure par l'enchère de 4♠, « choisis ta mineure. »

S	O	N	E
	1♦	-	1♠
-	3♦	-	3♠
-	4♣	-	4Sa
-	5♣	-	5Sa
-	7♠	-	

♠ R 10 2
 ♥ 3
 ♦ A R D 9 6 3
 ♣ A 8 2

N	E
O	S

♠ A D V 9 3
 ♥ A R V
 ♦ 10
 ♣ D V 5 4

La répétition à 3♠ perd son sens de faiblesse car l'ouvreur a montré une main de zone 2.

Le répondant relègue le capitanat en annonçant 5SA, tentative de grand chelem, que l'ouvreur accepte avec ses ♦ maîtres.

S	O	N	E
	1♦	-	1♠
-	2♣	-	2♥
-	3♠	-	4♦
-	4♥	-	4Sa
-	5♠	-	5Sa
-	7Sa	-	

♠ D 6 5
 ♥ 3
 ♦ A D V 8 3
 ♣ A R 7 4

N	E
O	S

♠ A R 8 7 2
 ♥ A 9
 ♦ R 10 3
 ♣ D V 10

5SA est toujours un transfert de capitanat. Connaissant AR♠, l'A♥ et le R♦ à l'enchère (5SA), l'ouvreur compte 13 levées. La conclusion à SA permet de surmonter un éventuel mauvais partage des ♠.

S	O	N	E
-	1♥	-	1♠
-	2♣	-	2♥
-	2♠	-	2Sa
-	3Sa	-	

♠ A 9 4
 ♥ R D V 9 5
 ♦ D
 ♣ A V 8 6

N	E
O	S

♠ R V 8 2
 ♥ 7 4
 ♦ R 10 9 7
 ♣ D 5 3

2♥ relègue le capitanat et 2♠ montre le haut de la zone 12/18, avec 3 cartes à ♠. Quand le répondant annonce 2SA (8 points + bonne garde à ♦) l'ouvreur, maximum, accepte la proposition.

S	O	N	E
-	1♦	-	2♣
-	2Sa	-	3♦
-	3♠	-	4♥
-	4Sa	-	5♥
-	5Sa	-	7Sa

♠ A R
 ♥ D 10 3
 ♦ R D 9 8 2
 ♣ A 8 6

N	E
O	S

♠ 6 5
 ♥ A 4
 ♦ A V 7 3
 ♣ R D V 9 2

L'ouvreur transite par 2SA mini/maxi puis prend le capitanat sur 4♥ (il est maxi). Une nouvelle fois, c'est l'enchère de 5SA qui propose le grand chelem et c'est la source de levées à ♣ qui le fait demander.



Déterminez les « passages » de capitanat. - 1ère 2ème et 3ème série -
Complétez la séquence d'enchères.

Tantôt la dernière enchère sera définitive, tantôt elle reléguera le capitanat définitivement au partenaire.

Imaginez une main plausible en face

S	O	N	E
		-	1♠
-		-	3♥
-		-	4Sa
-		-	5♦
-		-	

♠ 7 2
♥ RD 8 2
♦ A 10 6 3
♣ A 5 4



♠ ARD 6 3
♥ AV 9 7 3
♦ 8
♣ 10 2

S	O	N	E
1♦	2♦	-	
-	3♦	-	
-	4♦	-	
-	6♥	-	

♠ AD 9 8 6 3
♥ ARD 10 2
♦ -
♣ D 4



♠ R 7
♥ V 9 5
♦ 9 8 6 4
♣ R 10 3 2

S	O	N	E
-	2♣	-	
-	2♠	-	
-	4♣	-	
-	5♣	-	
-	6♦	-	

♠ ARD 8 5 2
♥ 7 4
♦ R 10 6
♣ A D



♠ V 9 6
♥ A 6
♦ ADV 3
♣ 10 8 7 5

S	O	N	E
-	2Sa	-	
-	3Sa	-	
-	4Sa	-	-

♠ ADV 5
♥ A 2
♦ RDV 10
♣ R 8 7



♠ R 7
♥ DV 10 8 5
♦ A 6
♣ V 10 6 4

S	O	N	E
	1♥	-	
-	1Sa	-	
-	2♦	-	

♠ A 8
♥ RV 7 4 3
♦ D 5 4
♣ D 9 2



♠ RDV 9 3
♥ 6 5
♦ 10 9 3 2
♣ A 7



S	O	N	E
	1♦	-	1♠
-	1Sa	-	3♥
-	4♣	-	4Sa
-	5♣	-	5♦
-	6♥	-	

♠ 7 2
♥ RD 8 2
♦ A 10 6 3
♣ A 5 4



♠ ARD 6 3
♥ AV 9 7 3
♦ 8
♣ 10 2

L'enchère de 3♥ du capitaine montre les ambitions de chelem dans une main 5/5. 4♣ est un contrôle anticipé agréant les ♥ (sinon on dit 3♠ ou 3SA si misfit). Contrôle ♣ + D♥, l'ouvreur devenu capitaine conclut.

S	O	N	E
1♦	2♦	-	2♥
-	3♦	-	3♠
-	4♦	-	5♣
-	6♥	-	

♠ AD 9 8 6 3
♥ ARD 10 2
♦ -
♣ D 4



♠ R 7
♥ V 9 5
♦ 9 8 6 4
♣ R 10 3 2

La main du bicolore, capitaine d'un bout à l'autre, prospecte, il faut si peu pour le chelem. Quand elle apprend que le partenaire possède le R♠ et le contrôle ♣, elle conclut.

S	O	N	E
-	2♣	-	2♦
-	2♠	-	3♠
-	4♣	-	4Sa
-	5♣	-	5♦
-	6♦	-	6♠

♠ ARD 8 5 2
♥ 7 4
♦ R 10 6
♣ AD



♠ V 9 6
♥ A 6
♦ ADV 3
♣ 10 8 7 5

L'ouvreur possède 8 levées de jeu + de la défense, c'est la définition d'une ouverture de 2♣. Le répondant, avec valeur d'ouverture, pose le BW, demande la D♠ puis conclut.

S	O	N	E
-	2Sa	-	3♦
-	3Sa	-	4♣
-	4Sa	-	-

♠ ADV 5
♥ A 2
♦ RDV 10
♣ R 8 7



♠ R 7
♥ DV 10 8 5
♦ A 6
♣ V 10 6 4

Le répondant annonce ses deux couleurs, l'enchère de 4♣ montrant les ambitions de chelem. L'ouvreur a déjà dénié le fit ♥. 4SA est maintenant un coup de frein naturel, les ♣ ne le satisfaisant pas non plus.

S	O	N	E
	1♥	-	1♠
-	1Sa	-	2♣
-	2♦	-	2♠

♠ A 8
♥ RV 7 4 3
♦ D 5 4
♣ D 9 2



♠ RDV 9 3
♥ 6 5
♦ 10 9 3 2
♣ A 7

Avec ses 10 points superbes, le répondant capitaine fait un Roudi, décidé à demander la manche sur la réponse 2♠ (maxi fité) et à s'arrêter à 2♠ sur les réponses de 2♦ (misfit) ou 2♥ (mini fité).



Déterminez les « passages » de capitanat. - 2ème et 3ème série (standard CBRC) -
Complétez la séquence d'enchères.

Tantôt la dernière enchère sera définitive, tantôt elle reléguera le capitanat définitivement au partenaire.

Imaginez une main plausible en face

S	O	N	E
		-	2Sa
-		-	3♠
-		-	4Sa
-		-	6♠

♠ A V 9 8 5 3
♥ 7 4 2
♦ R 10 6
♣ 8



♠ R D 10
♥ A 8
♦ A D V 9 2
♣ D 7 4

S	O	N	E
	2♦	-	
-	2Sa	-	
-	3♥	-	
-	5♦	-	

♠ A 7
♥ A R 9 3
♦ A R V 10
♣ A D 5



♠ R D 6 3
♥ 10 4
♦ D 9 7 5
♣ 8 4 2

S	O	N	E
-		-	2♥
-		-	3♦
-		-	

♠ R 9 4
♥ A 8 7 6 3 2
♦ 10
♣ A R 5



♠ D 6 5
♥ 10 9 4
♦ R D 8 7
♣ V 6 3

S	O	N	E
-		-	2♣
-		-	3♥
-		-	4♣
-		-	4Sa
-		-	6♥

♠ A 10 3
♥ D 9 8 7 2
♦ A D 4
♣ V 10



♠ R 9
♥ R V 10 5
♦ 7 2
♣ A R D 8 4

S	O	N	E
		-	2♣
-		-	3♠
-		-	4Sa
-		-	5♦
-		-	6♠

♠ D 6 5 3 2
♥ R V 9
♦ R D V
♣ 7 2



♠ A R 7
♥ A 8 3
♦ A 4
♣ R D 9 6 5



S	O	N	E
	2♠	-	2Sa
-	3♦	-	3♠
-	4♣	-	4Sa
-	5♦	-	6♠

♠ A V 9 8 5 3
♥ 7 4 2
♦ R 10 6
♣ 8



♠ R D 10
♥ A 8
♦ A D V 9 2
♣ D 7 4

Après l'ouverture de 2 faible et le relais à 2Sa, la réponse (positive) de 3♦ crée une situation forcing de Manche. 3♠ est une prospection de chelem par le répondant capitaine et 4♣ montre le singleton. On compte 12 levées.

S	O	N	E
	2♦	-	2♥
-	2Sa	-	3♣
-	3♥	-	4Sa
-	5♦	-	6♦

♠ A 7
♥ A R 9 3
♦ A R V 10
♣ A D 5



♠ R D 6 3
♥ 10 4
♦ D 9 7 5
♣ 8 4 2

Avec ses 7H, le répondant moussaillon passe par un 4SA quantitatif et l'ouvreur, non minimum, annonce ses quatre cartes à ♦ (en baron) et le bon chelem (en coupant maître deux ♥) est trouvé.

S	O	N	E
-	1♥	-	2♥
-	2Sa	-	3♦
-	3♥	-	

♠ R 9 4
♥ A 8 7 6 3 2
♦ 10
♣ A R 5



♠ D 6 5
♥ 10 9 4
♦ R D 8 7
♣ V 6 3

Avec 14 points, six atouts et un singleton, l'ouvreur capitaine fait une enchère d'essai généralisée. Le répondant annonce sa force à ♦, qui tombe mal. L'ouvreur se réfugie à 3♥, un contrat déjà fragile.

S	O	N	E
-	1♥	-	2♣
-	2♥	-	3♥
-	3♠	-	4♣
-	4♦	-	4Sa
-	5♠	-	6♥

♠ A 10 3
♥ D 9 8 7 2
♦ A D 4
♣ V 10



♠ R 9
♥ R V 10 5
♦ 7 2
♣ A R D 8 4

Le répondant capitaine suggère le chelem par l'enchère déclic de 3♥. L'ouvreur a une main moyenne (de mauvais atouts mais deux As et V10♣) qu'il exprime par 3♠ puis 4♦, frein, et le chelem en béton est atteint.

S	O	N	E
	1♠	-	2♣
-	2♠	-	3♠
-	4♠	-	4Sa
-	5♣	-	5♦
-	5♥	-	6♠

♠ D 6 5 3 2
♥ R V 9
♦ R D V
♣ 7 2



♠ A R 7
♥ A 8 3
♦ A 4
♣ R D 9 6 5

L'ouvreur a beau freiner des quatre fers (4♠), le répondant capitaine a trop de jeu pour s'arrêter. Quand il apprend que l'ouvreur n'a pas l'A♣, il pose la question à la Dame d'atout (5♦). 5♥ = D♠ + R♥



Déterminez les « passages » de capitanat.- 2ème et 3ème série (standard CBRC) -
Complétez la séquence d'enchères.

Tantôt la dernière enchère sera définitive, tantôt elle reléguera le capitanat définitivement au partenaire.

Imaginez une main plausible en face

S	O	N	E
		-	2♦
-		-	3♠
-		-	4♣
-		-	5♣
-		-	6♦
-		-	-

♠ RDV 10 2
♥ A
♦ RD 3
♣ 9 8 7 4



♠ A 9 6
♥ 8 3
♦ AV 10 9 4
♣ AR 5

S	O	N	E
		-	1♥
-		-	2Sa
-		-	4♣
-		-	-

♠ 8 6
♥ RD 9 2
♦ ARV 7 4
♣ 10 3



♠ DV 9
♥ AV 8 6 3
♦ D 10
♣ ARD

S	O	N	E
-	1♥	-	
-	2♣	-	
-	2Sa	-	

♠ V
♥ ARV 9 6
♦ RV 4
♣ R 8 7 5



♠ R 10 9 3
♥ D 5
♦ D 10 7 6
♣ V 10 4

S	O	N	E
1Sa	2♣	-	
-	2♥	-	
-	3♠	-	

♠ A 6 2
♥ ARV 9 5
♦ 4
♣ V 8 3



♠ RD 9 5
♥ 8 2
♦ V 6 3
♣ A 10 9 4

S	O	N	E
	1♠	-	
-	2♠	-	
-	4♣	-	
-	4♥	-	
-	5♦	-	
-	5♠	-	-

♠ A 9 8 6 3
♥ RDV
♦ 7 5 4
♣ R 10



♠ R 10 5
♥ 10 7
♦ ARD 8
♣ ADV 9



S	O	N	E
	1♠	-	2♦
-	2♠	-	3♠
-	3Sa	-	4♣
-	4Sa	-	5♣
-	5Sa	-	6♦
-	7♠	-	-
	7Sa		

♠ RD V 10 2
♥ A
♦ RD 3
♣ 9 8 7 4



♠ A 9 6
♥ 8 3
♦ AV 10 9 4
♣ AR 5

Après le 3SA sérieux, l'ouvreur prend le capitanat sur 4♣ (avec RD♦, ce n'est plus qu'une affaire d'As) puis, quand il apprend que le répondant possède trois As et un Roi, il compte 13 levées sur ses doigts.

S	O	N	E
	1♦	-	1♥
-	2♥	-	2Sa
-	3♦	-	4♣
-	4♥	-	-

♠ 8 6
♥ RD 9 2
♦ AR V 7 4
♣ 10 3



♠ DV 9
♥ AV 8 6 3
♦ D 10
♣ AR D

Le répondant capitaine annonce 2SA, essai de manche ou de chelem. 3♦ est positif et 4♣ montre l'ambition de chelem mais sans contrôle ♠ (sinon on dit 3♠ et pas 4♣). La conclusion s'impose.

S	O	N	E
-	1♥	-	1♠
-	2♣	-	2♥
-	2Sa	-	3Sa

♠ V
♥ AR V 9 6
♦ RV 4
♣ R 8 7 5



♠ R 10 9 3
♥ D 5
♦ D 10 7 6
♣ V 10 4

2♣ indique la zone 12/18. L'ouvreur annonce 2SA sur la redemande en préférence à 2♥ (transfert du capitanat).

Le répondant possédant 8 points magnifiques tente la manche.

S	O	N	E
1Sa	2♣	-	2♦
-	2♥	-	2♠
-	3♠	-	4♠

♠ A 6 2
♥ AR V 9 5
♦ 4
♣ V 8 3



♠ RD 9 5
♥ 8 2
♦ V 6 3
♣ A 10 9 4

En transitant par 2♦, le répondant capitaine use d'un petit artifice pour faire une proposition de manche à ♠. L'intervenant est beau lui aussi, il pourrait presque dire 4♠ et le camp finit par arriver à cette excellente manche.

S	O	N	E
	1♠	-	2♣
-	2♠	-	3♠
-	4♣	-	4♦
-	4♥	-	4Sa
-	5♦	-	5♥
-	5♠	-	-

♠ A 9 8 6 3
♥ RD V
♦ 7 5 4
♣ R 10



♠ R 10 5
♥ 10 7
♦ AR D 8
♣ A D V 9

Sur l'enchère déclic de 3♠, l'ouvreur possède une main élégante qui lui permet d'annoncer l'A♣ puis de freiner en disant 4♥.

Quand le répondant apprend qu'il manque un As + la D♠, il s'arrête au palier de 5.



Déterminez les « passages » de capitanat. - 2ème et 3ème série (standard CBRC) -
Complétez la séquence d'enchères.

Tantôt la dernière enchère sera définitive, tantôt elle reléguera le capitanat définitivement au partenaire.

Imaginez une main plausible en face

S	O	N	E
1♦	X	-	
-	2♦	-	
-	3♥	-	

♠ AR 8 5
♥ A 10 6 2
♦ A
♣ A V 10 3



♠ 7 4
♥ RV 9 5
♦ 10 8 6 3
♣ 5 4 2

S	O	N	E
1♦	X	-	
-	2♥	-	
-	3♠	-	

♠ A 7 2
♥ AR V 9 8
♦ 4 2
♣ RD V



♠ 10 9 8 5
♥ D 7
♦ V 6 3
♣ A 10 4 2

S	O	N	E
1♦	X	-	
-	1Sa	-	
-	2♥	-	

♠ A 6 2
♥ A 9 3
♦ A 8 5
♣ A D V 9



♠ R 9 3
♥ R 8 7 6 2
♦ V 4
♣ 10 5 4

S	O	N	E
1♦	-	-	
-	1Sa	-	
-	2♥ _{sa}	-	
-	3♠	-	

♠ D 9 3
♥ R 7 2
♦ V 8 6 5 2
♣ R 4



♠ AR 8 7 5
♥ AD 4
♦ 10 3
♣ AV 9

S	O	N	E
1♦	X	-	
-	2♦	-	
-	3♦	-	
-	5♣	-	-

♠ AR 9
♥ A 7 6 2
♦ V 3
♣ AR V 6



♠ D 6 4 2
♥ R 8
♦ 10 5
♣ D 9 7 5 3



S	O	N	E
1♦	X	-	1♥
-	2♦	-	2♥
-	3♥	-	4♥

♠ A R 8 5
 ♥ A 10 6 2
 ♦ A
 ♣ A V 10 3



♠ 7 4
 ♥ R V 9 5
 ♦ 10 8 6 3
 ♣ 5 4 2

A partir de 18/19 points avec le fit, le « contreur » capitaine fait un cue-bid. Mais avec 20H et un singleton, il en remet une couche. Le répondant qui pourrait avoir 0 points et seulement trois cartes à ♥ conclut à 4♥.

S	O	N	E
1♦	X	-	1♠
-	2♥	-	3♦
-	3♠	-	4♥

♠ A 7 2
 ♥ A R V 9 8
 ♦ 4 2
 ♣ R D V



♠ 10 9 8 5
 ♥ D 7
 ♦ V 6 3
 ♣ A 10 4 2

18 beaux points, c'est trop pour une intervention à 1♥. Un contre suivi d'une annonce de 2♥ exprime une main de 18/19. Le répondant, maximum, cue bid et 3♠ est un soutien différé sans garde à ♦. Le répondant conclut à 4♥ (merci le 10♣)

S	O	N	E
1♦	X	-	1♥
-	1Sa	-	2♦
-	2♥	-	4♥

♠ A 6 2
 ♥ A 9 3
 ♦ A 8 5
 ♣ A D V 9



♠ R 9 3
 ♥ R 8 7 6 2
 ♦ V 4
 ♣ 10 5 4

Contre suivi d'1SA montre la zone 19/20, donc relègue le capitanat. Avec 5 cartes à ♥ le répondant répète sa couleur sans espoir de manche et cue-bid sinon. Quand le « contreur » admet posséder 3 cartes à ♥, la manche est demandée.

S	O	N	E
1♦	-	-	X
-	1Sa	-	2♦
-	2♥sa	-	2♠
-	3♠	-	4♠

♠ D 9 3
 ♥ R 7 2
 ♦ V 8 6 5 2
 ♣ R 4



♠ A R 8 7 5
 ♥ A D 4
 ♦ 10 3
 ♣ A V 9

Ne confondez pas contre d'appel et de réveil. En réveil, la main est trop forte pour un contre suivi de l'annonce d'une couleur. La réponse 1SA dénie une majeure par 4. 2♥ montre une grosse pièce troisième.

S	O	N	E
1♦	X	-	1♠
-	2♦	-	3♣
-	3♦	-	3♥
-	5♣	-	-

♠ A R 9
 ♥ A 7 6 2
 ♦ V 3
 ♣ A R V 6



♠ D 6 4 2
 ♥ R 8
 ♦ 10 5
 ♣ D 9 7 5 3

L'enchère de 3♣ est « canapé ». Elle promet plus de ♣ que de ♠ (ou autant), pas minimum de la zone 0/7 de l'enchère d'1♠. 3♥ montre une pièce et, sans garde à ♦, le « contreur » conclut à 5♣.