

# COMPETITIVES A BAS PALIER

## Bataille de partielles



## DEFINITIONS :

**Compétitives** : Les deux camps entrent dans

**Bas palier** : On reste en partielle.

## EXEMPLE :

S	O	N	E
1♥ 3♥	1♠	2♥	2♠

# Les deux camps ont trouvé le fit.

**Trois options** : Passer, surenchérir, contrer punitif

**.Surenchérir** : Pour gagner un contrat supérieur –  
Pour perdre moins en chutant qu'en laissant  
gagner le contrat adverse – Pour pousser mes  
adversaires à surenchérir et se mettre en danger.

**.Contrer punitif** : Pour gagner plus en étant sûr de  
faire chuter le contrat adverse.

**.Passer** : R.A.S.

## Surenchérir :

- Avec un atout supplémentaire ( loi des atouts )
- Avec le singleton de la couleur adverse
- Avec un double fit
- Avec un bicolore et des honneurs concentrés
- Avec un bel unicolore

## • Contrer :


- Avec une forte opposition dans la couleur adverse


## • Passer :

- R.A.S Je laisse mon partenaire décider

# LE REV



• Mes adversaires ont trouvé un fit et s'arrêtent à un contrat inférieur ou égal à  : Je réveille presque toujours.

• Mes adversaires ont trouvé un fit et s'arrêtent à un contrat supérieur ou égal à  : Je réveille avec une bonne distribution ( ex : singleton dans la couleur adverse ).

• Le fit adverse est douteux :

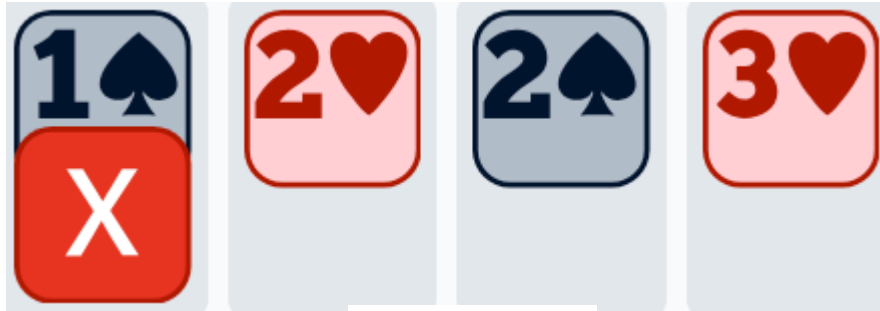
• Attention réveil dangereux !



# IMP / TPP et VULNERABILITE

- En **IMP**, on surenchérit avec une chance raisonnable de gagner son contrat.
- Idem en **TPP vulnérable**
- En **TPP, non vulnérable**, on surenchérit pour ne chuter que d'un ou pour pousser les adversaires à monter d'un palier.
- En **IMP** on contre punitif avec la certitude de faire chuter.
- En **TPP**, on contre punitif vulnérable avec un bon espoir de faire chuter de 1 ou+.

# INFERENCE SUR LE SYSTEME



ESSAI



COMPETITIF



COMPETITIF



CANAPE

# CONCLUSION

- En bataille de partielle, la force en honneur des deux camps est souvent équilibrée donc proche.
- C'est le camp qui possède la meilleure distribution qui sortira souvent vainqueur.
- A égalité de force et de distribution, avoir le fit à pique est un avantage.

• Avec des piques et de la distribution, soyez actif !