

...LES TP DE MICHEL LABEL

④ Les barrages :

Vous pouvez gagner des points avec une bonne ouverture de barrage ou en perdre.

Attention → 2 de chute vulnérable = 200. Soyez prudent.

LES INTERVENTIONS

① Intervenez pour donner l'entame

Donnez la bonne entame est essentiel. Intervenez **faible** avec une belle couleur, même **vulnérable** en face d'un bon partenaire.

② Intervenez pour réduire l'espace

Gênez au maximum vos adversaires en situation de vulnérabilité favorable.

③ Intervenez avec 2 couleurs

Dès que possible, intervenez de façon **économique**.

LES RÉVEILS COMPÉTITIFS

Les enchères de réveil sont importantes en TPP.

① Après un soutien adverse en majeure

Si possible, ne laissez pas jouer 2♥ ou 2♠.

② Après un soutien en mineure

Laissez jouer 2♣ ou 2♦ sans réveil "évident", surtout si vous craignez un contrat en majeure.

③ En réponse à un réveil compétitif

Une seule règle → soyez d'une **extrême** prudence.

NE PUSSEZ PAS LES MANCHES ET LES CHELEMS

Vous pouvez marquer un **TOP** à 150. Inutile, par une enchère excessive, de réduire à zéro un bon jeu de la carte.

exemple 11

EXEMPLES

5				
O	N	E	S	
			♠ 873	
			1♣	♥ RDV95
1♥				♦ V104
				♣ 96

exemple 4

6				
O	N	E	S	
			♠ DV10975	
		3♠	passé 1♦	♥ 7
				♦ 87
				♣ R1096

exemple 5

Non vulnérable contre vulnérable.

7				
O	N	E	S	
			♠ AV109	
		1♣	passé 1♥	♥ 5
contre				♦ RD1087
				♣ 1052

exemple 6

Bicolore 5-4 ♦-♠.

8				
O	N	E	S	
			♠ 9762	
			1♠	♥ RV10
passé 2♣	passé	passé		♦ A105
contre				♣ A95

exemple 7

Un bon pari !

9				
O	N	E	S	
			♠ V73	
		1♣	passé 1♠	♥ A5
passé 2♣	passé	passé		♦ R8764
passé				♣ V98

exemple 8

Laissez jouer à ♣.

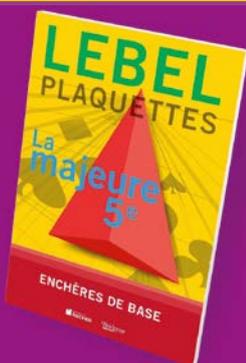
10				
O	N	E	S	
			♠ 10876	
		1♥	passé 2♥	♥ RV10
passé 2♠	passé	contre	passé	♦ A7
				♣ RD98

exemple 9

exemple 10

11				
O	N	E	S	
			♠ 94	
		1♦	passé 1♠	♥ AD86
1SA	passé 2SA	passé		♦ R1098
passé				♣ A76

Passez sur 2SA.



PLAQUETTES LABEL ENCHÈRES DE BASE

La majeure 5^{ème} dans votre poche, en 6 plaquettes.

Éditions leBridgeur



www.lebridgeur.com
01 42 96 25 50