

AVANT-PROPOS

Votre première expérience du bridge de comparaison ?
Peut-être, mais ce ne sera sûrement pas la dernière !
Quel plaisir de constater ses progrès de championnat
en championnat puis de jouer avec les meilleurs.
Quel plaisir pour les moniteurs de voir leurs élèves
s'investir et progresser.
Alors, amusez-vous et bonne chance à tous !

Pierre Saguet
Vice-Président de la FFB

Ce livret a été préparé par l'équipe pédagogique de l'Université du Bridge.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE
20, quai Camot - 92210 SAINT CLOUD - Tél : 01 55 57 38 00 - Fax : 01 55 57 38 36

www.ffbridge.fr

<p>♠ R V 3</p> <p>♥ A V 10</p> <p>♦ A D 4 2</p> <p>♣ 9 7 3</p>	<p>♠ D 8 7 6 4</p> <p>♥ R 7 5 2</p> <p>♦ R 8 3</p> <p>♣ 10</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="margin: 0;">N</p> <p style="margin: 0;">O E</p> <p style="margin: 0;">S</p> </div> <p>♠ A 9 2</p> <p>♥ D 9 6 3</p> <p>♦ 10 9 6 5</p> <p>♣ A 2</p>	<p>♠ 10 5</p> <p>♥ 8 4</p> <p>♦ V 7</p> <p>♣ R D V 8 6 5 4</p>	
--	--	--	--

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
140		97	3
100		92	8
50		81	19
	50	73	27
	110	70	30
	130	67	33
	400	44	56
	430	14	86
	460	2	98
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	3♣
Passe	3SA		

Entame : 6 de Pique

Enchères :

Lorsque son partenaire fait une ouverture de barrage avec sept belles cartes à Trèfle et un jeu de moins de 10 points d'honneur, Ouest, qui dispose des arrêts dans les trois autres couleurs et du fit à Trèfle, visualise facilement les neuf levées nécessaires pour la manche à Sans-Atout. En effet, le mort va procurer six ou sept levées de Trèfle qui, ajoutées aux deux As, en donneront huit ou neuf. De plus, l'entame, dans n'importe laquelle des trois autres couleurs livrera un pli supplémentaire, l'adversaire plongeant dans les fourchettes du déclarant.

Jeu de la carte :

Sud prend l'entame de l'As de Pique, et rejoue le 9 de Pique en pair-impair du résidu. Ouest, qui est bien obligé d'affranchir ses Trèfles, devra rendre la main à la défense. A la deuxième levée le déclarant doit tenter l'impasse à la Dame de Pique pour deux raisons. La première est de réaliser une levée de plus si la Dame est en Sud. La seconde est d'épuiser les Piques de l'adversaire court si celui-ci reprend plus tard la main à l'As de Trèfle. La Dame de Pique est mal placée, comme c'était probable, mais l'As de Trèfle se situant dans la main courte à Pique, le contrat gagne quand même, Sud n'ayant plus de Pique à renvoyer après le troisième tour de la couleur. Ouest aurait chuté si l'As de Trèfle s'était trouvé en Nord. Notons que le contrat de 5♣, en dépit d'un fit de dix cartes, chute sur n'importe quelle entame.

NOUVEAU :

« Cahiers de l'Université du Bridge »

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.net

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
600		99	1
170		96	4
140		58	42
110		13	87
90		5	95
	100	3	97
	...	0	100

♠ R 5	♠ D V 8 4 2	♠ A 7 6
♥ D V 10 2	♥ 7 6 5	♥ R 8 4
♦ V 9 7 4	♦ 5 3	♦ R 10 8 2
♣ V 8 4	♣ R 6 5	♣ 10 9 2

♠ 10 9 3	N	♠ A 7 6
♥ A 9 3	O	♥ R 8 4
♦ A D 6	S	♦ R 10 8 2
♣ A D 7 3	E	♣ 10 9 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♥	Passe
2♠			Passe

Entame : Dame de Cœur

Enchères :

Sur l'ouverture d'1SA de Sud, Nord utilise la convention "Texas" et passe sur la rectification de son partenaire, n'entrevoiant aucune possibilité raisonnable de manche.

Jeu de la carte :

Sud constate qu'il dispose de huit levées. En effet, les atouts en procureront trois après la chute de l'As et du Roi de Pique et par ailleurs le déclarant détient trois levées de Trèfle et deux As rouges. L'espoir d'une neuvième levée repose sur l'éventuelle répartition 3/3 du résidu à Trèfle ou sur le bon placement du Roi de Carreau. Après l'As de Cœur la priorité va au retrait des atouts adverses. Sud joue donc le 10 de Pique pour le Roi d'Est qui continue du Valet de Cœur et d'un troisième tour de la couleur pour le Roi d'Est. Si ce dernier contre-attaque Carreau il n'y a aucun risque à tenter l'impasse au Roi. La Dame de Carreau remporte donc la levée. Elle est suivie d'un nouveau tour d'atout pour l'As qui constitue la dernière levée du flanc. Si Est ne joue jamais Carreau, même en main à l'As de Pique, le déclarant devra tester le partage des Trèfles après avoir capturé le dernier atout de la défense et avant de tenter l'impasse au Roi de Carreau. Si les Trèfles sont répartis 3/3, l'impasse Carreau devient inutile.

♠ 9 8 2	♠ 10 6 5 3	♠ A D 7 4
♥ D 9 8	♥ R 10 7 6 2	♥ A 5 3
♦ 6	♦ 8 4 2	♦ R D 7 5
♣ A R V 10 8 7	♣ 4	♣ 6 2

♠ R V	N	♠ A D 7 4
♥ V 4	O	♥ A 5 3
♦ A V 10 9 3	S	♦ R D 7 5
♣ D 9 5 3	E	♣ 6 2

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
400		99	1
300		94	6
200		78	22
100		59	41
90		51	49
	50	49	51
	110	44	56
	...	36	64
	600	24	76
	630	12	88
	660	3	97
	...	0	100

Sud
1♦

Ouest
2♣

Nord
Passe

Est
3SA

Entame : Valet de Carreau

Enchères :

L'intervention à 2♣ d'Ouest promet six cartes et au moins 11/12 points HL. Est, qui possède lui-même 15 points H et un double arrêt dans la couleur adverse, nomme la manche à Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Sud entame du Valet de Carreau, carte qui promet le 10 et dénie la Dame. Est prend et constate que la réalisation de tous les Trèfles le mènerait à bon port. A huit cartes il convient de faire l'impasse à la Dame. Il joue donc un petit Trèfle vers le Valet ou le 10. Il est temps de rentrer en main pour renouveler l'impasse. Jouer Pique vers la Dame est sans risque. Sud prend du Roi et ne doit pas rejouer Carreau sous peine de faire cadeau d'une levée supplémentaire au déclarant. Quand il reprendra la main Est refera l'impasse à Trèfle pour assurer son contrat. Notons qu'il ne fallait surtout pas faire de coup de sonde avant l'impasse à Trèfle car dans ce cas il n'aurait plus été possible de renouveler la manœuvre.

SEF

Renseignements : Boutique FFB

Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.net

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
680		95	5
650		70	30
620		38	62
200		20	80
100		9	91
	100	5	95
	200	2	98
	...	0	100

♠ 10 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 9
		N									
O			E								
		S									
♥ R D 8 5 4		♥ V 10 9 2									
♦ A 5 3		♦ R D 10 6 4									
♣ R 6 4	♣ D 7 2										
	♠ D V 7 4 3										
	♥ 6										
	♦ V 9 8 7										
	♣ A V 9										

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	1♠	4♥
4♠			

Entame : Roi de Carreau

Enchères :

L'intervention par Nord peut se faire à partir de 7/8 points H et une belle couleur. Est, qui ne doit pas oublier de compter son point de longueur à Carreau, totalise 13 points HLD, et soutient son partenaire au palier de la manche. Pour sa part, Sud applique la loi des atouts : quand les forces des deux camps sont proches, chaque camp a intérêt à déclarer au minimum un contrat dont le nombre de levées correspond au nombre d'atouts dans sa ligne. Sud, connaissant dix atouts dans son camp, demande dix levées et annonce le contrat de 4♠. L'existence d'un singleton dans sa main ne fait qu'améliorer les chances d'un résultat positif. Cela signifie qu'en cas de chute, la pénalité ne devrait pas excéder le gain qu'auraient pu se procurer les adversaires en jouant leur propre contrat. Ni Ouest, ni Est n'ont les moyens de surenchérir ou de contrer, et les enchères en restent là.

Jeu de la carte :

Le déclarant coupe le deuxième tour de Carreau. Le déclarant gagne facilement son contrat en coupant notamment deux Cœurs au mort. Une onzième levée sera le fruit de la double impasse à Trèfle. En effet, Nord devra jouer les Trèfles en partant deux fois de sa main vers le 9 et le Valet du mort. Pour peu qu'Est possède au moins l'un des deux gros honneurs manquants, la défense ne fera qu'une levée dans la couleur.

Kit d'Initiation au bridge : 31 €

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.net

♠ A 8	♠ 9 6 2	♠ R D V 4
♥ R V 4 2	♥ A 3	♥ D 1 0 7 5
♦ V 9 7 4	♦ D 1 0 5	♦ A 8 3
♣ 9 8 5	♣ A R V 6 4	♣ D 2

♠ 10 7 5 3	N	E
♥ 9 8 6	O	S
♦ R 6 2	S	N
♣ 10 7 3	N	E

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
150		99	1
100		94	6
50		79	21
	90	69	31
	110	53	47
	140	21	79
	170	2	98
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	Contre
Passe	2♥		

Entame : As de Trèfle

Enchères :

Sur l'ouverture adverse d'1♣, Est ne peut intervenir de façon naturelle. Possédant les points de l'ouverture et les deux majeures quatrièmes, il effectue un contre d'appel. La main d'Ouest se trouve dans la zone de réponse moyenne, qui va de 8 à 10 points H. Dès lors, il annonce sa couleur en effectuant un saut simple, ce qui exprime exactement quatre cartes. Fort de ce renseignement, Est sait que son camp n'a pas la force de 27 points HLD nécessaire pour déclarer la manche à Cœur.

Jeu de la carte :

Nord entame de l'As de Trèfle et encaisse le Roi. A la vue du mort la contre-attaque est facile à trouver. Préférez-vous jouer dans la couleur où le mort possède Roi-Dame-Valet ou dans celle où il ne détient que l'As ? Jouer un petit Carreau permet de limiter le déclarant à huit levées alors que la contre-attaque dans n'importe quelle autre couleur lui permet de réaliser une levée supplémentaire. En effet, Le déclarant pourra défausser des Carreaux sur les Piques maîtres du mort.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
460		97	3
430		79	21
400		47	53
180		28	72
...		26	74
130		23	77
110		19	81
	50	10	90
	100	2	98
	...	0	100

♠ 9 8 6	♠ A V 5	♠ R 10 3 2
♥ A 10 8 6 5	♥ 7 3	♥ R 9 2
♦ 10 5	♦ D 3 2	♦ A 8 6 4
♣ V 8 4	♣ R D 9 7 3	♣ 10 6

O	N	E
S		

♠ D 7 4	♠ D 7 4
♥ D V 4	♥ D V 4
♦ R V 9 7	♦ R V 9 7
♣ A 5 2	♣ A 5 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Passe	2♣	Passé
2SA	Passe	3SA	Passé

Entame : 6 de Cœur

Enchères :

Avec une main régulière de 13 points HL, Nord pourrait songer à déclarer tout de suite 3SA. Les deux petites cartes à Cœur sont néanmoins une contre-indication, et il est préférable d'effectuer un changement de couleur au palier de deux, indiquant déjà une force d'au moins 11 points H. La redemande à 2SA de l'ouvreur exprime une main régulière dont la force n'a pas permis l'ouverture d'1SA. Il est temps pour Nord d'annoncer la manche.

Jeu de la carte :

Avec cinq cartes à Cœur, Ouest entame de sa « 4ème meilleure ». Est fournit le Roi de Cœur qui fait la levée, et rejoue le 9 de Cœur en pair-impair du résidu sur lequel le déclarant joue le Valet. Ouest peut alors essayer de reconstituer les Cœurs autour de la table. Une chose est sûre : Sud a la Dame car dans le cas contraire Est l'aurait joué à la première levée. Si Ouest remporte le pli de l'As et rejoue la couleur pour faire tomber la Dame, il ne pourra plus reprendre la main pour encaisser ses levées de longueur. Le bon flanc consiste à laisser à l'adversaire la levée qui lui revient de droit pour maintenir les communications de la défense. Ouest ne prend donc pas le Valet de Cœur et quand Est reprendra la main, soit par l'As de Carreau, soit par le Roi de Pique, il jouera son dernier Cœur, permettant à Ouest de faire l'As et les deux levées de longueur pour une de chute. Le Bridge n'est pas un jeu moral : joué par Nord, l'entame probable d'un petit Pique livre le contrat, le déclarant ayant un temps d'avance pour affranchir les Carreaux.

♠ A 8 7 3		♠ R 6 5
♥ V 5		♥ A D 7 4
♦ A 9 6 2		♦ R V 7 5
♣ 10 7 2		♣ V 9
♠ D 4	N	♠ R 6 5
♥ R 10 9 3	O	♥ A D 7 4
♦ D 10 8 4	S	♦ R V 7 5
♣ A D 5	E	♣ V 9
	S	
♠ V 10 9 2		
♥ 8 6 2		
♦ 3		
♣ R 8 6 4 3		

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		96	4
100		73	27
	...	53	47
	600	50	50
	620	42	58
	630	35	65
	650	18	82
	660	1	99
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♦	Passe	1♥
Passe	2♥	Passe	4♥

Entame : 3 de Carreau

Enchères :

Ouest, qui a un jeu régulier de 13 points H ouvre de sa mineure la plus longue. Est donne la priorité à la découverte du fit majeur, et répond 1♥. Lorsque son partenaire le soutient au palier de deux, indiquant une force de 12 à 16 points HLD, ses 15 points HLD suffisent à déclarer la manche. On a coutume de dire que deux partenaires qui possèdent chacun la valeur d'une ouverture doivent au moins déclarer la manche.

Jeu de la carte :

Dans un contrat à la couleur, l'entame d'un singleton permet souvent de réaliser des levées par la coupe. Ici, Sud ne possède que 4 points H, il peut donc raisonnablement envisager que son partenaire pourra prendre la main - soit directement dans la couleur d'entame, soit à l'atout - pour lui faire couper des Carreaux.

Nord, une fois passé l'étonnement de voir son partenaire entamer dans la couleur nommée par l'adversaire, comprend le message et rejoue Carreau pour la coupe de Sud. Ce dernier rejoue Pique en espérant que son partenaire puisse y reprendre la main, afin de lui permettre d'effectuer une nouvelle coupe. Cette bonne entente entre les Nord/Sud leur permet de faire chuter le déclarant.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
500		95	5
450		91	9
420		79	21
200		66	34
170		57	43
140		42	58
...		33	67
	50	22	78
	100	9	91
	150	2	98
	...	0	100

♠ R D V 7 4 3							
♥ 10							
♦ 8 4 3 2							
♣ V 6							
♠ A 9 6	♠ 5						
♥ V 7 5	♥ R D 8 4 2						
♦ D V 6 5	♦ 10 9 7						
♣ A D 8	♣ 10 7 5 4						
	<table border="1" style="margin: 0 auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">N</td> <td></td> <td style="padding: 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">S</td> <td style="padding: 5px;">E</td> </tr> </table>	N		E	O	S	E
N		E					
O	S	E					
	♠ 10 8 2						
	♥ A 9 6 3						
	♦ A R						
	♣ R 9 3 2						

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	2♠	Passé
4♠			

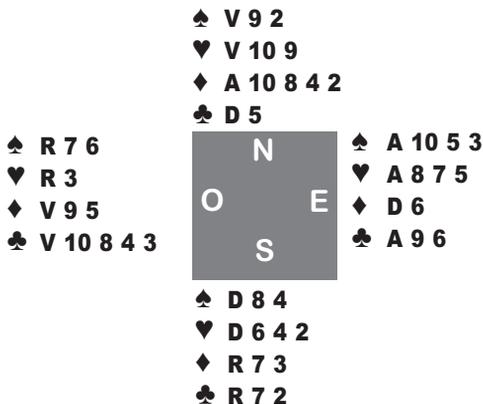
Entame : Roi de Cœur

Enchères :

Après l'ouverture d'1♦, Nord fait une intervention à saut à 2♠. Cette enchère de barrage promet six belles cartes dans la couleur et s'effectue avec moins de 11 points H. Comme tout barrage, l'enchère dénie deux As. Le pari de la manche est raisonnable pour Sud qui peut espérer six levées de Piques, deux As, le Roi de Carreau et peut-être le Roi de Trèfle ou une levée de coupe grâce à son doubleton Carreau.

Jeu de la carte :

Ayant pris l'entame de l'As de Cœur, le déclarant fait son plan de jeu. Cinq levées seulement proviendront des Piques de Nord, auxquelles il convient d'ajouter les deux As rouges et le Roi de Carreau. L'impasse au Roi de Trèfle échouera fatalement car l'entame du Roi de Cœur, promettant la Dame, fait que l'As de Trèfle est forcément dans la main de l'ouvreur. Les deux plis manquants proviendront de deux coupes à Carreau effectuées par la main courte. A la deuxième levée le déclarant débloque l'As et le Roi de Carreau et rentre en main en coupant un premier Cœur. Il coupe alors un premier Carreau au mort et rentre à nouveau en main par une deuxième coupe à Cœur. Il suffit maintenant de couper à nouveau un Carreau. Il est intéressant de constater qu'une entame atout aurait défilé le contrat, privant le déclarant de l'une des deux coupes cruciales.



SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		98	2
100		89	11
90		84	16
	90	67	33
	100	59	41
	110	48	52
	120	36	64
	150	20	80
	180	6	94
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♣
Passe	1SA		

Entame : 4 de Carreau

Enchères :

La main d'Ouest dispose certes d'un fit à Trèfle, mais avec un jeu régulier de 8 à 10 points H, la nomination des Sans-Atout est prioritaire. En effet, le soutien à 2♣ sous-entendrait plutôt une main irrégulière. Constatant l'absence de fit majeur et sans espoir de manche l'ouvreur n'a aucune raison de donner suite.

Jeu de la carte :

Si le déclarant fournit la Dame de Carreau à la première levée il ne fera aucun pli dans la couleur. En effet, Sud prendra du Roi puis le Valet sera pris en impasse par l'As et le 10 de Nord. En revanche, jouer un petit Carreau garantit une levée car, soit Sud joue le Roi et le déclarant se retrouve avec la Dame et le Valet contre l'As au tour suivant, soit Sud joue un petit et le 9 remporte le pli. Quoi qu'il en soit Sud prend du Roi et Nord doit laisser passer le second tour de la couleur, faute de reprise de main extérieure à sa couleur longue. La meilleure chance d'une septième levée réside dans la double impasse à Trèfle. En main à la Dame de Carreau - ou au Valet si Nord a pris de l'As et rejoué la couleur - Ouest rentre en main par le Roi de Cœur et joue le Valet de Trèfle pour le Roi de Sud. Ce dernier joue son dernier Carreau et Nord encaisse ses deux levées de longueur. Il rejoue Cœur pour l'As du mort. Le déclarant rentre en main au Roi de Pique et rejoue Trèfle. La Dame tombe pour un total de huit levées. Si Nord ne laisse pas passer le deuxième tour de Carreau, Ouest réalise neuf levées.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
790		99	1
620		97	3
500		95	5
300		91	9
200		83	17
170		61	39
140		32	68
110		17	83
100		13	87
	100	6	94
	200	1	99
	...	0	100

<p>♠ 10 5 ♥ R 3 ♦ A D 10 4 ♣ R D 7 6 3</p>	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ 4 3 ♥ A 10 8 7 4 ♦ 8 5 3 2 ♣ A 4</p>	<p>♠ R 8 ♥ D V 9 5 2 ♦ R 7 6 ♣ V 9 2</p>
	N											
O		E										
	S											
		<p>♠ A D V 9 7 6 2 ♥ 6 ♦ V 9 ♣ 10 8 5</p>										

Sud

Ouest

Nord

Est
Passe

3♠

Entame : Roi de Trèfle

Enchères :

Une ouverture de barrage au palier de trois promet sept belles cartes dans la couleur dans une main de 9 ou 10 points H au maximum. Malgré ses 14 points H Ouest ne dispose d'aucune enchère satisfaisante pour rentrer dans la séquence. De plus il faudrait jouer au palier de quatre en face d'un partenaire qui a passé d'entrée. Pour sa part, Nord n'a aucune raison de déclarer la manche : certes, il a deux As, mais il faudrait une main vraiment sur-mesure chez son partenaire pour que la manche gagne.

Jeu de la carte :

Le déclarant peut laisser passer l'entame en prévision de la coupe de son troisième Trèfle au mort. Si le flanc rejoue Trèfle, il prend de l'As, joue As de Cœur et Cœur coupé, puis coupe le troisième Trèfle de sa main au mort. Les neuf levées sont maintenant assurées. La réussite de l'impasse au Roi de Pique pourrait même fournir une dixième levée, si la couleur est bien distribuée en flanc. Quelle chance, elle marche ! Pourquoi ne fallait-il pas la faire tout de suite à la deuxième levée ? En cas d'échec de l'impasse, le flanc aurait pu rejouer atout et priver le déclarant de la coupe de la main courte. La priorité est donc de faire cette coupe du troisième Trèfle avant de faire l'impasse.

♠ A 6 4	♠ V 8 5
♥ R D 8 6 5	♥ 7 3
♦ 10	♦ D V 5 3 2
♣ 9 6 5 4	♣ 8 7 3
♠ R D 10 7 3	♠ 9 2
♥ 2	♥ A V 10 9 4
♦ 9 8 4	♦ A R 7 6
♣ A R D 2	♣ V 10

N
O
E
S

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
590		99	1
500		97	3
450		89	11
420		51	49
300		19	81
100		14	86
50		12	88
	50	7	93
	100	2	98
	...	0	100

Sud
1♥Ouest
1♠Nord
4♥

Est

Entame : As de Trèfle**Enchères** :

Nord est content de voir l'enchère d'1♥ de son partenaire. Son jeu vaut maintenant 14 points HLD, et il s'apprête à conclure à la manche. Son enchère n'est aucunement modifiée par l'intervention de l'adversaire à 1♠. Pour rappel, cette intervention ne garantit ni ne dénie les points d'ouverture ; elle peut se faire à partir de 8 points HL à condition d'avoir une belle couleur. Est a le fit à Pique, mais il ne peut défendre au palier de quatre avec un fit seulement huitième sans enfreindre la loi des atouts...

Jeu de la carte :

Si après l'As et le Roi de Trèfle, Ouest commet l'erreur de jouer la Dame, le déclarant peut se frotter les mains. Il coupe ce troisième tour de Trèfle, et le 9 de Trèfle du mort devient maître. Il lui suffit d'enlever les atouts du flanc en deux tours, et de défausser un Pique sur cette carte rendue maîtresse, pour un total de onze levées car le 7 et le 6 de Carreau seront coupés au mort.

Comment Ouest pouvait-il savoir qui coupait le troisième tour de la couleur ? Grâce à la signalisation en pair-impair de son partenaire sur la première carte jouée. Est ayant fourni le 3, la plus petite des cartes restantes, il connaît maintenant un nombre impair de cartes chez lui. Dès lors, il peut encore encaisser son Roi, mais doit rejouer une autre couleur à la troisième levée, par exemple le Roi de Pique. Le déclarant concédera encore un Pique et ne fera que dix levées.

**Participez au Championnat de France Espérance par paires et par quatre.
Dotation points d'expert**

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1470		98	2
1440		78	22
1430		58	42
720		54	46
690		41	59
660		22	78
...		13	87
	100	8	92
	200	2	98
	...	0	100

♠ V 10	♠ A D 8 7 6										
♥ D 8 4 2	♥ A 7 6										
♦ V 8 6 4	♦ R 2										
♣ V 10 7	♣ R D 5										
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 9 5 4 3
	N										
O		E									
	S										
		♥ V 10 9									
		♦ 9 5									
		♣ 8 6 4 2									
		♠ R 2									
		♥ R 5 3									
		♦ A D 10 7 3									
		♣ A 9 3									

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♠	Passe
2♦	Passe	3SA	Passe
6SA			

Entame : Valet de Cœur (ou éventuellement le 6 de Trèfle)

Enchères :

Le jeu de Sud, qui comporte 17 points HL, est trop fort pour une conclusion à 3SA. Il effectue d'abord un changement de couleur au palier de deux qui indique à son partenaire une force minimale de 11 points H. Nord fait une redemande à 3SA qui signifie un jeu régulier de 18-19 points HL. Cette enchère ravit Sud, qui calcule que son camp possède entre 35 et 36 points HL. Il impose le petit chelem à Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Onze levées sont certaines. La douzième pourra provenir de l'affranchissement d'une levée de longueur dans l'une des deux couleurs de sept cartes que détient le camp du déclarant. Bien sûr, cet affranchissement doit se faire en priorité par rapport à l'encaissement des levées sûres, sinon le flanc disposera de cartes affranchies dans ses propres couleurs.

A Carreau, la présence du 10, qui permettrait de profiter de la chute précoce du Valet adverse, offre de meilleures chances dans l'optique d'une treizième levée. C'est par conséquent cette couleur que le déclarant joue à la deuxième levée : Roi de Carreau, puis As et Dame de Carreau. Le Valet quatrième d'Ouest fait de la résistance, mais ce sera la seule levée de l'adversaire. En effet, il suffit de concéder ce fameux Valet pour profiter de la levée de longueur qui en découlera pour un score de 1440 points incluant notamment les primes de manche et de petit chelem. Notons que le déclarant aurait obtenu le même résultat en exploitant les Piques.

Kit d'Initiation au bridge : 31 €

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.net

<p>♠ 2 ♥ V 6 4 ♦ R V 9 7 5 ♣ A 7 5 3</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ A 10 8 ♥ A 3 2 ♦ D 8 6 2 ♣ D 9 6</p>	<p>♠ D 9 7 6 3 ♥ 10 9 7 ♦ A 3 ♣ R V 10</p> <p>♠ R V 5 4 ♥ R D 8 5 ♦ 10 4 ♣ 8 4 2</p>
N						
O E						
S						

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
300		99	1
200		96	4
140		91	9
100		80	20
	90	69	31
	110	53	47
	130	27	73
	150	8	92
	600	2	98
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
	3♦		

Entame : Roi de Cœur

Enchères :

Avec un jeu irrégulier sans quatre cartes dans une majeure, Ouest, avec aux cinq cartes à Carreau, n'a pas d'autre enchère à sa disposition qu'un soutien dans la couleur d'ouverture. Aux 10 points HL s'ajoutent les 2 points D du singleton à Pique, pour un total de 12 points HLD qui permet d'effectuer un saut au palier de trois. Certes Est possède des arrêts dans toutes les couleurs, mais la force combinée des deux mains est insuffisante pour déclarer 3SA ; les 25 points HL nécessaires ne sont pas au rendez-vous.

Jeu de la carte :

L'entame fait plaisir au déclarant. La Dame étant affichée en Sud, Est pourra ultérieurement jouer un petit Cœur de sa main vers le Valet du mort pour faire une deuxième levée dans la couleur. Les atouts apportent quatre autres levées. Du bon placement du Roi de Trèfle dépend la levée supplémentaire, sachant que le quatrième Trèfle d'Ouest pourra être coupé de la main courte à l'atout. N'ayant besoin de couper qu'une seule fois au mort et disposant de neuf atouts, le déclarant commence par enlever les atouts de la défense. Nord prend de l'As, et aucun retour de sa part ne gêne le déclarant. S'il rejoue Cœur le Valet est définitivement affranchi. S'il joue atout, le déclarant prend au mort, et joue As de Trèfle et petit Trèfle vers sa Dame. L'impasse indirecte marche, et l'adversaire ne fera en tout et pour tout que trois levées à savoir de l'As de Carreau, le Roi de Trèfle et la Dame de Cœur. Notons que la répartition 3/3 des Trèfles adverses rend inutile la coupe du quatrième tour de la couleur.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
420		99	1
200		95	5
170		87	13
140		64	36
110		48	52
50		29	71
	50	17	83
	90	10	90
	110	4	96
	120	3	97
	...	0	100

♠ A V 9 6 2		
♥ A 8 3 2		
♦ 10 9		
♣ 7 5		
♠ D 7	N O E S	♠ 10 5
♥ 6 4		♥ R D 9 7 5
♦ 6 5 3 2		♦ A D 7
♣ A V 8 4 2		♣ R 9 6
		♠ R 8 4 3
		♥ V 10
		♦ R V 8 4
		♣ D 10 3

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1SA		1♥

Entame : 6 de Pique

Enchères :

Sans fit dans une main ne dépassant pas une dizaine de points HL, Ouest répond 1SA sur l'ouverture majeure de son partenaire. Contrairement aux autres réponses à Sans-Atout, cette enchère ne garantit pas une main régulière. Sur l'ouverture de 1♥, elle dénie aussi la possession de quatre cartes à Pique. Est n'est pas assez fort pour envisager une manche. Il passe.

Jeu de la carte :

Par les enchères, le camp Nord/Sud sait que le déclarant possède au maximum trois cartes à Pique. Quand Sud s'empare de la première levée du Roi et rejoue le 3 de Pique en pair-impair du résidu, Nord sait que le déclarant ne possédait que deux cartes à l'origine. D'ailleurs, l'apparition de la Dame au deuxième tour confirme bien la signalisation du partenaire. Il encaisse trois autres levées dans la couleur. Le déclarant doit défausser trois fois : Il se sépare de deux petites cartes à Cœur et d'un Carreau du mort, et de trois cartes à Carreau de sa main. Si Nord trouve le retour Carreau à la sixième levée, il condamne l'ouvreur à une levée de chute. Sur tout autre retour le déclarant peut assurer son contrat en tentant et réussissant l'impasse à la Dame de Trèfle puis en jouant Cœur vers le mariage. Cette dernière manœuvre garantit la septième levée alors que l'impasse au Roi de Carreau serait aléatoire.

<p>♠ A V 7 6 5 ♥ 10 ♦ R D 8 4 ♣ D 7 6</p>	<p>♠ R 9 8 4 ♥ A 8 5 2 ♦ 6 3 2 ♣ V 9</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%; text-align: center; background-color: #cccccc;"> <tr><td>N</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>	N		E	O				S		<p>♠ 3 2 ♥ R D V 3 ♦ A V 7 5 ♣ R 4 2</p>
N		E										
O												
	S											
<p>♠ D 10 ♥ 9 7 6 4 ♦ 10 9 ♣ A 10 8 5 3</p>												

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		96	4
50		90	10
	110	85	15
	150	83	17
	400	67	33
	430	28	72
	460	2	98
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	1♠	Passé	2♦
Passé	3♦	Passé	3SA

Entame : 5 de Trèfle

Enchères :

Voyant l'ouverture de son partenaire, Est sait que son camp possède les points pour jouer une manche. Sa priorité est d'annoncer 2♦ sur l'ouverture d'1♠, la plus économique de ses deux couleurs quatrièmes. Rappelons que la réponse de 2♥ promettrait cinq cartes. Le soutien à 3♦ de l'ouvreur promet quatre cartes dans la couleur et dénie quatre cartes à Cœur. Possédant au moins un arrêt dans les deux couleurs non nommées le répondant est en droit de déclarer 3SA.

Jeu de la carte :

Sud entame du 5 de Trèfle en quatrième meilleure. Le déclarant compte ses levées qui se limitent à l'As de Pique et quatre Carreaux. Les Cœurs procureront trois levées supplémentaires à condition de ne pas mettre deux cartes équivalentes dans le même pli. Quant à la neuvième levée elle proviendra fatalement d'un Trèfle, couleur où le déclarant dispose à la fois du Roi et de la Dame. Est appelle un petit Trèfle du mort que Nord couvre du Valet. Cette première levée laisse espérer que l'As se trouve en Sud. En main au Roi, Est joue le 3 de Cœur vers le 10. Si Nord ne prend pas le déclarant rentre en main à Carreau pour rejouer Cœur. Si Nord prend de l'As de Cœur et rejoue Trèfle, la Dame du mort fournit une dixième levée. Si Nord ne rejoue pas Trèfle Est pourra lui-même jouer vers la Dame du mort pour obtenir ce dixième pli.

NOUVEAU :

« Cahiers de l'Université du Bridge »

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.net

<p>♠ 8 5 4 2 ♥ A 6 ♦ 10 7 6 4 ♣ R D V</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	<p>♠ 9 7 ♥ R V 10 8 ♦ R D 2 ♣ 8 6 4 2</p> <p>♠ R D V 6 ♥ 4 3 ♦ V 9 8 3 ♣ 10 9 5</p>	<p>♠ A 10 3 ♥ D 9 7 5 2 ♦ A 5 ♣ A 7 3</p>
N						
O E						
S						

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		99	1
420		73	27
400		47	53
170		32	68
140		13	87
	50	3	97
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	Passe	Passe
4♥		3♥	Passe

Entame : Roi de Trèfle

Enchères :

Lorsque son partenaire ouvre d'1♥ en Sud, promettant au moins cinq cartes dans la couleur et 13 points HL, Nord fait un soutien à saut grâce à ses 12 points HLD. Sud, fort de 16 points HLD, et donc non minimum, accepte cette proposition de manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant pourra faire quatre levées d'atout après avoir concédé l'As, une levée de Pique, trois levées de Carreau et une levée de Trèfle. La dixième levée proviendra de la coupe de la main courte de son troisième Pique.

Cependant, l'entame du Roi de Trèfle affranchit tout de suite deux levées dans la couleur pour le flanc, et, pour le déclarant, jouer atout présente un risque : celui que la défense encaisse tout de suite deux plis dans la couleur d'entame puis un Pique un peu plus tard dans le coup. C'est la raison pour laquelle il convient de jouer trois tours de Carreau avant les Cœurs afin de défausser l'un des deux petits Trèfles de Sud, avançant ainsi son pouvoir de coupe d'un tour. En l'espèce cette erreur ne serait pas dommageable, car la répartition favorable des Trèfles adverses (3/3) affranchirait le quatrième du mort, rendant la coupe du troisième Pique de Sud inutile.

SEF

Renseignements : Boutique FFB

Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.net

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
150		98	2
100		89	11
50		68	32
	90	38	62
	120	8	92
	150	3	97
	...	0	100

♠ R 8 6 4
 ♥ D 7 5 2
 ♦ D 3
 ♣ 8 6 3

♠ D V 10 7
 ♥ A 6 4 3
 ♦ 10 5
 ♣ A 9 7

	N	
O		E
	S	

♠ A 9 2
 ♥ R V 8
 ♦ A R 6 4 2
 ♣ 10 5

♠ 5 3
 ♥ 10 9
 ♦ V 9 8 7
 ♣ R D V 4 2

Sud

Ouest

Nord

Est
1SA

Entame : Roi de Trèfle

Enchères :

La main d'Est est régulière et comporte 16 points HL, ce qui correspond à l'ouverture d'1SA. Bien qu'il possède les deux majeures quatrièmes et qu'un fit majeur puisse exister, Ouest n'a pas les 8 points HL nécessaires pour faire un Stayman et la séquence s'arrête là.

Jeu de la carte :

Sud entame de la tête de séquence de sa couleur la plus longue et Nord doit jouer son As au plus tard au deuxième tour de la couleur afin d'éviter un blocage.

Quant au déclarant il est à la tête de cinq levées sous la forme de deux Piques et trois Carreaux. Les deux plis manquants proviendront à coup sûr de l'affranchissement de deux honneurs à Cœur. Lorsque Sud encaisse les cinq Trèfles, Est doit défausser trois fois : il peut se séparer d'un petit Pique et de deux Carreaux de sa main, et de deux petits Piques du mort. Si Sud ne rejoue pas Cœur après le cinquième Trèfle, ce sera au déclarant de le faire.

Attention ! Si Nord oublie de débloquent son As de Trèfle, il limite le flanc à seulement trois levées dans la couleur. Un déclarant attentif pourra ensuite réaliser trois levées de Cœur en notant la chute du 10 et du 9 en Sud, et s'octroiera une levée supplémentaire ainsi que les 30 points qui l'accompagnent.

2 livrets d'entraînement pour enchérir les chelems avec votre partenaire

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

	♠ 10	
	♥ R D V 7 4	
	♦ D 8 3	
	♣ 9 7 6 4	
♠ A D V 8 5 3	N O E S	♠ 6 4 2
♥ 10 2		♥ A 9 3
♦ A 5		♦ 9 7 6 4
♣ A R V		♣ D 8 5
	♠ R 9 7	
	♥ 8 6 5	
	♦ R V 10 2	
	♣ 10 3 2	

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		99	1
100		97	3
	170	94	6
	200	89	11
	620	75	25
	650	33	67
	680	2	98
	...	0	100

Sud
PasseOuest
2♠Nord
PasseEst
4♠**Entame :** Roi de Cœur**Enchères :**

L'ouverture d'Ouest indique une bonne couleur sixième ou une très belle couleur cinquième, et une force de 20 à 23 points HL. Fort de ce renseignement, Est, certain du fit, se compte 6 points, ce qui permet d'imposer la manche. Le saut à 4♠ est une enchère d'arrêt, le répondant connaissant avec une grande précision la force de l'ouvreur.

Jeu de la carte :

A moins d'une catastrophe le déclarant devrait réaliser au moins cinq levées d'atout auxquelles il convient d'ajouter deux As rouges et trois levées de Trèfle. Ce total de dix levées peut être amélioré si Ouest tente et réussit l'impasse au Roi de Pique.

Ayant remporté la première levée de l'As de Cœur du mort, Ouest joue un petit Pique pour son Valet, réalisant une première fois l'impasse. Lorsque Nord fournit le 10, toutes les conditions sont réunies pour réaliser la onzième levée mais le Roi de Sud est probablement encore second. Il faut donc rentrer au mort pour renouveler l'impasse. Le seul moyen d'y parvenir consiste à prendre le Valet de Trèfle de la Dame. Une fois cela fait le déclarant appelle un second Pique du mort vers sa Dame et réalise onze plis pour un score de 650 points.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
620		99	1
...		96	4
170		90	10
140		50	50
110		12	88
	100	4	96
	...	0	100

♠ A R 6		♠ 10 4 3 2									
♥ A R 7 4 3		♥ 10 8 6									
♦ 8 3 2		♦ A 7									
♣ 7 5		♣ A R 6 2									
♠ D V 8	<table style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 100%; height: 100%;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
		N									
O			E								
		S									
♥ V 5											
♦ V 10 9 6											
♣ D 10 9 4											
		♠ 9 7 5									
		♥ D 9 2									
		♦ R D 5 4									
		♣ V 8 3									

Sud
2♥

Ouest
Passe

Nord
1♥

Est
Passe

Entame : As de Trèfle

Enchères :

Le fit, ainsi que ses 8 points, permettent à Sud de faire un soutien simple de la couleur d'ouverture. Ce soutien simple exprime une force de 6 à 10 points HLD qui ne laisse à Nord aucun espoir de manche. Il devient alors inutile et même dangereux de continuer le dialogue.

Jeu de la carte :

Nord coupe le troisième tour de Trèfle. Si les atouts de la défense sont normalement répartis, le déclarant se trouve à la tête de cinq levées de Cœur et de deux levées de Pique. A Carreau, un placement favorable de l'As devant Roi-Dame pourrait lui permettre de réaliser deux levées de plus.

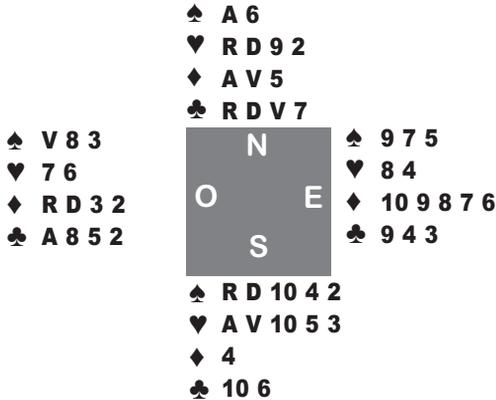
N'ayant nulle possibilité de coupe de la main courte, le déclarant commence par enlever les atouts de la défense en trois tours en terminant dans sa main. Il joue ensuite une première fois un petit Carreau vers les honneurs du mort. Si Est fournit le 7, il réalisera la Dame de Carreau. Il joue ensuite Pique pour son Roi, et de nouveau Carreau en direction du Roi. Est est obligé de fournir l'As au deuxième tour et le Roi est affranchi.

Attention ! Sous le troisième tour d'atout Ouest doit conserver ses quatre cartes à Carreau afin que le déclarant ne profite pas d'une levée de longueur dans la couleur. Il pourra défausser un Trèfle dont la conservation est tout à fait inutile.

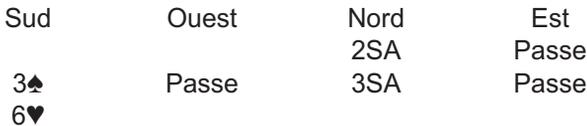
NOUVEAU :

« Cahiers de l'Université du Bridge »

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.net



SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1460		99	1
1430		71	29
680		29	71
660		15	85
...		11	89
	100	6	94
	200	1	99
	...	0	100



Entame : Roi de Carreau

Enchères :

Lorsque Nord ouvre de 2SA, Sud sait que son camp va jouer un petit chelem à Cœur ou à Pique car l'existence d'un fit est une certitude quand on possède un bicolore 5/5 en face d'une distribution régulière. Il propose d'abord l'atout Pique, l'enchère de 3♠ garantissant cinq cartes. Sur la redemande à 3SA de Nord, qui dénie trois cartes à Pique, Sud peut déduire que l'ouvreur détient au moins trois cartes à Cœur car dans le cas contraire sa main ne serait plus régulière. Dès lors, Sud peut créditer sa main de 15 points HLD en tenant compte des points de longueur à Cœur et à Pique ainsi que des 3 points D. Un minimum de 35 points HLD dans le camp permet d'appeler sereinement le petit chelem.

Jeu de la carte :

Sud est à la tête de cinq levées d'atout, trois levées de Pique et une levée de Carreau. Les trois levées manquantes seront produites par l'affranchissement des Trèfles. Sud prend l'entame Carreau de l'As et capture les atouts en deux tours. Rien ne l'empêche maintenant de s'attaquer aux Piques. La répartition 3/3 de la couleur lui procure deux levées de longueur qui portent le total à onze. L'affranchissement d'un seul Trèfle sera suffisant pour empocher la prime de 750 points qui sanctionne la réussite d'un petit chelem et qui s'additionne aux 500 points de la manche pour un total de 1430 points. Notons que le contrat de 6SA est voué à l'échec car le déclarant ne dispose que de onze levées sur une entame à Carreau, mais gageons que tous les camps Nord-Sud auront joué à l'atout Cœur...

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		96	4
100		65	35
	...	36	64
	620	28	72
	650	14	86
	680	4	96
	690	2	98
	...	0	100

	♠ 7 5		
	♥ A 6 2		
	♦ D V 10 9		
	♣ V 10 7 2		
♠ A 6 3	N	♠ R D 4 2	
♥ R V 10 9 4	O	♥ D 8	
♦ 7 6	E	♦ R 5 3	
♣ D 9 5	S	♣ A R 6 4	
	♠ V 10 9 8		
	♥ 7 5 3		
	♦ A 8 4 2		
	♣ 8 3		

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	3♥	Passé	1SA
			3SA

Entame : Valet de Pique

Enchères :

Ouest détient 11 points HL, force largement suffisante pour imposer la manche en face d'une ouverture d'1SA. Avec cinq cartes à Cœur et un espoir de fit dans la couleur, l'enchère de 3♥ laisse le choix au partenaire : celui-ci constate l'absence de fit et déclare 3SA.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte trois levées de Pique et trois levées de Trèfle. Pour gagner, l'affranchissement des Cœurs est obligatoire. Est joue donc la Dame de Cœur à la deuxième levée. Nord est en main à l'As de Cœur, et fait le point de la situation : à la vue de l'ouverture de son adversaire et des cartes du mort, son partenaire possède au plus un As dans son jeu.

Si c'est l'As de Trèfle, le déclarant gagne toujours car le Roi se trouve alors en Est.

Si c'est l'As de Carreau, le Roi du déclarant sera pris en impasse.

Fort de cette analyse, Nord joue la Dame de Carreau en tête de séquence, et le flanc réalise quatre levées dans la couleur pour une levée de chute. Si Nord rejoue Pique le déclarant réalise dix levées. Il est à noter qu'il faut souvent rejouer la couleur d'entame du partenaire parce qu'elle est longue, mais ce principe ne constitue nullement une obligation.

♠ 10 7	♠ R D 6 5 4 2	♠ 8 3						
♥ A R 9 5	♥ 7 2	♥ D V 10 6 3						
♦ 6 4 2	♦ A 10 7	♦ V 8						
♣ A 9 5 2	♣ 4 3	♣ 10 8 7 6						
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N		E	O		S	
N		E						
O		S						
	♠ A V 9							
	♥ 8 4							
	♦ R D 9 5 3							
	♣ R D V							

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
680		98	2
650		82	18
620		36	64
...		4	96
	100	1	99
	...	0	100

Sud
1SAOuest
PasseNord
4♠

Est

Entame : Dame de Cœur**Enchères :**

En connaissant un jeu régulier chez son partenaire, ainsi que de 15 à 17 points HL, Nord a une certitude de fit à Pique et se compte une force de 13 points HLD qui suffisent à déclarer la manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant est à la tête de six levées d'atout et de cinq levées de Carreau grâce à la répartition 3/2 de la couleur mais Ouest peut s'opposer à ce beau défilé en réfléchissant un peu. En effet il connaît 3 points H chez son partenaire en raison de l'entame, et peut calculer que le reste des points se trouve probablement en Nord pour justifier son saut à 4♠. Voyant cinq cartes à Carreau au mort, il doit craindre la défausse des Trèfles du déclarant qui le priverait de son As. Du coup, il s'empare du deuxième tour de Cœur et encaisse son As de Trèfle séance tenante. Cette belle analyse lui vaut certainement une bonne note...

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
150		99	1
100		90	10
50		75	25
	...	66	34
	400	42	58
	420	18	82
	430	12	88
	460	4	96
	...	0	100

♠ A R 8 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 7 5 3
		N									
O			E								
		S									
♥ A R 8		♥ 9 6 3									
♦ R 6 2		♦ A 9 7 5 3									
♣ A 5 2	♣ V 4										
	♠ V 9 6										
	♥ D 10 7										
	♦ D V 8										
	♣ R 9 7 6										

Sud

Ouest
2SA

Nord
Passe

Est
3SA

Entame : 3 de Trèfle

Enchères :

L'ouverture de 2SA s'impose avec un jeu régulier et 20 ou 21 points HL. Les 6 points HL d'Est sont largement suffisants pour déclarer la manche à Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Ouest compte sept levées sûres : deux à Pique, autant à Cœur et à Carreau, et une à Trèfle. Pour la petite histoire la lecture de la carte d'entame permet à Ouest de constater que la couleur est répartie 4-4 chez les adversaires. La réussite du contrat nécessite l'affranchissement de deux levées de longueur à Carreau, évènement conditionné par une répartition 3/2 du résidu. Faute de communications vers le mort, la technique du "coup à blanc" doit être utilisée. Elle consiste à donner prématurément aux adversaires la levée qui leur revient de droit. Ouest prend l'entame et joue immédiatement un petit Carreau des deux mains. La défense encaisse alors les trois Trèfles affranchis et doit rendre la main au déclarant qui réalise le restant des levées. Si Ouest avait joué trois tours de Carreau en commençant par le Roi et l'As, il aurait chuté, ne pouvant rentrer au mort aller chercher les deux levées de longueur devenues inaccessibles. Neuf levées, et un score de 400 points récompenseront ce joli maniemment.

**Participez au Championnat de France Espérance par paires et par quatre.
Dotation points d'expert**