



UNIVERSITÉ DU BRIDGE

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ÉCOLES DE BRIDGE

JEU N°

47

1^{ère} séance 2024

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

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		96	4
420		63	37
170		28	72
	50	13	87
	100	2	98
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	passe
1♥	passe	1♠	passe
2♦	passe	2♥	passe
4♥	fin		

Niveau SEF

Entame : Roi de Carreau

Enchères :

Après trois premières enchères automatiques, Sud a un problème. Il apporte un complément suffisant pour jouer une manche mais il reste à définir laquelle. En effet, selon que l'ouvreur détient trois cartes à Cœur ou l'arrêt dans la dernière couleur, la nature du contrat final ne sera pas la même. Pour en savoir plus sur le jeu de son partenaire, le répondant utilise la « quatrième couleur forcing », enchère ne garantissant rien sur le plan de la force ou de la longueur dans ladite couleur. L'enchère de 2♥ décrit trois cartes dans un jeu ne dépassant pas 14 points H.

Cette information permet à Sud de conclure au contrat de 4 Cœurs.

Jeu de la carte :

Pour gagner ce contrat, il ne faut pas perdre la Dame d'atout. Comme vous le savez, jusqu'à huit cartes, le meilleur maniement consiste à faire l'impasse.

Après la perte des deux premiers Carreaux, si l'adversaire rejoue Trèfle, par exemple, prenez au mort et jouez atout vers le 10. Après ce premier succès, remontez au mort pour renouveler l'impasse puis purgez les deux derniers atouts d'Est avant de concéder l'As de Pique.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		85	15
	170	66	34
	200	57	43
	420	31	69
	500	7	93
	...	0	100

♠ 8
 ♥ V 8 7 4 3
 ♦ A 5 3
 ♣ 10 8 7 2

♠ A R V 6 4
 ♥ R 9
 ♦ 9 8 7 6 2
 ♣ 5

	N	
O		E
	S	

♠ D 10 9 5
 ♥ 5
 ♦ V 10 4
 ♣ A R D V 4

♠ 7 3 2
 ♥ A D 10 6 2
 ♦ R D
 ♣ 9 6 3

Niveau SEF

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	1♠	4♥	1♣
fin			4♠

Entame : 3 de Cœur

Enchères :

L'enchère de 4♥ peut sembler risquée, mais elle respecte les critères de la loi des levées totales. Vous avez cinq atouts, un jeu faible et de la distribution grâce au singleton Pique. Souvenez-vous que la loi recommande de demander autant de levées que le camp possède d'atouts. Certes, la vulnérabilité est ici défavorable, mais ce type de soutien pose le plus souvent plus de problèmes aux adversaires qu'il n'en crée à son propre camp. L'enchère libre de 1♠ nécessitant un peu plus de jeu que dans le silence adverse, la main d'Est, avec ses cinq Trèfles somptueux et son singleton Cœur, aurait valu un soutien à saut si Nord avait passé. Derrière 4♥ Est a le droit d'enchérir un palier au-dessus de ce qu'il aurait fait autrement. 4 Piques constitue alors le contrat final.

Jeu de la carte :

Beaucoup de déclarants gagneront cette manche car il faut user d'une astuce peu banale pour battre le contrat. Nord entame du 3 de Cœur pour l'As de Sud dont le retour Carreau s'impose à la vue du mort. Mais, si Sud continue classiquement du Roi de Carreau qui promet la Dame, Nord n'aura aucune raison de couvrir celle-ci au tour suivant, manœuvre qui affranchirait le Valet du mort si son partenaire avait Roi-Dame au moins troisièmes. Pourtant, c'est bien ce qu'il faudrait faire pour remplacer la troisième levée d'honneur - impossible à réaliser - par une coupe de la main de Sud. Il faut alors se souvenir de ce que fait un entameur qui possède As-Roi secs dans une couleur, et qui entame du Roi suivi de l'As pour indiquer qu'il coupera au troisième tour. Dans le cas qui nous intéresse, Sud doit donc jouer...la Dame de Carreau, c'est-à-dire fournir ses honneurs dans l'ordre inverse. Si Nord a l'As, il va se demander pourquoi le déclarant n'a pas couvert la Dame du Roi. Il déduira la localisation de ce dernier et, au tour suivant couvrira le Roi de l'As en toute connaissance de cause pour donner la coupe à Sud. Tout cela est bien difficile et nous félicitons d'avance ceux qui auront trouvé cette subtile défense.

<p>♠ A D 10 9 8 7 ♥ A 8 ♦ A D 5 ♣ R 10</p>	<p>♠ R 6 3 2 ♥ D V ♦ 10 2 ♣ D 9 7 5 2</p>	<p>♠ 4 ♥ R 10 5 3 2 ♦ R V 8 7 4 ♣ V 6</p>	<p>♠ V 5 ♥ 9 7 6 4 ♦ 9 6 3 ♣ A 8 4 3</p>
--	---	---	--



SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		98	2
420		55	45
170		11	89
	50	3	97
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
passe	passe	2♣	passe
2♦	passe	2♠	passe
2SA	passe	3♠	passe
4♠	fin		

Niveau SEF

Entame : Dame de Cœur**Enchères** :

Avec 21 HL et six beaux Piques, l'ouverture de 2♣ s'impose. Les mains unicolores s'évaluent en levées de jeu et celle-ci en compte huit avec cinq Piques en moyenne, deux As et respectivement une demie levée pour la Dame de Carreau et le Roi de Trèfle. La redemande à 2♠ ne garantissant pas six cartes, Sud utilise l'enchère de 2SA dont la fonction principale est d'obtenir des précisions sur la main de l'ouvreur. La répétition garantit cette fois six cartes et Sud conclut à la manche majeure.

Jeu de la carte :

Nord recense cinq levées d'atout certaines - il ne manque que le Roi - un Cœur, un Carreau et deux Trèfles. La dixième peut provenir soit de l'impasse au Roi d'atout, soit de l'impasse au Roi de Carreau. Les chances de trouver le Roi en Ouest sont identiques dans les deux cas. En revanche, la répartition du résidu a beaucoup d'importance dans le cas du Roi de Pique. En effet, Nord n'en viendra à bout que s'il est au plus troisième, alors que le bon placement du Roi de Carreau, sans autre condition, suffit au bonheur de Nord. N'ayant qu'une rentrée au mort sous la forme de l'As de Trèfle, celle-ci doit donc servir à l'impasse Carreau.

De plus, si l'impasse Carreau venait à échouer, vous auriez encore la petite chance de bénéficier d'un Roi de Pique sec, ce qui arrivera plus souvent à Pique, les adversaires n'en possédant que cinq, qu'à Carreau où ils ont sept cartes.

En conséquence, prenez l'entame puis enlevez les atouts adverses en commençant par l'As. Vous couperez le troisième tour de Cœur et purgerez les deux atouts restants. Il ne vous restera plus qu'à remonter au mort à l'As de Trèfle pour tenter l'impasse au Roi de Carreau. Dix levées !

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		98	2
100		86	14
	110	41	59
	140	2	98
	...	0	100

♠ R D 10 3
♥ A V 8
♦ D V 9
♣ A 8 7

♠ A 7 6 4 2
♥ 7
♦ A 10 5 3
♣ R D 4



♠ 5
♥ R D 10 5 4 3
♦ 8 7 6
♣ 6 3 2

♠ V 9 8
♥ 9 6 2
♦ R 4 2
♣ V 10 9 5

Sud

Ouest

Nord

Est

1♠

1SA

2♥

fin

Niveau SEF

Entame : Valet de Trèfle

Enchères :

Après une intervention par 1SA, le Contre du répondant est punitif et promet au moins 8/9 H, de quoi être sûr que le camp de l'ouvreur est majoritaire. Par inférence, les autres enchères sont relativement faibles et reposent sur des valeurs distributionnelles. Ici les six beaux Cœurs d'Est laissent espérer un contrat partiel gagnant. De plus il est peu probable que le répondant pourra exploiter sa longue dans le cadre du contrat de 1SA adverse, les rentrées extérieures étant inexistantes.

Jeu de la carte :

Est a la malchance de ne trouver qu'un Cœur dans la main de son partenaire. Quant à l'entame du Valet de Trèfle, elle ne laisse planer aucun doute sur la place de l'As. Le déclarant est donc à la tête de deux As et d'une levée de Trèfle et il devra réaliser cinq levées d'atout pour atteindre son objectif. Sa seule chance ou presque consiste à espérer le Valet en Nord, exactement troisième, accompagné ou non de l'As. Dès qu'il sera au mort, il devra jouer le petit Cœur vers le 10 si Nord fournit une petite carte. La malchance du singleton Cœur est ici compensée par la répartition favorable du résidu adverse. C'est chanceux, mais encore fallait-il connaître le bon maniement pour tirer profit de la situation.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		73	27
	600	42	58
	630	37	63
	660	17	83
	...	0	100

	♠ A V 3											
	♥ V 10 6 4 2											
	♦ 10 6 4											
	♣ 9 5											
♠ 10 7 4		<table border="1"> <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		♠ R D 6 5
	N											
O			E									
	S											
♥ 9 7		♥ R 3										
♦ A D 8		♦ R V 9 2										
♣ A D V 7 4		♣ R 10 3										
	♠ 9 8 2											
	♥ A D 8 5											
	♦ 7 5 3											
	♣ 8 6 2											

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	3SA	fin	1SA

Niveau SEF

Entame : 9 de Pique

Enchères :

Une séquence banale, à condition qu'Ouest ne se laisse pas impressionner par ces 13 points H et cette bonne couleur cinquième. Dans la grande majorité des cas la force cumulée des deux partenaires ne permettra pas d'espérer plus qu'une manche.

Jeu de la carte :

Le choix du 9 de Pique à l'entame appelle un commentaire car certains d'entre vous auront choisi le 5 de Cœur. De plus, la première carte jouée par Ouest constitue le seul et unique tournant de cette donne. Tout d'abord il convient de rappeler que l'entame dans une couleur quatrième offre beaucoup moins de chances d'affranchissement de longueur qu'une couleur de cinq cartes. En effet, l'ouvreur peut parfaitement posséder quatre cartes à Cœur, parfois cinq. Même le répondant, avec une distribution 4333 peu propice au jeu à l'atout, peut choisir de ne pas faire de Stayman avec une majeure quatrième. De plus, entamer sous la fourchette As-Dame fait perdre à ces honneurs leur capacité de capture d'un honneur adverse pour la levée en cours. Pour ces deux raisons il s'agit donc d'une entame à éviter, ce qui oblige Sud à choisir une couleur de trois cartes seulement. La préférence doit aller aux Piques dans une séquence où le camp de l'ouvreur sera très souvent fitté en mineure. Avec trois petites cartes la règle consiste à entamer de la plus forte et le 9 de Pique ne laisse aucun doute à Nord qui reconstitue facilement la couleur dans les quatre mains. Est a donc Roi-Dame quatrièmes et, après avoir encaissé l'As de Pique, Nord doit changer son fusil d'épaule toute affaire cessante.

Ici, la faible du mort semble tout indiquée. Nord doit donc contre-attaquer Cœur et le Roi second du déclarant ne résiste pas au défilé des cinq levées qui suivent pour deux de chute. Sur entame Cœur c'est Est qui aurait fait les dix premiers plis. Il y a donc un écart de trois levées entre Pique et Cœur.

♠ A D 10

♥ A 8 4

♦ A 9 5 4

♣ 6 4 2

♠ 9 7 6

♥ D 9 5 3

♦ 10 7

♣ D 10 5 3

	N	
O		E
	S	

♠ 8 5 3 2

♥ 10 6 2

♦ V 6 2

♣ 9 8 7

♠ R V 4

♥ R V 7

♦ R D 8 3

♣ A R V

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1440		86	14
690		70	30
660		67	33
	100	32	68
	...	0	100

Sud
2SAOuest
passeNord
6SAEst
fin

Niveau SEF

Entame : Pique**Enchères :**

En face de 20 points HL, les 14 points du répondant permettent de situer son camp dans la zone du petit chelem. De plus, la distribution de Nord n'incite à aucune recherche de fit. Le saut au contrat de 6 Sans-Atout constitue un arrêt absolu.

Jeu de la carte :

Tout se joue à l'entame ! Si vous conservez les mêmes principes d'entame contre la manche à Sans-Atout et les chelems, vous entamerez probablement de votre quatrième meilleure à Cœur, ce qui livre au déclarant sa douzième levée, ainsi que le contrat.

Quand l'adversaire joue un chelem à Sans-Atout, déclaré au poids comme dans notre séquence, il faut entamer de la façon la plus neutre possible ! Quoiqu'il arrive, vous n'arriverez pas à affranchir votre longue, faute de moyen. En effet, vos 4 points H indiquent que votre vis-à-vis en a deux ou trois tout au plus. En d'autres termes, jouer sous un honneur a beaucoup plus de chances de faire cadeau d'un pli au déclarant que d'en fabriquer un dans votre propre camp. Par défaut vous devez entamer Pique - la couleur la plus longue sans honneur - et laisser le déclarant face à ses problèmes.

Le concernant, la meilleure ligne de jeu consiste à tenter successivement les deux impasses à la Dame, à Trèfle et à Cœur et, comme les deux échouent, le contrat devrait chuter.

♠ A V 8 7
♥ D 5 3
♦ V 8 3
♣ D 6 5

♠ R 10 9 6 4 3
♥ 4
♦ D 6 5
♣ A R 4



♠ D
♥ A V 10 8 7
♦ A R 2
♣ V 8 3 2

♠ 5 2
♥ R 9 6 2
♦ 10 9 7 4
♣ 10 9 7

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		96	4
100		80	20
	600	64	36
	630	33	67
	660	3	97
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	1♥
passe	1♠	passe	2♣
passe	2♦	passe	2SA
passe	3♠	passe	3SA
fin			

Niveau SEF

Entame : 10 de Carreau

Enchères :

À son deuxième tour d'enchères, Ouest ne peut répéter ses Piques - bien qu'il possède les six cartes réglementaires - car, même effectuée avec un saut, l'enchère promettrait au plus 9/10H et serait non-forcing. Comme il n'est pas question de s'arrêter avant la manche Ouest doit donc différer la répétition de sa couleur par le biais de la quatrième couleur forcing. Sur l'enchère de 2SA, qui garantit l'arrêt à Carreau, promet une force de 12 à 14 H et dénie trois cartes à Pique, Ouest annonce ses six cartes en situation forcing de manche.

Avec son singleton, aussi beau soit-il, et son double arrêt Carreau, l'ouvreur opte pour la manche à Sans-Atout.

Jeu de la carte :

L'affranchissement des Piques semble être la solution la plus simple car, même en concédant l'As et le Valet de Pique, la couleur devrait vous rapporter quatre levées. Cependant, il faut prêter une grande attention à la gestion de vos communications et conserver précieusement votre Dame de Carreau à la première levée. Plus tard elle sera d'un intérêt capital.

Prenez l'entame en main et jouez la Dame de Pique que Nord, qui connaît votre singleton, devrait laisser passer pour perturber les communications adverses. L'établissement de la couleur nécessite encore trois reprises en Ouest, deux pour faire tomber l'As et le Valet de Pique et une troisième pour aller chercher les levées de longueur. L'As et le Roi de Trèfle ainsi que la Dame de Carreau rempliront cet office.

En main à l'As de Pique, Nord rejoue Carreau pour la Dame du mort suivie du Roi de Pique, en espérant la chute du Valet. Il faut à nouveau rendre la main pour faire tomber le Valet de Pique. Le deuxième gros honneur à Trèfle du mort permet de récupérer le butin.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
660		97	3
630		75	25
600		52	48
	100	23	77
	...	0	100

	♠ 6 5											
	♥ 7 5											
	♦ A 8 3											
	♣ R V 10 9 8 7											
♠ V 8		<table border="1"> <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		♠ R 10 9 7 4
	N											
O			E									
	S											
♥ R V 10 9 8		♥ 6 4 2										
♦ 10 9 7 4		♦ V 5										
♣ 6 3		♣ A D 2										
	♠ A D 3 2											
	♥ A D 3											
	♦ R D 6 2											
	♣ 5 4											

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	passe	3SA	passee fin

Niveau SEF

Entame : Valet de Cœur

Enchères :

Cette fois le répondant possède deux petits doubletons mais n'a toujours pas de courte (singleton ou chicane) qui justifierait l'emploi du Texas. Avec 10 HL la conclusion est toujours la même : 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Fort de six levées de tête après l'entame Cœur, Sud va tenter d'affranchir ses Trèfles et la meilleure chance de ne concéder qu'un pli dans la couleur consiste à tenter l'impasse à la Dame. En main à la Dame de Cœur, Sud joue Trèfle pour le 6 d'Ouest et n'importe quel Trèfle du mort autre que le Roi. Est peut bien évidemment être tenté de prendre de la Dame pour vite rejouer Cœur, mais la vérité est qu'il doit plutôt s'ingénier à saborder la longue du mort. Cela est possible si Sud ne possède que deux cartes dans la couleur et qu'Est ne prend pas le premier tour.

En effet, si le 7 de Trèfle remporte la levée, Sud va rentrer en main pour refaire l'impasse. Elle échoue et il devient impossible de rentrer deux fois au mort avec la seule remontée de l'As de Carreau. En revanche, si Est prend le premier Trèfle pour rejouer Cœur, il suffit à Sud de laisser passer une fois pour couper les communications de la défense puis de rejouer Trèfle dès qu'il reprend la main. L'As de Carreau sera toujours au mort pour encaisser la longueur.

Pour qu'un laisser passer soit efficace, le flanc doit prendre au moment exact où le déclarant joue sa dernière carte de la couleur.

Même en réussissant l'impasse au Roi de Pique, le déclarant n'a que huit levées, les Carreaux n'étant pas répartis 3-3, à moins qu'Ouest en défause un à un moment ou un autre.

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		97	9
	110	77	23
	400	41	59
	430	4	96
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
passe	1♦	1♠	2♠
passe	2SA	passe	3SA
fin			

Niveau SEF

Entame : 6 de Pique**Enchères** :

Derrière l'intervention à 1♠, Est est bien embêté. Dire 2♣ promettrait normalement cinq cartes, un soutien direct à Carreau serait non-forcing et un contre promettrait au moins quatre cartes à Cœur. Heureusement il reste le cuebid, forcing de manche, qui dénie quatre Cœurs et impose la manche sans enchère naturelle valable. Avec son double arrêt Pique et sa main régulière, l'ouvreur n'éprouve aucune difficulté à nommer les Sans-Atout, ce qui résout le problème d'Est qui conclut à 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

La donne semble sans problème, mais après deux tours de Carreau, le mauvais partage de la couleur vous met en difficulté. Il va falloir faire quatre levées de Trèfle et vous avez deux façons de jouer la couleur : jouer As-Roi-Dame de Trèfle en espérant la chute du Valet ou faire l'impasse au Valet.

Les probabilités sont en faveur de l'impasse ! Après l'As et le Roi de Carreau, Ouest est dans la bonne main pour continuer d'un petit Trèfle vers le 10.

Quand il manque le Roi, faites l'impasse jusqu'à dix cartes incluses.

Quand il manque la Dame, faites l'impasse jusqu'à huit cartes incluses.

Quand il manque le Valet, faites l'impasse jusqu'à six cartes incluses.

Notons enfin, même si cela ressemble à une lapalissade, qu'une carte a toujours plus de chances de se trouver dans la main de l'adversaire le plus long dans la couleur. En d'autres termes, un Valet sera plus souvent quatrième que troisième.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
140		96	4
110		86	14
	100	55	45
	110	26	74
	130	11	89
	...	0	100

♠ 3
 ♥ A D 8 7 2
 ♦ V 7 4
 ♣ R D 7 3

♠ R V 8 5 4
 ♥ V 10 9 4
 ♦ 3 2
 ♣ 8 6



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

♠ A D 9 2
 ♥ R 6 5
 ♦ A 10 8 6
 ♣ A 5

Niveau SEF

	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	1SA	
	contre	2♣	2♠	3♣
	3♠	fin		

Entame : 3 de Cœur

Enchères :

Une séquence animée qui peut donner lieu à différents contrats. La réponse de 1SA est la fameuse enchère « poubelle » indiquant de 6 à 10 points sans soutien à Cœur ni quatre cartes à Pique.

Le contre de Sud est d'appel et porte sur les couleurs non nommées. Certes il serait préférable de posséder un Trèfle de plus et un Cœur de moins mais la force du jeu et la présence de quatre cartes à Pique, couleur la plus chère, emporte largement la décision. L'ouvreur décrit son bicolore naturellement, et Nord, malgré sa faiblesse en points, indique son fit à Pique. Notons que la connaissance hautement probable de neuf atouts dans son camp l'autorisera, si nécessaire, à surenchérir au palier de 3 si le camp adverse l'y pousse. Au nom des neuf Trèfles avérés de son camp, Est surenchérît à 3♣ et Sud, qui a plus de points que tout le monde, se permet un soutien au palier de 3 qui devrait clore les enchères.

Jeu de la carte :

Vu de la main d'Ouest, l'entame du 3 de Cœur en pair-impair marque clairement un singleton car avec trois cartes Est aurait soutenu la couleur. En main à la Dame de Cœur, Ouest peut être tenté de tirer l'As et de faire couper son partenaire. Cette façon de procéder aurait cependant l'énorme inconvénient d'affranchir prématurément le quatrième Cœur du déclarant, permettant la défausse du petit Trèfle du mort. Il y a mieux à faire : après la Dame de Cœur Ouest rejoue son plus petit Cœur, appel préférentiel pour la couleur la moins chère, Est coupe et rejoue Trèfle. La levée de Trèfle de la défense est ainsi ouverte et Nord ne pourra éviter la concession de deux Cœurs, un Carreau, un Trèfle et une coupe.

Malgré la chute, le camp Nord-Sud se consolera en constatant que le contrat de 3 Trèfles gagnait sans difficulté et qu'il faut une défense talentueuse pour limiter Est-Ouest à neuf plis. Sur l'entame du 4 de Pique pour l'As et le 3 d'Ouest, Sud comprend que Nord possède cinq Piques et probablement quatre Cœurs. S'il lui reste deux Carreaux et deux atouts il est urgent d'ouvrir sa coupe à Carreau tant que Sud contrôle les atouts par l'As.

Dans un jeu de coupe de la défense, les cartes jouées ont une connotation préférentielle.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
460		96	4
430		56	44
	50	15	85
	100	4	96
	...	0	100

♠ V 6 3		♠ AD 10 9 4									
♥ D 10 9		♥ AR 3									
♦ AD 8 7		♦ V 5 2									
♣ R 5 3		♣ 8 7									
♠ 8 2											
♥ 8 7 6 5 4											
♦ 10 9 6 4											
♣ V 6											
	<table border="1" style="background-color: #cccccc; width: 100px; height: 100px; text-align: center; font-size: 2em;"> <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										
		♠ R 7 5									
		♥ V 2									
		♦ R 3									
		♣ AD 10 9 4 2									

	Sud	Ouest	Nord	Est
				1♠
Niveau SEF	2♣	2SA	2♠	3SA
	2SA	2SA	3SA	fin

Entame : 8 de Pique

Enchères :

Sauf exception rare, l'intervention mineure au palier de 2 promet six cartes. En cas de fit mineur, l'objectif prioritaire de manche est bien sûr le contrat de 3 Sans-Atout et le Roi de Trèfle dans une main de 12 points H constituerait un apport idéal pour le déclarer si Nord pouvait enrayer le défilé des Piques adverses, ce qui n'est pas le cas. Un changement de couleur à 2♦ serait forcing mais garantirait un minimum de cinq cartes. Dans ces conditions, à partir de 11 points H, Nord peut utiliser le cuebid pour obtenir des informations complémentaires en force et en distribution sur la main de l'intervenant. En réponse au cuebid, l'enchère de 2SA montre l'arrêt Pique et une intervention non minimum, ce qui permet à Nord de conclure à la manche à Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du 8 de Pique, doubleton manifeste qui indique aux autres joueurs la position de la couleur autour de la table, Est ne doit surtout pas jouer son As suivi par exemple du 10. Il permettrait au déclarant de faire deux plis dans la couleur, celui-ci laissant filer vers le Valet du mort. Est fournit donc sagement le 9, affranchissant définitivement sa couleur. Malheureusement pour la défense, cette précaution ne permettra pas de battre le contrat car le déclarant est à la tête de dix levées, et même onze si Ouest commet l'imprudence de défausser l'un de ses malheureux petits Carreaux !

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
430		80	20
400		49	51
150		34	66
	50	14	86
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	1♠
2♦	passe	2SA	passe
3SA	fin		

Niveau SEF

Entame : Roi de Pique

Enchères :

Après l'enchère de 1♠, Sud nomme naturellement ses Carreaux, enchère promettant un minimum de cinq cartes quand elle est effectuée derrière une intervention. Ce changement de couleur au palier de 2 reste forcing mais perd le caractère auto-forcing qu'il aurait eu dans le silence adverse. Cela signifie qu'en face d'un éventuel soutien simple de l'ouvreur (3♦), Sud ne serait plus obligé de reparler. De son côté Nord constate un fit à Carreau et la manche à Sans-Atout devient l'objectif prioritaire. L'enchère de 2SA garantit l'arrêt dans la couleur d'intervention et une force de 12 à 14 H. Il n'en faut pas plus à Sud pour déclarer 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Avec seulement huit levées de tête, il va falloir affranchir les Carreaux tout en évitant de concéder les Piques adverses. La première étape du plan de jeu consiste à isoler l'adversaire long à Pique de son partenaire en laissant passer deux fois la couleur. À partir de là, rendre plus tard la main à Ouest est sans conséquence mais la rendre à Est, connu avec au moins cinq Piques, condamne le contrat. En main à l'As de Pique, Nord joue le Roi de Carreau suivi du 8 qu'il laisse passer si Est joue une petite carte. Si Ouest prend de la Dame ou du Valet, il n'a plus de Pique à rejouer et, chaque adversaire ayant fourni déjà deux fois, le dernier honneur de la défense, où qu'il soit, tombera sous l'As. Malheureusement, si Est possède les deux honneurs manquants, Nord ne pourra l'éviter à moins que ceux-ci ne soient secs. Enfin, après deux tours de Pique, Est, comprenant que sa couleur est devenue inexploitable, peut changer son fusil d'épaule en contre-attaquant Cœur. Jouer l'As du mort affranchirait trois plis à la défense. Le déclarant devra laisser filer jusqu'au 10. Ouest prendra la main par la Dame mais sera obligé de conférer deux arrêts Cœur à son adversaire s'il rejoue la couleur.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		83	17
	120	59	41
	150	52	48
	400	25	75
	...	0	100

♠ 9 8 3
♥ 7 4
♦ V 7 6 4
♣ D 9 8 3

♠ A 6 5
♥ 8 5 3 2
♦ R 9 3
♣ A R 7



♠ R 7 4 2
♥ A 10
♦ A D 10
♣ V 6 5 2

♠ D V 10
♥ R D V 9 6
♦ 8 5 2
♣ 10 4

Niveau SEF

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥ passe fin	Contre 2♥	passe passe	1♣ 1SA 3SA

Entame : Roi de Cœur

Enchères :

Derrière l'intervention à 1♥ Ouest est bien embêté. Il ne possède ni quatre cartes à Pique, ni une couleur mineure de cinq cartes à annoncer, ni arrêt dans la couleur d'intervention qui permettrait une enchère à Sans-Atout. Et pourtant la force de sa main est largement suffisante pour déclarer une manche. Qu'à cela ne tienne ! Dans cette situation, le contre promet un minimum de 7/8 H, est illimité en force et a pour principale fonction la recherche d'arrêt dans la couleur d'intervention. Il dénie également quatre cartes à Pique qu'il aurait été facile d'exprimer au palier de 1. Et le cuebid ? Quand les deux conventions sont utilisables, le cuebid, forçant de manche, garantit le fit dans la mineure d'ouverture. Il faut donc contre*. Est annonce 1SA car Ouest a dénié quatre Piques. L'enchère ne garantit pas strictement l'arrêt, bien qu'il soit très probable, et Ouest fait un cuebid pour en vérifier la présence.

*Notons qu'à la suite d'une intervention par 1♠ le Contre aurait garanti quatre Cœurs. Le cuebid eut alors été la seule option, avec ou sans fit mineur.

Jeu de la carte :

Avec un seul arrêt, Est doit laisser passer le premier tour de Cœur pour couper les communications adverses puisqu'il connaît au maximum deux cartes à Cœur en Nord. Fort de huit levées seulement, il ne peut trouver la neuvième qu'à Trèfle. Deux possibilités s'offrent à lui : que la Dame tombe sous l'As et le Roi, ou bien qu'elle soit tout simplement en Nord, quelle que soit sa longueur. Dans les deux cas le maniement de couleur est le même et consiste à tirer l'As suivi du Roi puis à jouer un petit vers le Valet si la Dame n'est toujours pas tombée. Ça marche.

Bien sûr Est peut également être attiré par une répartition 3/3 du résidu à Pique.

Mais il sera obligé de rendre une fois la main à la défense, avec peu de chances d'éviter Sud. S'il se risque malgré tout à jouer Pique dès la troisième levée, l'apparition du 10 en Sud va vite le remettre sur les rails.

♠ A 7 2
♥ V 6 5 3
♦ R 10 8 6 5
♣ 7

♠ 10 8 4
♥ 7 2
♦ D 2
♣ A R D 9 6 3

N
O E
S

♠ 9 6 5
♥ D 10 8
♦ V 9 4
♣ 10 5 4 2

♠ R D V 3
♥ A R 9 4
♦ A 7 3
♣ V 8

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		94	6
	170	80	20
	420	46	54
	450	9	91
	...	0	100

Sud Ouest Nord Est
1♦ 2♣ Contre passe
4♥ fin

Niveau SEF

Entame : As de Trèfle

Enchères :

Nord, bien qu'il possède un bon soutien à Carreau, doit contre l'intervention à 2♣ pour essayer de retrouver le fit à Cœur. Si l'ouvreur annonce les Piques face à ce contre Sputnik généralisé, il sera toujours temps de se réfugier à Carreau.

Pour sa part, l'ouvreur est embarrassé. Il possède largement de quoi déclarer la manche mais ne sait pas dans quelle majeure son camp est fitté. La solution est astucieuse : pour garantir un fit majeur, il suffit de dépasser le palier de 3SA. De la sorte, il existe deux enchères forcing de manche indiquant à la fois la possession de quatre Cœurs et quatre Piques. L'enchère de 4♥, qui montre une main régulière de 18/19H, et l'enchère de 4♣ qui décrit les deux mêmes majeures quatrièmes avec une courte à Trèfle, à partir de 15 points H. Ainsi renseigné, le répondant n'a plus qu'à rectifier dans la majeure qu'il détient.

Notons qu'avec une main régulière de 15/17 H, Sud aurait ouvert de 1SA.

Jeu de la carte :

La bonne répartition des couleurs rouges rend le contrat facile à négocier et le déclarant ne devrait laisser qu'un Carreau et un Trèfle à la défense. Même si la répartition des atouts ne pose ici aucun problème, on peut s'interroger sur le meilleur maniement de couleur pour éviter de concéder deux plis en cas de partage 4/1 du résidu. Ce maniement consiste, dans l'absolu, à tirer dans un premier temps un gros honneur de la main de Sud afin de capturer un 10 ou une Dame secs. Si rien ne tombe, Sud continue d'un petit Cœur vers le Valet. Si Est possédait à l'origine Dame 10 quatrièmes, son 10 sera pris en impasse au troisième tour de la couleur.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
110		91	9
100		76	24
	110	67	33
	140	37	63
	170	5	95
	...	0	100

♠ R 10 4 3

♥ 6

♦ D V 10 6

♣ V 7 5 3

♠ A V 9 2

♥ R V 10 9 3

♦ A 4

♣ 9 6



♠ 7

♥ D 5 2

♦ R 9 8 3 2

♣ D 10 4 2

♠ D 8 6 5

♥ A 8 7 4

♦ 7 5

♣ A R 8

	Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	passe	2♥
	passe	passe	Contre	passe
	2♠	passe	passe	3♥
	fin			

Niveau SEF

Entame : Dame de Carreau

Enchères :

Bien que possédant la valeur de l'ouverture et quatre cartes à Pique, Sud doit passer car il n'est pas assez long dans les deux mineures.

Le simple fait que les adversaires s'arrêtent au palier de 2, et ne fassent donc aucune tentative de manche, signifie que le jeu est équitablement réparti entre les deux lignes. La force en points H de Nord n'a donc qu'une valeur relative. S'il est faible, c'est que son partenaire est fort. La distribution de Nord est typique d'un contre d'appel, court dans la couleur des adversaires avec quatre cartes dans les trois autres couleurs. Sud n'aura qu'à choisir. Sur la réponse de 2♠, Est, également en situation de réveil, surenchérit à 3♥ au nom du singleton dans la couleur adverse.

Si Nord ou Sud surenchérisse à leur tour, Ouest, détenteur d'une forte opposition à l'atout, devrait contrer, permettant à son camp de marquer le fameux score magique de 200 points, supérieur à la grande majorité des autres scores de contrats partiels.

Jeu de la carte :

La présence d'un singleton Pique au mort doit orienter Ouest vers un jeu de coupe. Pour cela, il doit conserver les reprises de sa propre main et ne surtout pas jouer atout ! Il prend donc l'entame Carreau du Roi puis joue As de Pique et Pique coupé. Il rentre en main par l'As de Carreau et coupe un deuxième Pique. Au troisième tour de Carreau, qu'Ouest joue pour rentrer en main par la coupe, Sud peut défausser son dernier Pique. Qu'à cela ne tienne, le déclarant coupera son quatrième Pique de la Dame d'atout. Que Sud surcoupe de l'As ou non, la défense ne tirera que trois levées de cette donne, deux Trèfles et l'As d'atout.

On remarquera que, bien que déconseillée avec un singleton, l'entame atout aurait privé le déclarant de deux coupes et rendu le contrat plus que délicat à gagner. Sa réussite n'aurait probablement tenu qu'à la générosité du flanc.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		86	14
100		63	37
	600	50	50
	630	22	78
	...	0	100

♠ A 10 5
♥ 6 5 4
♦ R 8 4
♣ 8 7 6 3

♠ D 7 6
♥ R D 3 2
♦ 2
♣ D V 10 9 4



♠ R 4 3
♥ A V 7
♦ D 9 5 3
♣ A R 2

♠ V 9 8 2
♥ 10 9 8
♦ A V 10 7 6
♣ 5

Niveau SEF

	Sud	Ouest	Nord	Est
				1SA
	passé	2♣	passé	2♦
	passé	3♣	passé	3SA
	fin			

Entame : Valet de Carreau

Enchères :

Le Stayman n'ayant pas abouti à la découverte d'un fit majeur, le répondant ne doit pas systématiquement déclarer un contrat à Sans-Atout s'il possède une courte - singleton ou chicane - dans une couleur où l'ouvreur n'a rien garanti. L'annonce d'une mineure au palier de 3 est naturelle et forcing de manche. Elle laisse supposer à l'ouvreur qu'il existe un problème dans l'une des couleurs restantes. Pour annoncer 3SA, ce dernier doit tenir au moins une fois les couleurs non nommées, ce qui est le cas sur cette donne. Mais si Est avait par exemple possédé trois ou quatre petits Carreaux, il aurait annoncé 3♥, montrant une lacune dans la couleur « sautée ».

Jeu de la carte :

Il va falloir une défense de grande qualité pour battre le contrat.

Dans un premier temps, Nord doit fournir son Roi en troisième position afin de ne pas laisser la Dame, connue en Est par l'entame du Valet, remporter le pli. À la deuxième levée il doit indiquer la parité de son résidu en jouant la plus grosse de ses deux cartes restantes, ici le 8. Est le couvre du 9 pour le 10 de Sud qui déduit que la Dame du déclarant est encore seconde. Pour la capturer, Sud doit donc donner la main à son partenaire dans une autre couleur afin qu'il joue un troisième tour de Carreau du bon côté de la table. Mais de quelle couleur faut-il contre-attaquer ?

Tout d'abord, il convient de constater qu'Est, qui a dénié et quatre Cœurs et quatre Piques, ne peut tirer au maximum que sept plis de ces deux couleurs. La réussite du contrat passe donc par l'exploitation des Trèfles. Si Nord y possède l'As, il prendra la main tôt ou tard dans cette couleur et il n'est donc pas urgent d'en jouer. Un deuxième élément, capital, est lié à la séquence d'enchères. Pour avoir annoncé 3SA, Est possède forcément un arrêt à Cœur qui, à la vue du mort, ne peut être que l'As. S'il possède également As Roi de Trèfle, les neuf levées sont bien au rendez-vous sous la forme de quatre Cœurs et cinq Trèfles. La bonne contre-attaque est Pique. Mais ce n'est pas fini car Nord doit comprendre si Sud joue Pique parce qu'il abandonne les Carreaux ou s'il utilise cette couleur dans le seul but de communiquer. Contre-attaquer une grosse carte dans une nouvelle couleur dénie un intérêt pour ladite couleur. Le 9 de Pique signifie donc : « Prends la main et rejoue-moi Carreau ».

♠ A D V
♥ A 8 3 2
♦ A R D 7
♣ 8 3

♠ 6 5 3
♥ R 10 9
♦ 10 8 5 2
♣ V 7 4

N
O E
S

♠ R 10 9 8 7
♥ D V 4
♦ V 9 6
♣ R 6

♠ 4 2
♥ 7 6 5
♦ 4 3
♣ A D 10 9 5 2

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
690		83	17
660		39	61
210		6	94
	...	0	100

Sud
passe
3SA

Ouest
passe
fin

Nord
2SA

Est
passe

Niveau SEF

Entame : 10 de Pique

Enchères :

En dépit de cette belle couleur sixième, la force de la main de Sud ne permet pas raisonnablement d'envisager un chelem. Comme on l'aurait fait sur une ouverture de 1SA avec un jeu un peu plus fort, le répondant doit donc conclure à 3SA, probablement le meilleur contrat du camp. Notons que sur une ouverture de 2SA, les Texas mineurs ne se font pas à la légère car ils conduisent à un contrat d'au moins dix levées. On considérera donc qu'un Texas mineur sous-entend un espoir de chelem, et que dans notre exemple, même avec un singleton dans l'une des trois couleurs, Sud aurait quand même conclu à 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Le maniement des Trèfles consiste à tenter une double impasse, c'est-à-dire jouer un petit vers le 10 du mort, puis faire l'impasse au Roi si le 10 a poussé au Valet. Ici, pas de problème puisqu'au second tour de la couleur, on voit apparaître le Roi en Est.

Pourtant, la défense aurait pu mettre son grain de sel en intercalant le Roi au premier tour de la couleur ! Si Sud le prend de l'As, l'affranchissement des Trèfles est condamné, quelle que soit la décision qu'il prendra au second tour, impasse au Valet ou bille en tête.

À malin, malin et demi. Vous l'avez compris, si Est joue le Roi, Nord doit le laisser passer pour maintenir les communications entre le mort et sa propre main. Sa lucidité lui permettra de faire cinq levées dans la couleur au lieu de deux.

Enfin, si Est reste en main au Roi de Trèfle, il ne doit pas rejouer Pique sous peine de livrer un pli supplémentaire à Nord. Contre-attaquer de la Dame de Cœur ne peut rien donner au déclarant.

Jouez tous les mois dans votre club le **Simultané des élèves** avec donnes commentées.

Renseignements auprès de votre club.

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°35 : janvier	2017
Jeu n°38 : mai	2018
Jeu n°42 : mai	2022
Jeu n°43 : janvier	2022
Jeu n°45 : janvier	2023
Jeu n°46 : mai	2023



Niveau Bridge Français

Jeu BF n°20 : mai	2013	JeuBF n°31 : janvier	2019
JeuBF n°22 : mai	2014	JeuBF n°32 : mai	2019
JeuBF n°23 : janvier	2015	JeuBF n°33 : janvier	2020
JeuBF n°24 : mai	2015	JeuBF n°34 : mai	2020
JeuBF n°25 : janvier	2016	JeuBF n°35 : janvier	2022
JeuBF n°26 : mai	2016	JeuBF n°37 : janvier	2023
JeuBF n°27 : janvier	2017	JeuBF n°38 : mai	2023
Jeu BF n°28 : mai	2017	_____	
JeuBF n°29 : janvier	2018	_____	
JeuBF n°30 : mai	2018	_____	
_____		_____	

Renseignements : FFB - 01 55 57 38 00

Rejouez

les donnes de la Finale Nationale de l'Espérance 2022

LIVRET COMMENTÉ PAR ALAIN LÉVY



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE