



UNIVERSITÉ DU BRIDGE

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ÉCOLES DE BRIDGE

JEU N°

46

2^{me} séance 2023

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 !

L'Université du Bridge



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

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

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		94	6
430		89	11
420		69	31
...		48	52
110		42	58
	50	22	78
	100	1	99
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe
3♠	Passe	4♠	Fin

Niveau SEF

Entame : Dame de Carreau**Enchères :**

Le soutien montre quatre atouts et 11-12 points HLD.

Jeu de la carte :

Vous êtes à la tête de neuf levées : cinq atouts, deux Cœurs, le Roi de Carreau après l'entame et l'As de Trèfle.

Seuls les Trèfles peuvent vous permettre de trouver la dixième, mais la faiblesse de la couleur ne vous donne pas envie de la jouer. Dans ce genre de situation, pensez à faire jouer la couleur par l'adversaire, pour cela, trois choses à faire :

- Éliminer les couleurs adverses, ici, il suffit d'enlever les atouts et de jouer les deux Cœurs maîtres.
- Rendre la main à l'adversaire, ici, il faut rejouer Carreau.
- Apprécier le résultat en voyant l'adversaire rejouer en coupe et défausse pour la disparition d'un Trèfle de votre main ou le voir rejouer Trèfle et résoudre vos problèmes dans la couleur en mettant un petit en second.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		94	6
	120	88	12
	150	84	16
	180	81	19
	210	78	22
	240	77	23
	400	69	31
	430	54	46
	460	26	74
	490	2	98
	...	0	100

♠ R 7 4
♥ 10 8 2
♦ D 9 7 4
♣ R V 2

♠ 6 5 3 2
♥ R D
♦ A 10 8 3
♣ D 8 7

N
O E
S

♠ A D
♥ A V 9 5
♦ V 5
♣ A 10 9 6 4

♠ V 10 9 8
♥ 7 6 4 3
♦ R 6 2
♣ 5 3

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	2♣	Passe	1SA
Passe	3SA	Fin	2♥

Niveau SEF

Entame : Valet de Pique

Enchères :

Malgré les deux doubletons, l'ouverture de 1SA est la plus proche des cartes. Les Piques sont tout petits mais il y en a quatre, faites un Stayman avant de conclure à 3SA pour prendre votre chance de trouver un fit majeur.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du Valet de Pique, Nord ne doit pas hésiter à mettre son Roi au cas où son partenaire posséderait l'As.

Huit levées de tête, on va chercher les levées supplémentaires à Trèfle, connaissez-vous le maniement de la couleur ?

Il ne manque que le Roi et le Valet, pensez à la double impasse. Le meilleur jeu consiste à partir de la Dame (remontez au mort à Cœur) pour le cas du Valet sec en Sud puis à récidiver si celle-ci est prise du Roi.

Aujourd'hui, les deux honneurs sont bien placés et vous vous retrouvez rapidement à la tête de onze levées après avoir perdu un Trèfle.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		99	1
420		97	3
300		95	5
200		90	10
150		74	26
120		46	54
110		37	63
...		28	71
	50	18	82
	100	4	96
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♠	Contre
1SA	Passe	3♠	Passe
4♠	Fin		

Niveau SEF

Enchères :

Le saut à 3♠ avec des Piques aussi vilains est désagréable mais 1SA promet un jeu régulier après le Contre et vous assure d'un fit.

Jeu de la carte :

Le maniement des atouts est un grand classique, jouez un petit vers la Dame et quand elle fait la levée, donnez un coup à blanc ! En effet, si vous jouez un petit vers le Roi, vous êtes assuré qu'il sera pris de l'As et que vous perdrez en plus le Valet. Prenez le retour Cœur et affranchissez vos Trèfles en jouant le Roi puis en laissant passer le Valet d'Est pour donner un coup à blanc et ainsi conserver une communication vers le mort.

Est, devant la menace des Trèfles, ne doit pas essayer de faire un Cœur qui serait coupé (le 2 d'Ouest à l'entame) et permettrait au déclarant de faire onze levées, mais tirer son As de Carreau pour limiter le contrat à sa plus simple expression.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1430		96	4
710		92	8
680		76	24
650		45	55
620		21	79
...		12	88
140		10	90
90		8	91
	100	5	94
	200	2	98
	...	0	100

♠ A D 7 5
♥ A V 7 5 4
♦ 2
♣ A R 6

♠ 9 4 3
♥ R 10 9 8 3
♦ R V 3
♣ V 9

A 4x4 grid with the following letters:

	N		
O			E
	S		

Card list:

- ♠ 2
- ♥ D 6
- ♦ D 10 9 7 5
- ♣ D 10 5 3 2

♠ R V 10 8 6
♥ 2
♦ A 8 6 4
♣ 8 7 4

Sud

1♠
4SA
6♠

Quest

Passe
Passe
Passe
Fin

Nord

1♥
4♦
5♣

Est

Passe
Passe
Passe

Niveau SEF

Entame : 4 de Pique

Enchères :

L'enchère de 4♦ décrit une courte dans la couleur, le soutien à Pique et une force suffisante pour jouer la manche. Sud a une main limite, mais son As de Carreau quatrième lui laisse envisager de réaliser trois levées de coupe ce qui explique son Blackwood.

Jeu de la carte :

L'intelligente entame atout n'empêche pas la coupe des trois Carreaux. Vos remontées en main se feront par la coupe des Cœurs, il s'agit d'un jeu de double coupe.

Pensez à jouer au préalable vos cartes maîtresses, ici l'As et le Roi de Trèfle, pour éviter de vous les faire couper à la fin. Il n'y a plus qu'à démarrer votre jeu de coupes pour faire cinq atouts de la main, trois coupes du mort, les deux As rouges et As-Roi de Trèfle... Douze levées.

♠ V 8 5
♥ 9 6 2
♦ A 9 6 5 2
♣ D 9

♠ A 7 4
♥ A 7 5 3
♦ V 4
♣ 8 6 4 2

N
O E
S

♠ RD 10 6 3 2
♥ 4
♦ D 7 3
♣ A V 3

♠ 9
♥ RD V 10 8
♦ R 10 8
♣ R 10 7 5

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
300		99	1
130		98	2
100		92	8
50		67	33
	50	46	54
	100	42	58
	110	38	62
	140	24	76
	150	11	89
	170	8	92
	300	5	95
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♠
2♥	2♠	3♥	3♠
Fin			

Niveau SEF

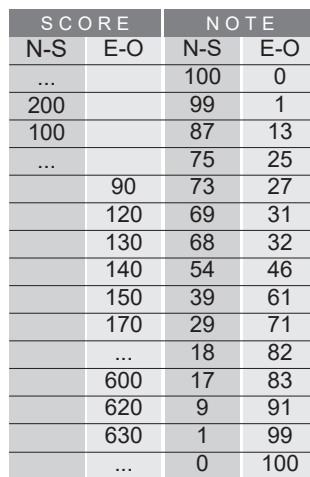
Entame : Roi de Cœur

Enchères :

Il n'y a que cinq cartes pour intervenir à 2♥, mais l'enchère est justifiée par la qualité de la couleur, la valeur de l'ouverture et le singleton Pique. 3♠ n'est pas une proposition de manche, mais une enchère compétitive pour ne pas laisser jouer les adversaires avec cette belle distribution.

Jeu de la carte :

Avec six levées d'atout et deux As, ne tombez pas dans le piège qui consisterait à couper quelques Cœurs, les coupes du côté long ne sont pas rémunératrices. N'attendez pas non plus que l'adversaire joue Carreau pour vous donner votre neuvième levée. Jouez-en immédiatement de manière à être en mesure de couper le troisième du côté court. Si vous n'avez pas joué atout vous-même, il en restera toujours un pour couper le dernier Carreau.



Niveau SEF

Le maniement normal consiste à jouer un petit vers le Valet, mais un rapide calcul mental vous apprend que la Dame de Trèfle est en Sud, les 24 H de votre camp plus les 12 H promis par l'ouverture de Sud laissent au plus 4 H en Nord... Et l'entame a déjà montré 3 points ! Sachant que l'impasse échoue, jouez l'As et le Roi de Trèfle en espérant que la Dame soit courte. Vous êtes récompensés de vos calculs en voyant tomber la Dame ce qui vous permet d'aligner dix levées.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		97	3
50		74	26
	50	53	47
	120	52	48
	140	45	55
	170	36	64
	400	34	66
	420	20	80
	430	4	96
	...	0	100

♠ D 9
 ♥ A D 8 7 4
 ♦ A V 6
 ♣ 8 6 5

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



♠ A R V 10 3 2
 ♥ 6 3
 ♦ R 8 2
 ♣ V 3

♠ 7 5 4
 ♥ 10 2
 ♦ 9 5 3
 ♣ A R 7 4 2

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Passe	1♠
Passe	1SA	Passe	4♠
Fin			

Niveau SEF

Entame : As de Trèfle

Enchères :

Est n'a pas besoin de faire un Roudi connaissant un fit huitième dans sa ligne à Pique.

Jeu de la carte :

Si vous tentez successivement les deux impasses rouges, vos chances de succès sont de 75 %. Améliorons tout ça en essayant d'affranchir la longue à Cœur. Coupez le troisième Trèfle et Cœur vers la Dame, Nord prend et rejoue atout, As de Cœur et Cœur coupé avec un atout maître. Atout pour remonter au mort avant de jouer le quatrième Cœur que l'on coupe maître de nouveau.

Enlevez le dernier atout, Carreau pour l'As et le dernier Cœur affranchi vous permet d'éviter l'impasse à la Dame de Carreau.

Un retour atout à la troisième levée empêche l'exploitation des Cœurs, en faisant tomber prématurément une remontée au mort, mais semble bien difficile à trouver.

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

♠ A R D V 6 5		
♥ R 7		
♦ 7		
♣ A 7 6 5		

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
420		96	4
400		92	8
200		89	11
170		73	27
140		42	58
110		17	83
90		9	91
	50	5	95
	100	1	99
	...	0	100

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

Niveau SEF

Entame : Dame de Carreau**Enchères :**

Nord annonce sa majeure la plus longue au palier de 1 avec moins de 8 H.

Sud qui a contré avec son jeu un peu fort pour une simple intervention à 1♠ est déçu quand les enchères en restent là, mais la vue du mort le réconforte, la manche est plus que lointaine !

Jeu de la carte :

Vous êtes à la tête de huit levées et au mort pour la dernière fois. Ne commettez pas l'erreur de jouer Trèfle pour ouvrir la coupe, la défense jouerait atout et vous seriez obligé de jouer les Cœurs de votre main. Jouez Cœur vers le Roi pour trouver la neuvième levée.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		97	3
110		92	8
100		81	19
	90	69	31
	120	62	38
	150	49	51
	200	36	64
	400	30	70
	620	19	81
	630	9	91
	650	5	95
	...	0	100

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



Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♦	1♠	Passe
2♠	3♥	Passe	Contre
Fin			4♥

Niveau SEF

Entame : Roi de Pique

Enchères :

Le Contre d'Est est un Spoutnik promettant les Cœurs sans avoir de quoi les annoncer au palier de 2 (il faut cinq cartes). Ouest n'hésite pas à donner le soutien malgré le soutien adverse à 2♠ et Est n'a pas de problème pour rajouter le quatrième.

Jeu de la carte :

Les deux singletons, Pique et Carreau, doivent vous faire penser à un jeu de double coupe. Mais comme vous n'avez que trois coupes à faire de chaque côté et que la défense n'a pas joué atout, visez la levée supplémentaire en rentrant en main à Carreau pour jouer Trèfle vers le Roi. Nord met son As et sait qu'un retour Pique sera coupé, à la vue du singleton Carreau dans la couleur d'ouverture du déclarant, il doit rejouer atout... Trop tard ! Roi de Trèfle, Pique coupé, As de Carreau et Carreau coupé, Pique coupé, Carreau coupé...Onze levées.

♠ A 3
♥ RV 10 7 4 2
♦ R 6 5
♣ A D

♠ 9 7 5
♥ 3
♦ V 10 8 2
♣ 10 9 7 4 2

N
O E
S

♠ RD 10 8 4 2
♥ 9 5
♦ 9 3
♣ RV 5

♠ V 6
♥ A D 8 6
♦ A D 7 4
♣ 8 6 3

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1010		99	1
980		83	17
480		63	37
450		46	54
420		34	66
...		33	67
	50	18	82
	100	3	97
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Passe	1♥	2♠
3♥	Passe	4SA	Passe
5♠	Passe	6♥	Fin

Niveau SEF

Entame : Roi de Pique

Enchères :

Sud ne doit pas hésiter à donner le soutien malgré le barrage d'Est. La connaissance du soutien et de l'ouverture suffit à Nord pour poser le Blackwood. 5♠ indique deux clés avec la Dame d'atout, et Nord conclut au petit chelem.

Jeu de la carte :

Onze levées de tête et plusieurs possibilités pour trouver la douzième : le partage 3-3 des Carreaux ou l'impasse au Roi de Trèfle. Enlevez les atouts, trois tours de Carreau vous apprennent la mauvaise nouvelle. Est n'a plus que du Pique et du Trèfle dans sa main, rejouez le Valet de Pique ! Est prend de la Dame, mais doit rejouer Trèfle ce qui vous assure de faire la Dame ou Pique ce qui vous donne une coupe du mort pour la défausse de la Dame de Trèfle.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		84	16
	110	71	29
	140	64	36
	170	54	46
	200	49	51
	400	48	52
	420	36	64
	430	24	76
	450	12	88
	...	0	100

♠ 8 3
♥ 9 4 2
♦ A D 10 5
♣ D V 10 9

♠ A R V 9 6
♥ R 8
♦ 9 6 4 2
♣ A 4

OSNE

♠ D 10 5
♥ A V 6 5
♦ 7 3
♣ R 7 5 2

♠ 7 4 2
♥ D 10 7 3
♦ R V 8
♣ 8 6 3

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	Passe	2SA
Passe	4♠	Fin	

Niveau SEF

Entame : Dame de Trèfle

Enchères :

2SA indique un soutien limite 11-12 HLD avec trois atouts exactement.

Jeu de la carte :

Cinq levées d'atout, deux Cœurs et deux Trèfles font neuf. Il en manque une, plutôt que de tenter l'impasse à la Dame de Cœur, essayez de bonifier vos atouts du côté court en ouvrant votre coupe à Carreau. Sud prend et ne doit pas rejouer aveuglément Trèfle sous prétexte que c'est la couleur d'entame, le plan de jeu du déclarant est évident, il cherche à couper des Carreaux, jouez atout pour diminuer le nombre de coupes au mort. Ouest prend et rejoue Carreau, un deuxième tour d'atout limite le nombre de coupes à une seule. Sans cette défense, Ouest aurait pu couper ses deux Carreaux perdants et ainsi réaliser onze levées.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
650		98	2
620		96	4
600		95	5
300		92	8
200		82	18
170		68	32
100		50	50
...		37	63
	100	33	67
	130	21	79
	140	14	86
	300	6	94
	...	0	100

Niveau SEF

- Si Nord ne met pas sa Dame, il suffit de rejouer un petit vers le 10.
- Si Nord met sa Dame, vous constatez la défausse de Sud, remontez au mort pour jouer un petit vers le 8.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
430		99	1
420		68	32
400		37	63
170		30	70
150		24	76
140		21	79
...		18	82
	500	9	91
	...	0	100

♠ R D 10 7 4
♥ A R 10
♦ R D 4
♣ V 4

♠ 8 5
♥ V 9 8 7
♦ 10 8 5 2
♣ A 6 3



♠ 9 6 3
♥ D 3
♦ A 9 6
♣ R 9 7 5 2

♠ A V 2
♥ 6 5 4 2
♦ V 7 3
♣ D 10 8

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

Niveau SEF

Entame : 6 de Pique

Enchères :

Séquence banale, l'ouvreur imposant la manche sans espoir de chelem.

Jeu de la carte :

Cinq levées d'atout, deux à Cœur, et deux Carreaux une fois que l'As sera tombé font neuf levées, la dixième proviendra des Trèfles, une fois que vous aurez fait tomber l'As et le Roi. Faites attention à conserver une rentrée à l'atout pour pouvoir remonter au mort chercher la Dame de Trèfle. Prenez l'entame et Valet de Trèfle pour l'As. Ouest rejoue Cœur pour votre Roi. Trèfle de nouveau, Est prend de l'As pour rejouer la Dame de Cœur, mais trop tard ! Vous purgez les atouts adverses en finissant au mort, la Dame de Trèfle sert à défausser le 10 de Cœur et il ne reste plus qu'à faire tomber l'As de Carreau pour réussir votre manche.

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
690		99	1
680		79	21
660		60	40
650		41	59
630		21	79
620		14	86
600		6	94
...		4	96
	100	1	99
	...	0	100

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

Niveau SEF

Entame : Dame de Cœur**Enchères :**

Séquence classique pour aboutir au contrat de 4 Piques.

Jeu de la carte :

On coupera facilement un Cœur et à Carreau, la réussite de l'impasse au Roi vous permettra de défausser le dernier Trèfle du mort. Le problème est donc dans le maniement des atouts.

Commencez par jouer un petit vers la Dame prise de l'As, rentrez en main par l'impasse Carreau et rejouez Pique vers le 10 pour ne perdre qu'une levée dans la couleur.

Si Est, malin, ne met pas son As au premier tour peut être Sud sera-t-il tenté de jouer vers le Roi au second tour bien que ce ne soit pas le meilleur jeu. Si c'est le cas, le déclarant ne fera que onze levées.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		99	1
100		88	12
	130	78	22
	180	75	25
	210	74	26
	600	72	28
	630	65	35
	650	59	41
	660	37	63
	690	10	90
	720	3	97
	...	0	100

♠ AR 2
 ♥ AR 10 7
 ♦ V 7 2
 ♣ AD 7

♠ 10 5
 ♥ DV 6 3
 ♦ D 10 9 4 3
 ♣ 4 2



♠ 7 3
 ♥ 9 5 2
 ♦ R 8
 ♣ RV 10 8 6 5

♠ DV 9 8 6 4
 ♥ 8 4
 ♦ A 6 5
 ♣ 9 3

Sud

Ouest
2SA

Nord
Passe

Est
3SA

Fin

Niveau SEF

Entame : 10 de Carreau

Enchères :

Sur une ouverture de 2SA, la rectification des Texas mineurs dépassant le contrat de 3 Sans-Atout, on n'utilise donc ceux-ci qu'avec des mains de chelem. L'enchère de 3SA s'impose.

Jeu de la carte :

Tout se joue à la première levée. Il est fréquent de fournir un honneur second du mort, mais il ne faut pas que cela vous coûte une levée ! En fournissant un petit du mort, vous vous assurez une levée dans la couleur. Si Sud met un petit, vous faites le Valet et s'il met l'As, vous faites le Roi.

Si Sud avait mis la Dame, le Roi était pris par l'As, mais le Valet aurait fait la levée au troisième tour.

Après avoir fait la levée de Carreau, il n'y a pas de problème pour faire les dix suivantes. Sur le défilé des Trèfles, Nord devra faire attention à ses défausses pour ne pas donner la douzième levée.

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		98	2
50		92	8
	200	85	15
	420	84	16
	450	63	37
	480	22	78
	510	9	91
	980	4	96
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♠
Passe	2♦	Passe	2♥
Passe	3♥	Passe	3♠
Passe	4SA	Passe	5♠
Passe	6♥	Fin	

Niveau SEF

Entame : Roi de Trèfle**Enchères :**

Le soutien à 3♥ montre un espoir de chelem (sinon, on dit 4♥). 3♠ montre le contrôle de la couleur dans un jeu agréable et la réponse au Blackwood montre deux clés avec la Dame d'atout.

Jeu de la carte :

Dix levées maîtresses en majeure plus l'As de Trèfle font onze. Il en manque une et plutôt que de tenter une impasse risquée à Carreau, je vous propose de couper un Trèfle avant de purger les atouts en quatre tours. Il ne reste plus qu'à défiler vos Piques en commençant par la Dame (les honneurs du côté court) pour ne concéder que l'As de Carreau à la dernière levée.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1430		96	4
710		91	9
680		74	26
650		35	65
620		12	88
200		9	91
	100	4	96
	...	0	100

♠ R 8 6 4 2

♥ AR 2

♦ 752

♣ 9 6

♠ V 7

♥ 754

◆ D V 10 9

♣ D 7 4 2

N
 O E
 S

♠ D 10 9 5

♥ 3

♦ **A 6 3**

♣ V 10 8 5 3

♠ A 3

♥ DV 10 9 8 6

◆ R 8 4

♣ AR

Sud

Quest

Nord

Est

1♥

Passe

2SA

Passe
Passe

4♥

Fin

Niveau SEF

Entame : Dame de Carreau

Enchères :

Même avec cinq cartes à Pique, l'utilisation du 2SA fitté est recommandé avec le fit Cœur quand la force du jeu n'est pas suffisante pour imposer au moins la manche.

Jeu de la carte :

Dix levées maîtresses et le Roi de Carreau après l'entame porte le total à onze et si on visait la douzième levée ? Pour cela, il va falloir exploiter votre couleur longue à Pique.

Prenez le retour Carreau du Roi, Dame d'atout pour vérifier le partage, on s'arrête de manière à conserver des remontées au mort. As de Pique, Roi de Pique et Pique coupé avec un atout maître, Cœur pour le mort et Pique coupé maître de nouveau. Un dernier tour d'atout enlève l'atout restant des adversaires et vous met au mort où vous pouvez jouer votre dernier Pique maître pour défausser le Carreau perdant.

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

♠ 9 6
♥ R 7 5
♦ V 8 3
♣ A R 6 4 3

N
O S E

♠ 8 5
♥ A D V 10 6 4
♦ A 7 5
♣ D 2

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
480		99	1
450		84	16
420		45	55
200		19	81
170		15	85
140		13	87
100		11	89
	50	6	94
	100	2	98
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	1♠	2♣	3♠
Passe	Passe	4♥	Fin

Niveau SEF

Entame : As de Pique**Enchères :**

Dans le SEF, le cue-bid promet quatre atouts, vous devez donc transiter par un changement de couleur (ou par un Contre).

Le soutien à 3♠ est un barrage montrant quatre atouts et de la distribution dans un jeu faible.

Jeu de la carte :

La défense commence par deux tours de Pique maîtres et rejoue Carreau à la vue de cette longue à Trèfle menaçante. Avec dix levées de tête vous n'allez pas chuter mais, en tournoi par paires la onzième est importante, il vous faut affranchir les Trèfles. Deux tours d'atout de votre main en conservant le Roi, Dame de Trèfle et Trèfle pour le Roi, comme il reste un atout dehors, ne prenez pas le risque de vous faire couper l'As de Trèfle. Petit Trèfle coupé maître et atout pour le Roi ce qui purge le dernier atout adverse et vous met du bon côté pour pouvoir faire vos deux Trèfles maîtres et défausser les Carreaux perdants.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		98	2
110		96	4
100		83	17
	...	69	31
	140	60	40
	170	48	52
	200	43	57
	230	41	59
	400	39	61
	620	33	67
	650	19	81
	680	6	94
	710	1	99
	...	0	100

	♠ 9	
	♥ V 8 5	
	♦ D 9 7 6	
	♣ R 10 8 4 2	
♠ A R V 7	<div><div>N</div><div>O E</div><div>S</div></div>	♠ D 5 4 3 2
♥ A D		♥ 9 6 4 2
♦ V 10 5 4 3 2		♦ A
♣ 7		♣ V 9 5
	♠ 10 8 6	
	♥ R 10 7 3	
	♦ R 8	
	♣ A D 6 3	
Sud	Ouest	Nord
	1♦	Passe
Contre	3♠	Passe
Fin		

Niveau SEF

Entame : 6 de Pique

Enchères :

Le Contre montre les deux autres couleurs et la valeur de l'ouverture. Le soutien à 3♠ est une proposition de manche avec un jeu distribué.

Jeu de la carte :

La ligne de jeu la plus simple consiste à affranchir les Carreaux. Prenez l'entame au mort et débloquez l'As de Carreau.

Cœur pour la Dame et Carreau coupé (le Roi tombe), deux tours d'atouts supplémentaires en finissant au mort et il vous faut maintenant décider entre un partage 3-3 des Carreaux ou l'expasse. Présentez le Valet de Carreau et défaussez si Nord ne couvre pas de la Dame, vous ne perdrez qu'une levée de Trèfle.

N.B : Connaissant quatre Cœurs, trois Piques et souvent quatre Trèfles pour justifier le Contre, l'expasse semble être la ligne de jeu la plus raisonnable.

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
690		98	2
680		87	13
650		61	39
620		30	70
600		17	83
...		9	91
110		8	92
	100	4	96
	200	2	100

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	Passe	1SA	Passe
3SA	Passe	2♥	Passe
		4♥	Fin

Niveau SEF

Entame : Roi de Pique**Enchères :**

Certains d'entre vous seront peut-être tentés de laisser le contrat de 3SA malgré le fit au nom de leur distribution 4-3-3-3.

Jeu de la carte :

Le maniement des atouts est intéressant, jouez un petit vers la Dame avant de tirer l'As en espérant le Roi second, comme c'est le cas, le Valet permet d'enlever le dernier atout. Les Carreaux maintenant, pour défausser le Pique perdant du mort, Pique coupé et Trèfle vers vos honneurs, ça marche. Onze levées ! Si vous avez une bonne image du jeu d'Ouest, vous pouvez même en réaliser douze en fonction de sa défausse sur le dernier Carreau. S'il a défaussé un Trèfle, donnez un coup à blanc à Trèfle pour faire tomber l'As et s'il a défaussé un Pique, coupez votre dernier Pique avant de rejouer Trèfle, douze levées de manière acrobatique, très bien joué !

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		98	2
	140	94	6
	170	91	9
	620	62	38
	650	25	75
	680	4	96
	790	1	99
	...	0	100

♠ AR 10 8 7 4 2
 ♥ 10 7 3
 ♦ D 9
 ♣ 9

♠ V
 ♥ RV 9 5 4
 ♦ V 10 8 7 3
 ♣ D 3



♠ D 9 3
 ♥ A 2
 ♦ 5 4
 ♣ AR 8 6 5 4

♠ 6 5
 ♥ D 8 6
 ♦ AR 6 2
 ♣ V 10 7 2

Niveau SEF

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
Passe	1♠	Passe	2♣
Passe	3♠	Passe	4♠
Fin			

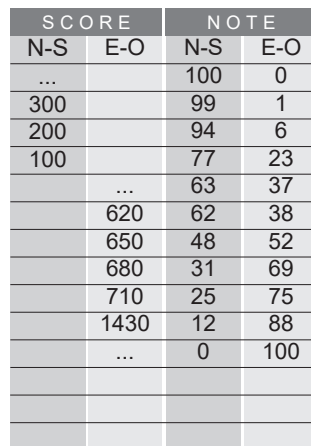
Entame : Valet de Carreau

Enchères :

Sur la répétition des Trèfles de son partenaire, Ouest va, bien sûr, répéter ses Piques, mais il doit faire un saut pour inciter l'ouvreur à "rajouter le quatrième" s'il n'est pas minimum. Avec un bon soutien et des levées de tête, celui-ci déclare la manche.

Jeu de la carte :

Vous perdez les deux premières levées de Carreau et la défense rejoue Cœur pour votre As. Vous êtes à la tête de dix levées, affranchissez les Trèfles pour trouver une levée supplémentaire. En cas de partage 4-2 (le plus fréquent), il faudra remonter deux fois au mort, ne jouez qu'un tour d'atout, l'As. As de Trèfle, Trèfle coupé maître, Pique pour le mort et Roi de Trèfle. Vous constatez le partage, Trèfle coupé de nouveau et Pique pour remonter au mort et pouvoir défausser votre dernier Cœur sur un Trèfle maître.



Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♥	Passe	3SA
Passe	4♣	Passe	4♦
Passe	4SA	Passe	5♥
Passe	6♥	Fin	

Enchères :

Qu'est commence les contrôles et quand il entend la présence du contrôle Carreau chez son partenaire, il pose le Blackwood et déclare le petit chelem sur la réponse de deux clés.

Jeu de la carte :

Dix levées maîtresses, les Trèfles vont vous permettre de trouver les levées restantes par le biais de l'expasse. Prenez l'entame, débloquez l'As de Trèfle et enlevez les atouts adverses en trois tours en finissant au mort et en conservant une remontée vers le mort. Présentez un Trèfle en défaussant votre Carreau perdant. Nord prend du Roi et joue Carreau mais, vous coupez, remontez au mort avec le dernier atout et les deux Trèfles maîtres restants servent à défausser les deux petits Piques.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
460		99	1
420		94	6
400		89	11
300		88	12
...		87	13
170		82	18
150		76	24
140		60	40
...		43	57
50		40	60
	50	24	76
	100	6	94
	140	1	99
	...	0	100

	♠ D V 6 4	
	♥ R 9 6	
	♦ A 10 8 7	
	♣ A 2	
♠ 8 3	<div><div>N</div><div>O E</div><div>S</div></div>	♠ A R 10 9 5
♥ 2		♥ 7 5 4
♦ D V 5 4 2		♦ R 6
♣ R V 9 6 3		♣ D 10 5
	♠ 7 2	
	♥ A D V 10 8 3	
	♦ 9 3	
	♣ 8 7 4	
Sud	Ouest	Nord
	Passe	1♦
Contre	Passe	1SA
2♥	Fin	

Entame : 8 de Pique

Enchères :

Sud est trop faible pour annoncer ses Cœurs sur l'intervention à Pique, il faudrait au moins 10 ou 11HL. Il utilise le Contre Spoutnik et nomme ses Cœurs sur l'annonce de 1SA montrant ainsi une longue dans la couleur et un jeu trop faible pour annoncer la couleur directement ce qui permet à l'ouvreur de passer sans crainte de rater une manche.

Jeu de la carte :

Six levées de Cœur et les deux As mineurs, votre contrat n'est pas en danger. Ce n'est pas une raison pour ne pas profiter d'une coupe à Trèfle du côté court, ne vous précipitez pas sur le retrait des atouts mais jouez deux tours de Trèfle pour ouvrir la coupe, il ne restera plus qu'à couper votre dernier Trèfle du mort pour réaliser neuf levées.

Rejouez chez vous les donnes

du Championnat de France des Écoles de Bridge

avec les jeux de cartes de l'Université du bridge

Niveau SEF

Jeu n°32 :	mai	2015
Jeu n°34 :	mai	2016
Jeu n°35 :	janvier	2017
Jeu n°36 :	mai	2017
Jeu n°38 :	mai	2018
Jeu n°42 :	mai	2020
Jeu n°43 :	janvier	2022
Jeu n°45 :	janvier	2023



Niveau Bridge Français

Jeu BF n°20 :	mai	2013
JeuBF n°22 :	mai	2014
JeuBF n°23 :	janvier	2015
JeuBF n°24 :	mai	2015
JeuBF n°25 :	janvier	2016
JeuBF n°26 :	mai	2016
JeuBF n°27 :	janvier	2017
Jeu BF n°28 :	mai	2017
JeuBF n°29 :	janvier	2018
JeuBF n°30 :	mai	2018
JeuBF n°31 :	janvier	2019

JeuBF n°32 :	mai	2019
JeuBF n°33 :	janvier	2020
JeuBF n°34 :	mai	2020
JeuBF n°35 :	janvier	2022
JeuBF n°37 :	janvier	2023

Nouveau !

Les exercices du SEF



Besoin de vous dégourdir les neurones ?

Ce livre d'exercices, édité par la Fédération Française de Bridge, va vous permettre de tester vos connaissances sur le SEF 2018 de façon ludique. Entraînez-vous, défiez votre partenaire, devenez incollable sur le SEF !

En vente sur ffbridge.boutique

