



## La convention Cop1

### L'adversaire intervient après un Blackwood : la convention "Cop1"

Après l'intervention adverse les réponses au Blackwood sont modifiées. Le système préconisé est assez standard :

- Contre = 0 as
- Passe = 1 as
- 1 cran au dessus de l'intervention = 2 as
- 2 crans au dessus de l'intervention = 3 as

Si votre camp a établi un fit, répondez votre nombre de clés.

Moyen mnémotechnique :  
 co pour contre = 0  
 pun pour Passe = 1

S	O	N	E
3 ♥	Passe	4 SA	5 ♣
Passe			

  

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

#### Problème 9931

PASSE en réponse à un Blackwood du partenaire et une intervention montre 1 AS (ou une clé si un fit a été établi).

S	O	N	E
	1 ♥	1 ♠	4 ♥
4 ♠	Passe	4 SA	5 ♥
X			

  

D	V	10	7	4	8	7	6	R	10	9	5	4
♠	♠	♠	♠	♠	♥	♥	♣	♦	♦	♦	♦	♦

#### Problème 9931

X qui indique 0 clés à l'atout ♠