



## 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 :

COntre = 0

Passe = 1

S	O	N	E
3 ♥	Passe	4SA	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	4SA	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 ♠