

LES INTERMEDIAIRES

Dans sa volonté de supprimer les intermédiaires, il cherchait le moyen de passer directement du foin au lait sans passer par la vache.

Alphonse Allais

EVALUATIONS DES MAINS

Elles influent sur la force de la main.

- Ajoutez vous un point si vous possédez beaucoup de cartes intermédiaires (3 dix).
- Les dix et les 9 qui accompagnent des honneurs renforcent votre jeu.
- AV10 est mieux que AV2
- AD9 est mieux que AD3
- R109 est mieux que R42
- L'absence totale d'intermédiaires incite à dévaluer

ENCHERES

Elles influent sur les enchères.

• Pour **contrer punitif** à bas palier, il faut une longue dans la couleur d'atout adverse. La qualité de votre opposition à l'atout est importante, les intermédiaires joueront un rôle.

• La **qualité d'un arrêt** dans la longue adverse pour annoncer SA dépend des intermédiaires :

• **D1096** mieux que **R542**

• **Imposer sa couleur** d'atout en face de la courte potentielle du partenaire :

• **DV10982** mieux que **DV7543**

ENTAME

.Tête de séquence à SA :

.**V**1087 V104**2** **D**V92
 DV4**2**

.**4ème meilleure** : Les intermédiaires influent sur la lecture de l'entame (Règle de 11)

.**Pair impair** : Entamer une carte intermédiaire à l'atout (9 8) montre souvent une courte.



.A l'atout, l'entame du 9 (ou du 8 si le 9 est visible) ne peut venir que de RV9 ou d'une courte et il est rare d'entamer sous RV9.

JEU EN DEFENSE

Fort en 3ème : Votre partenaire entame du 5♠ contre 3SA


♠ V43		♠ V87	
♠ 5		♠ 5	
♠ D62		♠ D92	

Petit en second : Sud joue 3SA et présente le 2♥

♥ AR865		♥ AR865	
♥ DV74		♥ DV107	
♥ 2		♥ 2	

MANIEMENT DE COULEUR

♣ D1098
[]
♣ A432



♦ V2
[]
♦ AR987



♥ AR2
♥ 105 [] ♥ V876
♥ D943

♠ 983
[]
♠ R1072



BLOPAGE

Les cartes intermédiaires peuvent créer un blocage.



SIGNALISATION


- Pair-impair.
- Appel direct.
- Appel de préférence.
- Appel de smith.
- Etc...

PROMOTION D'ATOUT

• La coupe du 10 de cœur, surcoupé du Valet, crée une promotion d'atout.


♥ R543
♥ A97  ♥ 102
♥ DV86

• La coupe du 9 de pique, surcoupé de la Dame crée une promotion d'atout.

♠ R543
♠ V106  ♠ 92
♠ AD87

JEU TROMPEUR


♥ RD82

♥ 5  ♥ V976

♥ A1043

Fournir le 9 de cœur
donne une option
perdante à Sud.

♣ RV2

♣ D108  ♣ 765

♣ A943

Trèfle vers le valet
qui tient puis jeter la
Dame sur le Roi pour
que Sud puisse se tromper