

Cours 3ème année

Résumé des acquisitions de l'année

Les enchères

Rappel des interventions

Type intervention	Conditions de force	Conditions de distribution	Remarques
1 sur 1	De 8 à 18 points HL	Promet 5 cartes	
2 sur 1	11 à 18 points HL	Promet 6 cartes ou 5 belles	Avec 5 cartes, la main doit être belle (main d'ouverture)
2 ♥ sur 1 ♠	14 HL minimum	5 cartes convenables	
1SA	16 à 18HL	Jeu régulier Pas de majeure 5 ^{ème} Arrêt dans la couleur d'ouverture	

Rouge contre vert : Respectez scrupuleusement ces règles. Vert contre rouge, vous pouvez vous laissez aller « un peu » .

L'intervention à sans-atout

Vous interviendrez à 1 Sans Atout avec :

- Une main régulière sans majeure 5^{ème}
- De 16 à 18 points HL
- Un arrêt dans la couleur d'ouverture

L'intervention à sans-atout sur une ouverture majeure demande une plus grande attention sur la qualité des arrêts.

La réponse du partenaire de l'intervenant :

Oubliez l'ouverture adverse et répondez comme si votre partenaire avait ouvert de 1SA

Le contre d'appel

- Le contre de l'ouverture n'est **jamais punitif**
- Il indique au minimum la **force d'une ouverture**
- Vous n'avez pas d'enchère naturelle possible
- Vous demandez à votre partenaire **d'annoncer une couleur autre** que celle de l'ouverture
- C'est une enchère d'attaque, vous avez **l'intention de jouer un contrat** dans votre ligne
- Vous pourrez **soutenir** toutes les réponses de votre partenaire

le contre d'appel en résumé

Le contre d'appel signifie :

« *Partenaire :*

- *j'ai une main de 12H à 18HL et quelque soit la couleur que tu annonceras, je te promets un soutien d'au moins 3 cartes*

OU

- *J'ai une main de 19HL minimum et ma main est trop forte pour faire une autre intervention. Lorsque je reparlerai, je préciserai ma main pour une intervention à la couleur ou à sans-atout »*

Redemande avec un unicolore majeur

Avec un jeu unicolore majeur :

vous répétez votre couleur

- Sans saut avec un jeu minimum de 13 à 16 points HL
- Avec un simple saut avec un jeu de 17 à 19 HL

Si votre partenaire répond par la convention du SA fitté, vous calculez la force minimale de votre camp et décidez le contrat correspondant à celle-ci

Les mains unicolores mineures

Vous annoncez votre unicolore mineur en répétant votre ouverture

Sans saut : de 13 à 16 points HL

Avec saut de 17 à 19 points

L'objectif du joueur qui ouvre avec un unicolore mineur :

Jouer le contrat de 3SA

Si vous devez vous contenter d'une partielle, ce sera à l'atout dans votre mineure

Après une ouverture en mineure et un changement de palier au niveau de 1 :

Si l'ouvreur répète sa couleur sans saut, le répondant

- Passe avec moins de 10 points HL***
- Propose la manche à 2SA avec 10-11 points HL***
- Impose la manche à 3SA avec 12-14 points HL***

Si l'ouvreur répète sa couleur avec saut, le répondant

- Passe avec moins de 8 points HL***
- Impose la manche à 3SA à partir de 8 points HL***

Les enchères de chelem

La notion de clés : 5 clés :

- **les 4 As**
- **Le Roi d'atout**

Conditions nécessaires pour chercher à jouer un chelem :

- 1. Le fit est trouvé et agréé entre les deux partenaires**
- 2. Votre camp dispose de plus de 33 points HLD**

➤ Vous voulez savoir combien de clés dispose votre camp

Les réponses au Blackwood

Vous posez la question à votre partenaire : 4SA

« Partenaire combien as-tu de clés ? »

Les réponses

5 ♣ : j'ai 3 ou 0 clés (30)

5 ♦ : j'ai 4 ou 1 clés (41)

5 ♥ : j'ai 2 clés sans la Dame
d'atout

5 ♠ : j'ai 2 clés et la Dame d'atout

Remarques importantes :

- *Les réponses sont automatiques*
- *Celui qui a posé le Blackwood **est le capitaine, seul capable de décider le contrat final***
- ***Vous ne poserez pas un Blackwood si vous avez une chicane : la réponse de votre partenaire ne permettant pas de savoir si une clé pourrait être celle de la chicane, sans intérêt.***

Complément au Blackwood

Les partenaires ont identifié avoir les 5 clés

La collante : Question à la Dame d'atout

Partenaire nous avons toutes les clés, *je voudrais savoir si tu as la Dame d'atout*

Exemple 1 : L'atout identifié est ♠ , sur la réponse de 5 ♦ de votre partenaire, vous dites 5 ♥ . Votre partenaire répond :

- 5 ♠ : Retour à la couleur du fit au palier le plus bas : désolé, je n'ai pas la Dame d'atout
- 5SA : oui, j'ai la Dame d'atout mais je n'ai pas de Roi annexe
- 6 ♣ : oui, j'ai la Dame d'atout mais aussi le Roi de Trèfle
- 6 ♦ : oui, j'ai la Dame d'atout mais aussi le Roi de Carreau
- 6 ♥ : oui, j'ai la Dame d'atout mais aussi le Roi de Cœur

Exemple 2 : L'atout identifié est ♥ , sur la réponse de 5 ♦ de votre partenaire, vous dites 5 ♠

Votre partenaire répondra :

- 6 ♥ : Retour à la couleur du fit au palier le plus bas : désolé, je n'ai pas la Dame d'atout
- 5SA : oui, j'ai la Dame d'atout et je n'ai pas de Roi annexe, sauf éventuellement le Roi de Pique
- 6 ♣ : oui, j'ai la Dame d'atout et le Roi de Trèfle
- 6 ♦ : oui, j'ai la Dame d'atout et le Roi de Carreau

L'ouverture de **2♣** fort indéterminé

Deux cas d'emploi :

1. L'ancien 2 majeur fort

- Soit une force de **20-23 points HL** avec une majeure au moins **5^{ème}**

(Unicolore, régulier ou bicolore)

- Soit une main avec un unicolore qui permet de gagner la manche à deux levées près (« manche-2 ») : soit **8 levées** avec un unicolore majeur

2. Le 2SA fort

Jeu régulier, trop fort pour 2SA : 22-23HL

Réponse à l'ouverture de 2♣ et la suite

La réponse obligatoire : 2♦

Relais pour permettre à l'ouvreur de préciser son ouverture

L'enchère la plus économique qui permet à l'ouvreur de décrire son jeu

La deuxième enchère de l'ouvreur :

- **2♥** ou **2♠** : j'ai un jeu de 20-23 HL ou 8 levées de jeu avec la majeure au moins 5^{ème}
- **2SA** : j'ai un jeu régulier de 22-23 points HL

L'enchère est précise, le répondant peut décider le contrat qui doit être joué

Réponse à l'ouverture de 2♣ et la suite

L'ouvreur a annoncé une majeure (2♥ ou 2♠)

Si le répondant est fitté dans la couleur du partenaire
(3 cartes minimum)

- Avec un jeu faible, au maximum 3 points HLD : **Passe**
- Avec un jeu moyen, moins de 10 points HLD : **Conclut à la manche sans espoir de chelem**
- Avec un jeu fort, 10-11 points HLD, **fait une enchère de soutien simple**
- Avec un jeu très fort, à partir de 12 points HLD : **Impose le chelem ou explore le meilleur chelem** à jouer par une enchère de soutien forcing

Si le répondant parle, la séquence devient « forcing de manche »
Le soutien simple est plus encourageant que la conclusion à la manche

L'ouverture de 2♦ forcing de manche

Pour ouvrir de 2♦ forcing de manche, il faut :

- Soit **24 points HL** et plus, quelque soit la distribution
- Soit une main qui permet de gagner la manche à une levée près (« **manche-1** »)
 - **9 levées avec un unicolore majeur**
 - **10 levées avec un unicolore mineur**

Les réponses sont **conventionnelles**, elles visent à éclairer l'ouvreur sur la **force de votre jeu** et le **nombre de levées que votre main apportera**

2♥ : de 0 à 7 points, sans d'As et pas deux rois (*aucune levée certaine*)

2♠ : un As majeur, Cœur ou Pique (*une levée certaine*)

2SA : 8 points et plus ou deux rois (*½ levée pour chaque Roi*)

3♣ : l'As de trèfle

3♦ : l'As de Carreau

3♥ : deux As de même couleur

Convention CRM

3♠ : deux as de même rang (mineur, majeur)

3SA : deux As mélangés (rangs et couleurs différents)

Ces réponses ne donnent qu'une indication sur le nombre de levées que vous pourrez apporter. Il n'y a aucune indication de la distribution de votre main

Le contre Spoutnik

C'est une déclaration artificielle du partenaire de l'ouvreur gêné par une intervention adverse, elle signifie :

**« Partenaire, j'aurais répondu 1♥ si l'intervenant ne m'en avait empêché.
Je possède au moins 4 cartes à Cœur et
au moins 7/8 points HL**

- *Il peut détenir 5 ou 6 cartes à Cœur*
- *Sa force est limitée à 12HL car il aurait alors répondu au palier de 2 (2♥)*

Si le répondant utilise le contre spoutnik, c'est parce qu'il n'a pas d'enchère naturelle à sa disposition

Après un contre Spoutnik de son partenaire, l'ouvreur qui possède quatre cartes à Cœur annonce :

- **2♥ avec 13-15 points HLD**
- **3♥ avec 16-17 points HLD**
- **4♥ avec 18-21 points HLD**

Les réveils sur une ouverture adverse

Un joueur qui réveille ne le fait pas en fonction de la force de sa main, mais en fonction de la force minimale de son camp.

Il réveille avec le jeu de son partenaire

Vous devez réveiller les enchères d'autant plus facilement que vous êtes court dans la couleur d'ouverture

La règle à respecter impérativement :

Un joueur en position de réveil doit commencer par contrer dès qu'il a au moins 14 points HL, quelque soit sa distribution

Toute autre enchère indique une force maximale de 13HL

Réveil par contre : Le contre signifie :

Partenaire, j'ai plus de 8 points et je ne peux réveiller par 1SA ou 1 dans une couleur

Ou

Partenaire, j'ai au moins 14 points HL, quelque soit ma distribution

Les mains bicolores

Après une ouverture, vous promettez une main bicolore lorsque **Vous annoncez une deuxième couleur en changeant de palier**

L'annonce d'un bicolore est économique quand **l'annonce de la deuxième couleur ne dépasse pas le niveau de répétition sans saut de la couleur d'ouverture**

La force d'un bicolore économique est comprise entre 13 et 19 points HL

**Un bicolore économique n'est jamais forcing
Il n'est pas non plus auto forcing**

Avec plus de 19 points, vous ferez un bicolore à saut décrit une main dans la zone de manche

L'enchère est forcing de manche

Avec 18 points, vous pourrez faire un bicolore cher

L'enchère est forcing

Il n'existe pas de bicolore cher à saut !

Une loi importante

La loi de la vitesse atteinte

(le lièvre et la tortue)

Plus vous avez de jeu, plus vous irez lentement dans l'utilisation des paliers d'enchères

Réciproquement, moins vous avez de jeu, plus vous irez vite

Dans une séquence forcing, le saut direct à la manche indique votre volonté de conclure

Les réponses à l'économie sont encourageantes pour la recherche d'un chelem

Cours 1ère année

Résumé des acquisitions de l'année

Le jeu de la carte

Manœuvre de précaution

Toujours se rappeler qu'au bridge, *le pire vous arrivera*

Pour éviter le pire, utilisez les manœuvres de précaution

Votre plan de jeu vous laisse espérer la réussite de votre contrat

Pensez alors à ce qui pourrait le faire chuter

- Les répartitions improbables
- Les honneurs secs qui rendent inutiles les impasses

Adopter des manœuvres de précaution qui vous éviteront les ennuis

Exemple : vous voulez faire une impasse à la Dame et vous avez As et Roi. Tirer donc l'As pour voir si la Dame serait sèche. Faites l'impasse ensuite.

L'affranchissement d'une longue par la coupe

- **Vous jouez un contrat à l'atout**
- **Vous disposez d'une couleur secondaire au mort**
- **Vous pouvez réaliser des levées par son affranchissement**

La technique :

- 1. Vous jouez les cartes maîtresses de votre main ou de celle du Mort ou encore vous faites faire les levées maîtresses par la défense (coup à blanc)**
- 2. Vous coupez les levées non maîtresses en coupant maître si la probabilité de surcoupe devient élevée**
- 3. Vous capturez les atouts adverses**
- 4. Vous revenez au Mort pour réaliser les levées ainsi affranchies**
- 5. Vous devez avant tout penser aux communications qui seront nécessaires pour accomplir ces manœuvres**

Flan actif ou passif

Lorsque la défense identifie que le déclarant **possède un nombre suffisant de levées certaines** s'il reprend la main, elle **doit adopter un flanc actif**

L'arme absolue du flanc actif est
l'hypothèse de nécessité

« Que doit avoir mon partenaire pour faire chuter le contrat »

Vous ne risquez rien d'essayer

Flan actif ou passif

Le principe :

Grâce à votre analyse des points du déclarant, vous identifiez que :

➤ **Le déclarant dispose du nombre de levées nécessaires pour la réussite du contrat : Vous jouerez un flan actif en tentant une manœuvre d'urgence.**

Votre camp prend l'initiative

➤ **Le déclarant ne dispose pas du nombre de levées nécessaires pour la réussite du contrat : Vous jouerez un flan passif en laissant le déclarant ouvrir les couleurs qui ne vous intéressent pas**

Vous jouez les couleurs non dangereuses pour votre camp

Flanc actif : hypothèse de nécessité

Le déclarant dispose du **nombre de levées nécessaires**
Il pourrait y avoir une **faille dans une couleur**
Il faut espérer que votre partenaire dispose de la carte
permettant de faire chuter

Vous **adoptez un flanc actif**

- **Ne pas rendre la main** au déclarant qui ferait alors les levées de son contrat
- **Jouer dans la faille possible** en espérant l'aide de votre partenaire

Le maniement des couleurs

Identifiez l'adversaire dangereux !

- Lorsque vous ne pouvez pas rendre la main à un adversaire dangereux, vous devez manier la couleur à affranchir de sorte d'éviter de lui rendre la main
- Lorsque la réussite de votre contrat peut être obtenue par deux couleurs possibles, vous devez évaluer la probabilité de réussite de chacune des deux couleurs et choisir celle qui présente la plus forte probabilité, en particulier celle qui ne risque pas de rendre la main à l'adversaire dangereux

Ordre des manœuvres !

- Lorsque la réussite de votre contrat peut être obtenue par la répartition du résidu d'une couleur ou d'une impasse, testez d'abord la répartition en prenant soin de garder le contrôle de cette couleur. Si la répartition est défavorable alors tentez l'impasse

La promotion d'atout

Lorsque vous faites votre plan de jeu en défense, vous devez penser à la possibilité de promotion d'atout par :

- L'**uppercut** en coupant d'un gros atout
- La **surcoupe** du mort
- La **surcoupe** du déclarant
- Le **refus de surcoupe**
- L'**affranchissement de longueur à l'atout**

- Pour promouvoir une levée d'atout dans la main de son partenaire, il faut que le défenseur coupe d'un atout de rang suffisant pour obliger le déclarant à surcouper d'un gros honneur
- Jouer une couleur coupée par le partenaire et surcoupée par le déclarant est le moyen le plus simple de créer une levée d'atout
- Refuser de surcouper permet parfois à la défense de créer une levée d'atout. En général, un défenseur n'a pas intérêt à surcouper avec un atout qui aurait de toutes façons fait une levée

Expasse = impasse par la coupe (*C'est l'atout qui va capturer l'honneur manquant*)

Lorsque vous faites votre plan de jeu en défense, vous devez penser à la possibilité **d'affranchissement d'honneurs par la coupe**

- pensez aux communications nécessaires
- Utilisez **l'expasse** comme vous feriez des impasses

L'entame dans un contrat à Sans-atout

L'entame est la carte importante de la donne

La défense a un temps d'avance sur le déclarant et doit en profiter pour trouver la couleur où elle pourra réaliser des levées d'honneur et d'affranchissement de longueur.

C'est le moment où les deux défenseurs pourront commencer à échanger des informations sur leurs mains.

L'entame dans un contrat à Sans-atout

Votre partenaire n'a pas ouvert ou n'est pas intervenu

1. Entamer d'un honneur :

la tête d'une séquence d'honneurs dans une couleur longue

- Séquence parfaite : **trois honneurs qui se suivent sans manque**

R D V 3 2 D V 10 6 4 V 10 9 6 4 Tête de séquence complète

- Séquence incomplète : **trois honneurs avec un manque (2-1)**

R D 10 4 2 D V 9 7 3 V 10 8 5 2 Tête de séquence incomplète

- Séquence brisée : **trois honneurs qui se suivent avec un manque (1-2)**

R V 10 4 2 A D V 7 3 D 10 9 5 2 Tête de brisure

Cas particulier où la séquence est commandée par l'As

- Vous entamerez de l'As avec :

A R 5 2 A R 3

L'entame de l'As promet le Roi et un maximum de 4 cartes dans la couleur

Vous jouerez souvent l'As pour « Voir le Mort »

- Mais vous entamerez du Roi avec

A R V 5 2 R D V 9 7 3 R D 10 5 2

L'entame du Roi promet toujours trois honneurs dont l'un au moins lui est équivalent : l'As ou la Dame

L'entame dans un contrat à Sans-atout

Votre partenaire n'a pas ouvert ou n'est pas intervenu

2. Entamer la 4^{ème} meilleure d'une couleur de 5 cartes avec un honneur

Mais il faut que l'entame serve à quelque chose ! Il vous faut posséder des rentrées internes ou externes

3. Entamer la 4^{ème} meilleure d'une couleur de 4 cartes avec un honneur

- L'entame de la 4^{ème} meilleure d'une couleur de 4 cartes est recommandée si vous y possédez une séquence honneurs
- Sans séquence d'honneurs, elle est incertaine et présente des risques

4. Entamer de préférence dans une couleur non nommée

Surtout si c'est une majeure

5. Couleur longue sans honneur

Entamer de la 2^{ème} meilleure

6. Entame du « top of nothing »

Vous avez trois cartes sans honneur et pas d'autre entame intelligente

Votre partenaire (et l'adversaire) utiliseront la règle des 11

(11-valeur de votre carte = nombre de cartes manquantes dans la main de l'entameur)

L'entame à l'atout

Objectifs à l'atout :

- Affranchir rapidement des levées d'honneur avant que le déclarant ne coupe votre couleur
- Réaliser une ou plusieurs levées de coupe avant que le déclarant n'ait capturé vos atouts

Utiliser le pouvoir de coupe en défense : **L'entame d'un singleton** est en général **une bonne entame**

- Si le partenaire possède l'As de la couleur entamée
- Si le partenaire possède une reprise de main à l'atout

Utiliser le pouvoir de coupe en défense : **L'entame d'un doubleton** peut être **une bonne entame**

- Si vous possédez une reprise de main immédiate (As d'atout)

Ne jamais entamer d'un honneur doubleton

Vous entamerez d'un honneur uniquement

- S'il est tête d'une séquence de deux honneurs au moins
- Ou s'il est sec
- Ou si vous entamez dans la couleur annoncée par votre partenaire

L'entame dans un contrat à l'atout

L'entame atout peut parfois être dangereuse

- Ne jamais entamer atout sous un honneur isolé
- Ne jamais entamer d'un singleton de la couleur de l'atout

♠ A D V 4

♥ A D 6 3

♦ D 8

♣ A 5 2

♠ 7 5 2

♥ V 10 8

♦ A V 10

♣ R D V 4



♠ 6 3

♥ R 9 7 4

♦ 9 5 2

♣ 9 8 7 3

♠ R 10 9 8

♥ 5 2

♦ R 7 6 4 3

♣ 10 6

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Contre	Passe
1♠	Passe	2♠	Passe
4♠	Fin		

Plan de jeu du déclarant :

- Sud compte sur 6 levées sûres : 4 à pique, 1 à cœur, 1 à trèfle.
- Il peut espérer une levée d'honneur à carreau et affranchir une ou deux levées grâce à la coupe à carreau.

Entame : Roi de trèfle

1. Il prend l'entame et joue la Dame de carreau prise par Ouest
2. Ouest rejoue Trèfle que Sud coupe au 3^{ème} tour.
3. Sud pose le Roi de carreau puis à nouveau carreau qu'il coupe.
4. Il constate la bonne répartition et peut capturer les atouts et terminer avec les deux carreaux affranchis.

♠ A 6 4 2

♥ R D V 10

♦ R V

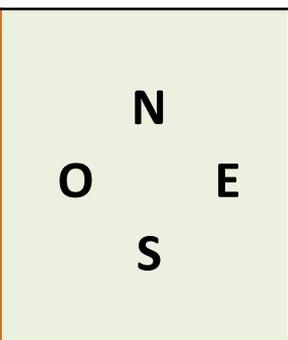
♣ 9 5 4

♠ D 10 8

♥ A 8 2

♦ D 7 6 4

♣ R D V



♠ V 5

♥ 9 6 3

♦ 8 5 3 2

♣ 10 6 3 2

♠ R 9 7 3

♥ 7 5 4

♦ A 10 9

♣ A 8 7

Sud

Ouest

Nord

Est

1♦

Contre

Passe

2♦

Passe

2♥

Passe

2♠

Passe

4♠

Fin

Plan de jeu du déclarant :

- Sud compte sur 5 levées sûres : 2 à pique, 0 à cœur, 2 à Carreau, 1 à trèfle.
- Il peut espérer 3 levées d'honneur à Cœur
- Mais il devra rendre la main à Cœur. Il perdra alors deux levées à Trèfle
- Il devra d'abord tenter l'impasse Carreau.

Le jeu :

1. Sud prend l'entame de l'As de Trèfle
2. Impasse Dame de Carreau, puis Roi
3. As et Roi de Pique, As de Carreau et défusse d'un Trèfle perdant du mort

Entame : Roi de Trèfle

♠ A 10 7 2

♥ A R 4 3

♦ A 7 6

♣ D 2

♠ D 6 3

♥ D V

♦ D 2

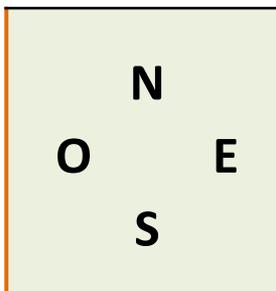
♣ A V 8 5 4 3

♠ R V 5 4

♥ 9 8 2

♦ R V 5 3

♣ 7 6



♠ 9 8

♥ 10 7 6 5

♦ 10 9 8 4

♣ R 10 9

Sud

Ouest

Nord

Est

1♣

contre

passe

2♠

passe

4♠

Fin

Plan de jeu du déclarant :

Sud doit compter les points des mains adverses.

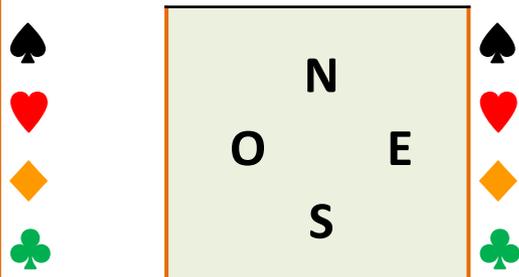
- Ouest a ouvert, il a plus de 12 points. S'il avait As et Roi de Trèfle, il aurait entamé de L'As. Est a donc un de ces honneurs, soit 3 points. NS ont 25 points, Ouest 12, reste 3 pour Est. Il n'a donc que le Roi de trèfle comme honneur dans sa main.
- Les 2 Dames sont en Ouest
- Sud peut donc compter sur 3 levées à l'atout, 2 à Cœur, 2 à Carreau.

Le jeu :

1. As de Cœur
2. Roi de pique et impasse Dame, As.
3. As et Roi de Carreau en tête.
4. Valet de carreau et défausse d'un Trèfle

Entame : Dame de Cœur

♠ D 7 2
 ♥ R D 7 4
 ♦ A R 9 6 2
 ♣ 3



♠ 6 5 4
 ♥ A 6 3 2
 ♦ V
 ♣ A R 9 5 2

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

Avec le cue-bid, Nord garantit un minimum de 8 points et demande au contreur de nommer sa ou ses majeures. Le fit étant trouvé, il conclut à la manche.

Est encaisse 3 levées à Pique

Vous ne pouvez plus perdre de pli

➤ *Levées sûres : 7*

Cœur 3, Carreau : 2, Trèfle : 2

➤ *Où trouver les 2 levées manquantes ?*

Deux coupes Carreau ou à Trèfle

Préférable de couper de la main avec les petits atouts pour éviter un blocage

Entame :
10 de Pique

♠ D 7 2
 ♥ R D 7 4
 ♦ A R 9 6 2
 ♣ 3

♠ 10 9 8 3
 ♥ 9 5
 ♦ 8 5 4
 ♣ 10 7 6 4

	N	
O		E
	S	

♠ 6 5 4
 ♥ A 6 3 2
 ♦ V
 ♣ A R 9 5 2

♠ A R V
 ♥ V 10 8
 ♦ D 10 7 3
 ♣ D V 8

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

*Ouest réalise As, Roi et Valet de Pique d'entrée et contre-attaque de la Dame de Trèfle
 Vous ne pouvez plus perdre de pli*

Minutage :

1. Vous prenez la Dame de Trèfle de l'As
2. As de Carreau
3. Carreau coupé
4. As et Roi de Cœur
5. Carreau coupé
6. Trèfle coupé
7. Atout
8. Roi de Carreau et Carreau maître

Entame : 10 de Pique

♠ 8 7 3

♥ R 8 7 6 5

♦ 7 3

♣ 8 3 2

♠ A R D

♥ V

♦

♣



♠ 9 6 4

♥ 4

♦

♣

♠ V 5 2

♥ A D 3 2

♦ A R D 10

♣ A D

Sud	Ouest	Nord	Est
2♣	Passe	2♦	Passe
2SA	Passe	3♦	Passe
3♥	Passe	3SA	Passe
4♥	Fin		

Ouest encaisse trois levées d'entrée à Pique et joue le Valet de Cœur

Plan de jeu du déclarant :

- Le déclarant possède 7 levées certaines
- Il peut trouver deux levées à Cœur, si le résidu est 3-2
- Il peut trouver une 10^{ème} par une impasse au Roi de Trèfle ou au Valet de Carreau;
- Il ne sera pas obligé de le faire si le Valet de Carreau est 3^{ème}. Sinon, le mort coupera le 4^{ème} tour et Sud tentera l'impasse trèfle

Entame : As de pique

♠ 8 7 3

♥ R 8 7 6 5

♦ 7 3

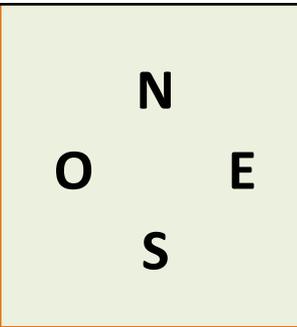
♣ 8 3 2

♠ A R D

♥ V 10 9

♦ V 9 8

♣ R 7 6 5



♠ 10 9 6 4

♥ 4

♦ 6 5 4 2

♣ V 10 9 4

♠ V 5 2

♥ A D 3 2

♦ A R D 10

♣ A D

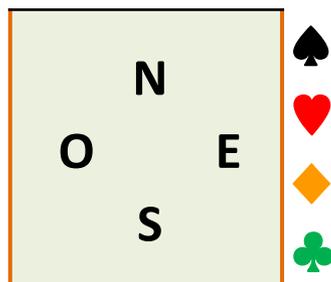
Sud	Ouest	Nord	Est
2♣	Passe	2♦	Passe
2SA	Passe	3♦	Passe
3♥	Passe	3SA	Passe
4♥	Fin		

1. Ouest encaisse trois levées d'entrée à Pique
2. Ouest joue le Valet de Cœur pris par le Roi
3. Sud joue deux tours d'atout et capture les atouts de la défense
4. Il tire en tête trois tours de Carreau et voit tomber le Valet. Il défausse un trèfle perdant
5. Il joue le 10 de Carreau et défausse un 2^{ème} Trèfle
6. Il n'a pas besoin de tenter l'impasse du Roi de Trèfle

Entame : As de pique

Il réalise les 10 levées demandées

♠ 7 5
 ♥ 10 6 4 3
 ♦ V 6 4
 ♣ 8 7 5 2



♠ A R
 ♥ A D V 5
 ♦ A R D 5
 ♣ V 10 6

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	Passe	2♥	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
3♥	Passe	4♥	Fin

2♦ : Ouverture forcing de manche

2♥ : Moins de 8 points HL sans As, ni 2 Rois

2SA: 24 points au moins et un jeu régulier sans majeure 5^{ème}

3♣ : Stayman, au moins une majeure 4^{ème}, sans indication de force

3♥ : 4 cartes à Cœur

4♥ : Fit à Cœur sans ambition de chelem

Entame : Dame de pique

♠ 7 5

♥ 10 6 4 3

♦ V 6 4

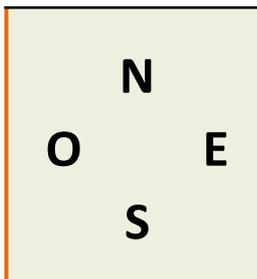
♣ 8 7 5 2

♠ 10 9 4 3

♥ 8 7

♦ 9 8 3 2

♣ R D 9



♠ A R

♥ A D V 5

♦ A R D 5

♣ V 10 6

♠ D V 8 6 2

♥ R 9 2

♦ 10 7

♣ A 4 3

Sud	Ouest	Nord	Est
2 ♦	Passe	2 ♥	Passe
2SA	Passe	3 ♣	Passe
3 ♥	Passe	4 ♥	Fin

Plan de jeu du déclarant :

Le déclarant dispose de 6 levées certaines

Il sait qu'il a 3 levées inévitables à Trèfle

Il n'a pas d'autres solutions que de tenter l'impasse du Roi de Cœur

Mais il faut remonter au mort et il ne dispose que du Valet de Carreau

Par contre, étant au mort, il pourra tenter l'impasse forcante en partant du 10 de Cœur

Minutage :

1. Il prend l'entame du Roi
2. Il remonte au mort par le Valet de Carreau
3. Il joue le 10 de Cœur qu'est ne couvre pas
4. 3 de Cœur vers la Dame
5. Enfin, il capture le Roi

Il devra donner les 3 levées à Trèfle pour 4 ♥ =

Entame : Dame de pique

♠ A 8 6 4

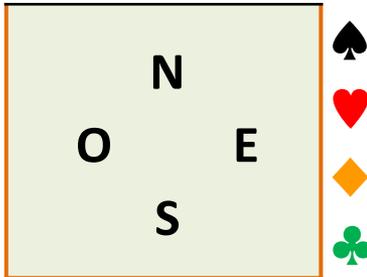
♥ A R 10 6

♦ 8 7 4 2

♣ 8



♥ 7



♠ 10

♥ D V 9 3

♦ A R 6

♣ A 10 5 3 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	1♠	X	Passe
3♥	Passe	4♥	Fin

- X : l'intervention d'Ouest prive Nord de l'enchère naturelle de 1♥
- 3♥ : Sud possède 4 cartes à Cœur, le fit est trouvé. Avec 17 points HLD, il propose la manche.
- 4♥ : Le camp est dans la zone de manche : plancher de 16+13HLD

Plan de jeu du déclarant :

Sud visualise tout de suite la double coupe qui permettra de dédoubler les atouts, sans risque de surcoupe car dès le 2^{ème} tour, ceux-ci sont maîtres

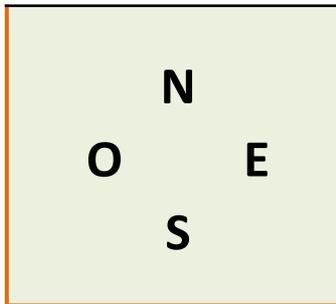
Il pourra faire ainsi :

- La 1^{ère} levée à l'atout
- 2 levées à Carreau, une à trèfle, une à Pique
- 6 levées par la coupe

Entame : 7 de Cœur

♠ A 8 6 4
 ♥ A R 10 6
 ♦ 8 7 4 2
 ♣ 8

♠ R V 9 5 3
 ♥ 7 5
 ♦ D 10 5 3
 ♣ R V



♠ D 7 2
 ♥ 8 4 2
 ♦ V 9
 ♣ D 9 7 6 4

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	1♠	X	Passe
3♥	Passe	4♥	Fin

Minutage :

1. Le déclarant prend de l'As de Cœur
2. As et Roi de Carreau
3. As de Pique
4. As de Trèfle
5. Trèfle coupé du 6
6. Pique coupé
7. Trèfle coupé
8. Pique coupé
9. Trèfle coupé
10. Pique coupé

Soit 11 levées

Entame : 7 de Cœur

♠ R 8 6 4

♥ V 5

♦ D 10 9 7 2

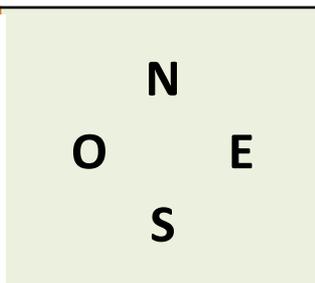
♣ 6 4

♠ A V 9

♥ D 7 6

♦ 8 4

♣ R 9 5 3 2



♠ 7 5

♥ R 10 8 2

♦ A 6 3

♣ D V 10 8

♠ D 10 3 2

♥ A 9 4 3

♦ R V 5

♣ A 7

Entame :

6 de

Cœur

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	passé	1♠	passé
2♠	passé	passé	X
passé	3♣	3♦	

Les enchères :

- X : Contre de réveil pour chercher un fit à Cœur ou à trèfle
- 3♣ : Pas quatre cartes à Cœur mais 5 à Trèfle, Ouest est certain de trouver un fit à trèfle au moins 5-3
- Nord sait que Sud a au moins 3 cartes à Carreau il annonce son fit avec 5 cartes, laissant le soin à Sud de corriger à 3♠ s'il préfère jouer le contrat à Pique

Plan de jeu du déclarant :

- Il recense 2 levées hors atout et 4 levées à l'atout.
- Il devra perdre un Cœur, un trèfle, l'As de Pique, et l'As de Carreau
- Il doit trouver le moyen de ne pas perdre une levée de plus
- Il sait que Est doit être court à Pique, il peut espérer faire 3 levées dans cette couleur

♠ R 8 6 4

♥ V 5

♦ D 10 9 7 2

♣ 6 4

♠ A V 9

♥ D 7 6

♦ 8 4

♣ R 9 5 3 2



♠ 7 5

♥ R 10 8 2

♦ A 6 3

♣ D V 10 8

♠ D 10 3 2

♥ A 9 4 3

♦ R V 5

♣ A 7

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♦	passé	1 ♠	passé
2 ♠	passé	passé	X
passé	3 ♣	3 ♦	

Minutage :

1. Le déclarant prend de l'As de Cœur
2. Roi de Carreau pris par l'As d'Est
3. Contre-attaque de la Dame de Trèfle pris par l'As de Sud
4. Carreau pour le 10
5. Pique pour la Dame prise par l'As
6. Roi de Trèfle
7. Dame de Cœur
8. Cœur coupé par le Mort
9. Atout pour le Valet
10. Pique pour la double impasse Valet-9. Ouest pose le 9, Est le 7
11. Roi de Pique qui capture le Valet

Entame : 6 de Cœur

Le déclarant revendique les levées restantes pour 3♦ juste fait soit 110 points