

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Fin	Passe	Passe

Entame : 7 de Trèfle

Enchères :

Avec 6HL, Nord ne peut envisager une manche face à une ouverture de 1SA, qui promet 15-17HL, il passe donc.

Jeu de la carte :

Le déclarant doit appeler le Valet de Trèfle sur l'entame car devenu sec, le Valet ne serait d'aucune utilité. Par chance, il fait la levée et il est alors clair que l'entameur possède As-Dame dans la couleur. Dès lors, le déclarant doit tirer l'As de Carreau et laisser filer le Valet, de sorte à ce qu'Est ne puisse en aucun cas reprendre la main, protégeant ainsi le Roi de Trèfle d'un retour dans cette couleur. Si cette impasse ratait, le déclarant serait tout de même à la tête de six levées (une à Pique, une à Cœur, trois à Carreau et une à Trèfle), et pourrait remonter au mort à Carreau pour tenter l'impasse au Roi de Cœur. Ici, l'impasse à la Dame de Carreau fonctionne et Sud peut tenter l'impasse victorieuse au Roi de Cœur pour une surlevée.

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

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

Entame : 10 de Pique

Enchères :

La redemande de l'ouvreur à 2SA montre, après une réponse en 2/1, une main régulière de 15-17H. Ouest, avec 18HLD, indique son espoir de chelem par un fit au palier de 3. Une fois les contrôles vérifiés, il pose le Blackwood et conclut au petit chelem lorsque l'ouvreur lui indique deux clefs et la Dame d'atout.

Jeu de la carte :

Est peut compter sur trois levées de Pique, quatre levées de Cœur, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle, soit onze levées certaines. Il prend l'entame et laisse filer la Dame de Cœur (meilleur maniement pour ne pas perdre le Roi), mais l'impasse échoue et Nord, à la vue du mort, rejoue Carreau. Le déclarant a alors deux moyens de gagner son contrat : tenter l'impasse au Roi de Carreau ou espérer un partage 3/3 des Trèfles. La probabilité de réussite d'une impasse étant de 50% et celle d'un partage 3/3 de seulement 36%, il place la Dame de Carreau et gagne ainsi son chelem.

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	Passe	1♠	Passe
1SA	Passe	2♣*	Passe
2♥*	Passe	2♠	Fin

Entame : As de Trèfle

Enchères :

Avec 11HL, Nord utilise le Roudi trois réponses préconisé par le SEF 2012. Sur la réponse de 2♥, montrant trois cartes à Pique dans une main minimum, Nord abandonne l'idée de jouer la manche et conclut à 2♠.

Jeu de la carte :

Ouest fournit le 10 de Trèfle sur l'entame de l'As : cette carte montre sans ambiguïté un doubleton (ou un singleton) car il est d'usage de fournir la deuxième plus forte carte d'une couleur quatrième, et le 10 est la plus forte des cartes manquantes. Est peut ainsi rejouer le Roi de Trèfle et faire couper son partenaire. Le retour du Roi de Cœur est pris au mort et le déclarant semble pouvoir réaliser cinq levées d'atout, les deux As rouges et la Dame de Trèfle... Mais attention aux communications ! Pour pouvoir encaisser la Dame de Trèfle sans qu'elle ne soit coupée, il faut retirer tous les atouts adverses, qui par chance sont répartis 3/2, en finissant au mort. Il peut donc, par exemple, jouer d'abord le Roi, puis l'As et la Dame de Pique, et enfin la Dame de Trèfle.

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

♠ A 7 4
♥ A D V 10 7 4
♦ 5
♣ A 6 4

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

♠ R D 8 2
♥ 8 5
♦ R V 9 3
♣ V 9 3

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

Entame : 6 de Pique ou 3 de Cœur

Enchères :

La redemande à 3 montre un bel unicolore de 17-19HL. Maximum et fitté, Est accepte la proposition de manche

Jeu de la carte :

Si Nord choisit d'entamer du 6 de Pique en pair/impair sous l'honneur le plus long et le plus petit, le meilleur plan de jeu consiste à organiser une coupe de la main courte dans cette couleur. Le déclarant laisse par exemple passer l'entame et prend le retour quel qu'il soit, tire l'As de Pique et coupe un Pique. Il rentre par la suite en main, retire les atouts adverses puis joue vers la Dame de Trèfle en impasse indirecte. Celle-ci fonctionnant, il amassera onze levées.

Si Nord préfère entamer Cœur pour préserver ses Honneurs, toute coupe de la main courte devient irréaliste, la défense pouvant donner un deuxième tour d'atout en main lorsque le déclarant ouvrira sa coupe à Pique. Le déclarant doit alors changer son fusil d'épaule : il retire les atouts, puis joue l'As de Trèfle et Trèfle vers la Dame. Non seulement cette impasse fonctionne, mais le déclarant pourra constater en en rejouant que la couleur est répartie 3/3 : il réalisera donc onze levées également.

♠ A D 4
♥ D 7 3
♦ D 7 6 4
♣ A 6 3

♠ 10 9 8 5
♥ A R 9 5
♦ V 9 3 2
♣ R



♠ R 7 6 3
♥ 10 2
♦ 8
♣ D 9 7 5 4 2

Sud	Ouest	Nord
		1♦
1♠	Passe	1SA
2♣	Passe	2♠
3♣	Fin	

Est
Passe
Passe
Passe

Entame : As de Cœur

Enchères :

Avec quatre cartes à Pique et six cartes à Trèfle, sans espoir de manche, Sud doit employer le Roudi « trois réponses » puis nommer les Trèfles au palier de 3 : il s'agit d'un arrêt absolu.

Jeu de la carte :

Sur l'entame de l'As de Cœur, Est fournit le 8, qui montre quatre cartes dans la couleur. Son partenaire connaît donc le doubleton en Sud, et doit absolument rejouer Carreau après le Roi de Cœur sous peine de voir Sud défausser son singleton sur la Dame de Cœur. Est, en main, ne doit pas rejouer le Valet de Trèfle : le déclarant pourrait en effet deviner qu'il ne possède pas le Roi et jouer un petit de sa main : le Roi sec d'Ouest serait pris de l'As et sa fourchette Dame – 9 conservée lui permettrait alors de capturer les atouts restants.

♠ 7 3	
♥ 8 5 2	
♦ 8 7 6 5 2	
♣ V 10 6	
	N
	O
	E

N
O E
S

♠ D V 6
♥ D 6 3
♦ A D V 10
♣ R 5 4

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

Entame : 2 de Carreau

Enchères :

Sud contre l'ouverture avec seulement trois cartes à Pique en raison d'un surcroît de force. Ouest emploie la quatrième couleur forcing puis répète ses Piques au palier de 3 sur l'enchère par défaut de 2♥, ce qui permet d'indiquer six cartes en situation forcing : rappelons que 3♠ sur 2♣ ne l'aurait pas été.

Jeu de la carte :

Sur l'entame Carreau, Sud prend de l'As et ne peut qu'en rejouer. Est joue pique pour le Roi et Pique du mort, prêt à passer le 10 si Sud fournit un petit : lorsque le Valet apparaît, il prend de l'As et fait exceptionnellement tomber l'atout maître de Sud pour qu'il ne puisse ultérieurement s'opposer à l'affranchissement des Cœurs. En main à la Dame de Pique, Sud rejoue Carreau, coupé en Ouest : le déclarant poursuit alors par le Roi de Cœur, un petit Cœur pour l'As et le Valet de Cœur. La Dame apparaissant, Ouest coupe et réclame onze levées. Vous noterez que l'entame du Valet de Trèfle libère immédiatement le Roi de Trèfle et réduit à juste fait : l'avez-vous trouvée ?

Pour tous ceux qui veulent s'initier au bridge, recommandez le site :
www.decouvertedubridge.com

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

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

Entame : Dame de Pique

Enchères :

Lorsque Sud redemande à 1SA, Nord n'a aucun espoir de manche et sait que son partenaire possède un jeu régulier sans quatre cartes à Cœur. Il doit préférer la partielle à 2♥ et répète donc sa couleur.

Jeu de la carte :

L'entame de la Dame de Pique en tête de séquence est prise de l'As, et Ouest connaît le Roi de Pique en Nord. Il y a un grand danger que le déclarant défausse dès que possible des Trèfles de sa main sur les Carreaux maîtres du mort, aussi Ouest devrait-il attaquer les Trèfles immédiatement en espérant l'As en Est, ce qui est très vraisemblable. La meilleure carte est le 2 : Est prend de l'As et rejoue de la couleur, la fourchette Roi – Valet permettant de réaliser encore deux levées dans la couleur. Cette belle défense permet de réduire à juste fait, mais si le camp Est/Ouest ne prend pas immédiatement les levées de Trèfle auxquelles il a droit. Nord réalise facilement une surlevée.

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		88	12
50		80	20
	420	68	32
	430	43	57
	460	26	74
	490	13	87
...	0	100	

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

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

Entame : 6 de Trèfle

Enchères :

Malgré ses 21HL, aucune ouverture forte ne convient au jeu bicolore d'Ouest. Il ouvre donc de 1♠ et saute à 3♥ sur la réponse de 1SA : l'enchère ne promet que quatre cartes à Cœur, mais est forcing de manche. Est, non fitté, conclut les débats à 3SA.

Jeu de la carte :

L'entame est prise de l'As et le déclarant doit affranchir ses Carreaux mais ne dispose pas d'assez de communications pour les attaquer de sa main. Il se résout donc à appeler le Roi de Carreau du mort pris par exemple de l'As par Sud, qui rejoue Cœur. Vigilant, Est prend de l'As et présente le Valet de Carreau que Sud peut laisser passer, et rejoue Carreau pour la Dame de Sud qui insiste à Cœur. La Dame de Cœur préservée permet d'encaisser les Carreaux maîtres et le Roi de Trèfle, et l'impasse victorieuse au Roi de Pique permet même la réalisation de dix levées.

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

Sud Ouest Nord Est
Passe Passe 1SA
Passe 3SA

Entame : 4 de Carreau

Enchères :

Sur l'ouverture d'1SA, Ouest a une main intéressante mais dont la force de 15 points HL ne permet d'espérer atteindre les 33HL du petit chelem à Sans-Atout, même en face d'une ouverture maximale. Aussi conclut-il à 3SA sans tergiverser.

Jeu de la carte :

Avec seulement six levées de tête, le déclarant va tout naturellement chercher les plis manquants à Trèfle, couleur dans laquelle il faut tenter l'impasse au Roi. Toutefois, si cette impasse échoue, un danger le guette : il s'agit des Carreaux, couleur d'entame dans laquelle il ne possède qu'un seul arrêt, l'As. L'entame du 4 en quatrième meilleure laisse supposer que c'est Sud qui détient la longueur dans cette couleur. Cela tombe bien car l'impasse au Roi de Trèfle, si elle devait échouer, donnerait la main à Nord, son partenaire. La conclusion est simple : il faut que Nord n'ait plus de Carreau à jouer quand il prendra la main au Roi de Trèfle. Pour cela, il suffit de ne prendre de l'As de Carreau qu'au troisième tour de la couleur. Si toutefois la couleur est répartie 4/4, Nord aura encore une carte à jouer, mais la défense ne pourra tirer que trois plis de la couleur.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
620		99	1
170		95	5
140		87	13
110		75	25
100		68	32
100	57	43	
110	46	54	
200	30	70	
300	8	92	
...	0	100	

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

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

Entame : 10 de Trèfle

Enchères :

Vulnérable, la main de Sud ne se prête pas à une ouverture de barrage au palier de deux car la couleur n'est pas d'une qualité suffisante. En réponse à l'ouverture d'1SA, il se contente de faire un Texas et, sur la rectification à 2♠ de l'ouvreur, se compte 10 points HLD. Cela est insuffisant pour imposer la manche et Sud doit se contenter d'une simple proposition à 3♠ qui garantit une sixième carte. Nord, maximum déclare 4♠.

Jeu de la carte :

Pour Est, assis derrière le jeu fort, toutes les entames agressives sont à proscrire. Cela condamne les entames Carreau et Cœur et le singleton d'atout est rarement une bonne option. Est entame donc du 10 de Trèfle pour le Valet, la Dame et l'As. Nord joue ensuite As de Pique et Pique et découvre la mauvaise nouvelle. Ouest encaisse donc ses deux atouts et rejoue Trèfle, affranchissant une levée pour son camp. Le déclarant peut maintenant jouer Cœur vers le Roi de sa main, ce qui pourrait lui permettre de défausser un Carreau du mort si l'As de Cœur était en Ouest. Malheureusement tout est mal placé et le déclarant concèdera encore deux levées de Carreau. Il chute de trois levées. Nord peut sauver un pli si, au lieu de jouer Cœur, il rend la main à Est à Trèfle. Ce dernier, qui n'a plus que des couleurs rouges, est obligé de rétrocéder le Roi de Cœur ou la Dame de Carreau. Notons que les cinq impasses possibles ont échoué. La chute du contrat est donc tout à fait normal, en dépit des 27 points HLD du camp Nord/Sud.

Lot de 10 jeux de cartes symétriques FFB : 15 €

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

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		99	1
430		98	2
420		89	11
400		80	20
170		77	23
140		74	26
100		72	28
	50	39	61
	100	3	97
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
2♣	Passe	2♦	Passe
2♠	Passe	4♠	

Entame : Valet de Carreau

Enchères :

Sud possède un unicolore de huit levées de jeu, ce qui lui permet d'ouvrir de 2♣ fort indéterminé. Sur la redemande à 2♦, Nord a juste de quoi conclure à la manche et son enchère de 4♣ est un arrêt absolucar son partenaire a précisément décrit son jeu. Rappelons qu'un soutien simple à 3♠ traduirait des ambitions de chelem.

Jeu de la carte :

Le déclarant comptabilise neuf levées de tête. D'où peut provenir la dixième ? Sans coupe de la main courte possible et sans impasse à tenter il reste l'affranchissement de la couleur longue secondaire. Les adversaires possèdent sept cartes à Trèfle qui seront répartis 4/2 le plus souvent. Il faudra donc concéder une levée dans la couleur, puis rentrer au mort deux fois pour couper les troisième et quatrième tours de Trèfle de la main longue. Une fois le cinquième Trèfle du mort affranchi, il faudra aller le chercher. Ces communications vers la main de Nord seront fournies par les atouts. En route : Sud prend l'entame Carreau et joue l'As de Trèfle et Trèfle. Le flanc prend et rejoue Carreau pour Sud qui rentre au mort par le 9 de Pique afin de couper un Trèfle du Roi de Pique par exemple. Nouveau retour en Nord par la Dame de Pique et Trèfle coupé de l'As de Pique. Sud joue alors atout pour le Valet de Pique et encaisse son Trèfle affranchi. Le moindre tour d'atout préalable à l'affranchissement des Trèfles aurait été fatal.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		98	2
50		79	21
140	57	43	
170	52	48	
400	49	51	
420	26	74	
450	3	97	
...	0	100	

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

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

Entame : As de Pique

Enchères :

Dans cette situation de vulnérabilité, défavorable, le saut à 2♠ de Sud correspond à une petite ouverture d'environ 9 à 11 points H. Pour sa part Ouest comptabilise une main de 10 points HLD, forte de quatre atouts, qui doit le conduire à soutenir au palier de trois. Derrière le barrage, et donc en situation compétitive, il est d'usage d'élargir la zone de soutien vers le bas. En somme, le soutien à 3♥ commence à partir du maximum du soutien simple, c'est-à-dire à partir de 8/9 points HLD. Dans la suite de la séquence l'ouvreur devra tenir compte de cet écart par rapport au soutien dans le silence adverse. Ici, il déclare la manche sans hésitation.

Jeu de la carte :

Sur l'entame de l'As de Pique, Nord marque son doubleton en fournissant le 10. Sud tire le Roi de Pique, qui remporte la levée, et poursuit d'un petit Pique. Le déclarant connaît la situation des Piques, Sud ayant indiqué par son enchère la possession de six cartes. De plus, Nord a confirmé par sa signalisation qu'il en possédait deux. Dans la mesure où il ne pourra pas éviter ultérieurement la perte d'une levée à Carreau, il n'a pas les moyens de perdre une levée de coupe à Pique. Aussi, doit-il couper du mort avec la carte la plus élevée à l'atout, espérant que Nord ne pourra pas surcouper du Valet. C'est le cas !

Kit d'initiation au bridge : 31 €

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

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

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

Entame : 4 de Cœur

Enchères :

Après l'usage du Stayman pour retrouver un éventuel fit 4/4 à Pique, Sud ne devrait pas nommer ses Trèfles avec cette main banale sans singleton.

Jeu de la carte :

L'entame Coeur est prise au mort et le déclarant doit se tourner immédiatement vers l'affranchissement de sa couleur la plus prometteuse, les Carreaux. Il avance donc un petit Carreau vers son Roi, qui fait la levée. Il ne doit alors pas rejouer Carreau de sa main mais remonter au mort à Pique pour attaquer à nouveau d'un petit vers sa Dame. Si Ouest fournit à nouveau un petit, le déclarant joue un troisième tour de la couleur et amasse douze levées grâce au partage 3/3 de la couleur.

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
120		85	15
100		68	32
90		56	44
50		39	61
50		28	72
110		19	81
...		0	100

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

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

Entame : As de Trèfle

Enchères :

L'enchère de 2♥ promet six cartes à Cœur et un jeu faible. Avec un jeu de première zone et une courte à Cœur, l'ouvreur doit arrêter les frais de toute urgence : une redemande à 2SA montrerait un espoir de manche.

Jeu de la carte :

Le 3 de Trèfle fourni par Sud montre trois ou cinq cartes dans la couleur, ce qui en laisse une ou trois chez le déclarant. Quoi qu'il en soit, rejouer le Roi de Trèfle ne peut qu'être néfaste en contribuant à l'affranchissement de la couleur. Nord opte donc pour le retour du 6 Pique en pair-impair : le Roi est pris de l'As, Sud tire la Dame de Pique et rejoue Trèfle pour le Roi, connaissant le doubleton Pique du déclarant par la parité de son partenaire. Nord ouvre alors sa coupe à Pique : Ouest coupe, remonte au mort à Carreau et attaque d'un petit Cœur vers sa Dame : Nord prend du Roi et ressort par exemple à Carreau, pour la Dame d'Ouest. Le Valet de Cœur est alors pris par le Roi de Sud : lorsque le dernier Pique est présenté, le déclarant ne peut éviter de perdre un atout supplémentaire. Sur ce très bon flanc, le déclarant chutera de deux levées.

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

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1440		83	17
1430		65	35
680		36	64
	100	18	82
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	Passe	3♦	Passe
3SA	Passe	4♣	Passe
4♥	Passe	6♥	

Entame : 3 de Carreau

Enchères :

Avec 24HL réguliers, Sud ouvre de 2♦ forcing de manche. La réponse de 3♦ indique l'As de Carreau et 3SA est une enchère naturelle et forcing, le camp détenant au moins 28HL : seule la nomination d'une manche à saut serait non forcing. Nord utilise le Stayman et lorsque le fit Cœur est trouvé, conclut au petit chelem au poids. Sud, minimum, ne peut appeler le grand chelem.

Jeu de la carte :

Le déclarant prend l'entame et se compte onze levées sûres : deux levées de Pique, quatre levées de Cœur, trois levées de Carreau et deux levées de Trèfle. Il tire As – Dame de Cœur mais constate le partage 4/1 de la couleur : il ne doit alors pas retirer tous les atouts et s'en remettre à l'impasse à la Dame de Trèfle ou au partage 3/3 de la couleur, mais couper un Pique. Il peut alors retirer les atouts et réclamer douze levées sans tenter la désormais très dangereuse impasse à la Dame de Trèfle : en cas d'échec, Est pourrait en effet réaliser toutes ses levées de Pique.

♠ A 5
♥ A 8 4 3
♦ 9 8 5 4
♣ 8 7 3

♠ 8
♥ D V
♦ A R D 2
♣ R D V 10 9 2

N **♠ R 10 9 2**
O **♥ R 9 7 5**
 ♦ V 6 3
S **♣ 6 5**

♠ D V 7 6 3 2
♥ 10 6 2
♦ 10 7
♣ A 4

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

Entame : 6 de Pique

Enchères :

Après l'intervention par un 2 faible de Sud, Ouest exprime sa force et sa distribution par un bicolore cher à 3♦ : avec ce bel arrêt dans la couleur adverse, son partenaire conclut à 3SA.

Jeu de la carte :

Sans le 10 ni le 9 de Pique, Sud doit entamer de sa quatrième meilleure : Nord prend de l'As et en rejoue. Si le déclarant commet alors l'erreur de prendre du Roi, Sud pourra encaisser toute la couleur lorsqu'il prendra la main à l'As de Trèfle. Le déclarant doit donc se contenter du 9 de Pique, pour le Valet de Sud. Celui-ci est alors d'obliger d'abandonner sa couleur longue sous peine de donner une levée au déclarant : Est a alors tout le temps d'affranchir les Trèfles du mort et réalise neuf levées.

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

Score		Note	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1020		99	1
990		84	16
980		68	32
920		67	33
490		62	38
460		56	44
430		51	49
...		48	52
	50	30	70
	100	7	93
	...	0	100

Sud Ouest Nord Est
6SA 2SA Passe

Entame : 10 de Pique

Enchères :

En face de l'ouverture de 2SA, qui promet 20 ou 21 points HL, Sud possède 14 points HL, ce qui permet de situer le camp dans la zone du petit chelem. Sans espoir de fit en majeure, une conclusion à 6SA paraît raisonnable, même si un fit mineur à de bonnes chances d'exister. On parle alors de chelem déclaré « au poids », c'est-à-dire uniquement en fonction de la force en points HL. On n'annonce ni contrôle ni Blackwood, au risque faible de concéder l'As et le Roi d'une même couleur dès l'entame. En effet, si Nord n'avait que 19 points H et un point L, dû à une mineure cinquième, le camp pourrait ne posséder que 32 points H, ce qui laisse même la place pour deux As chez les adversaires. Ce cas de figure ne se produisant que rarement il passe par pertes et profits.

Jeu de la carte :

Pour s'assurer deux levées dans la couleur d'entame, le déclarant doit bien entendu appeler un petit Pique du mort. Ouest prend du Roi et rejoue la couleur. Nord est donc à la tête de deux levées à Pique, deux à Cœur, cinq à Carreau - sauf partage catastrophique du résidu - et trois à Trèfle pour un total de douze. C'est quand tout va bien que le déclarant doit redoubler de vigilance pour éviter le « grain de sable ». S'il n'y prend garde, ses Carreaux pourraient se retrouver bloqués au quatrième tour de la couleur. La seule communication vers le mort se fait effectivement à Carreau. Si, après avoir encaissé la Dame de Pique, Nord joue négligemment le 3, le 6 et le 7 sous l'As, le Roi et la Dame de Carreau, il va lui rester le 9 en face du 5 au quatrième tour. Il sera ainsi bloqué en main et ne pourra encaisser ni le cinquième Carreau ni l'As de Pique qui sont situés dans la main opposée. La parade consiste à conserver le 3 de Carreau pour remonter plus tard au mort en prenant le 3 du 5 ou du 4. Dans ces conditions les douze levées seront au rendez-vous. Cette donne illustre si besoin était le rôle très important que jouent les petites cartes dans les communications.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		99	1
100		94	6
50		79	21
90	66	34	
120	61	39	
130	55	45	
170	46	54	
400	33	67	
420	20	80	
430	13	87	
460	3	97	
...	0	100	

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

Sud	Ouest	Nord	Est 1♥
Contre Passe	Surcontre 3SA	1♠	Passé

Entame : 6 de Pique

Enchères :

Ouest a trop de jeu pour dire 2♦ qui est une enchère non forcing derrière un Contre d'appel. Avec une longueur à Carreau et un minimum de 10-11 points H, la première étape consiste à surconter, façon de procéder qui montre à l'ouvreur que son camp est majoritaire. L'annonce d'1♠ par Nord permet d'une part de se dégager du surcontre, et d'autre part d'indiquer au contreur un complément de quatre cartes en face des quatre Piques que Sud possédera la plupart du temps pour avoir contré l'ouverture de 1♥.

Le surcontre est auto-forcing et demande à l'ouvreur de passer avec une ouverture normale ou forte, ou à contrer avec une opposition de longueur dans la couleur adverse. L'ouvreur ne reparlera librement qu'avec une ouverture faible et fortement distribuée. À son deuxième tour d'enchères, Ouest déclare le contrat qu'il a envie de jouer, à savoir celui de 3 Sans-Atout. En effet, il dispose d'un double arrêt à Pique et compte sur les Carreaux pour réunir neuf levées assez rapidement.

Jeu de la carte :

Nord entame du 6 de Pique, la deuxième de quatre petites cartes. Dans une couleur qui ne compte que quatre cartes, il faut, en effet, au moins un honneur pour entamer de la plus petite, la dénommée quatrième meilleure.

Grâce à la règle des onze, Sud n'a aucun mal à compter que ce 6 n'est pas une quatrième meilleure (Ouest n'aurait alors aucun honneur à Pique, ce qui ne colle pas avec son enchère) et c'est pourquoi, si le déclarant appelle un petit du mort, Sud doit fournir le 8 et non le Roi.

Ouest est à la tête de huit levées et il n'aura pas le temps d'affranchir un Cœur car les flancs feraient alors deux Piques, deux Cœurs et au moins un Trèfle. La situation est cependant très loin d'être désespérée car Ouest dispose d'une solution plus rapide, qui sans être à 100%, a tout de même d'excellentes chances de réussir. Elle consiste tout bêtement à jouer Trèfle vers le Roi en espérant l'As en Sud.

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

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
500		99	1
450		98	2
420		93	7
200		85	15
170		76	24
140		54	46
110		36	64
...		32	68
50		19	81
90		8	92
100		4	96
...		0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Passe	1♥	Passe
1♠	Passe	3♠	

Entame : Dame de Carreau

Enchères :

Quand le répondant apprend que l'ouvreur possède quatre cartes à Pique, il devient temps de compter les points D. L'existence du fit augmente la valeur de la main de Nord qui recense 2 points D pour le singleton Carreau, ces points s'ajoutant aux 10 points HL déjà comptabilisés pour une valeur totale de 12 points HLD. Le soutien à 3♠, non forcing, exprime une force de 11 ou 12 points HLD. Sud, qui ne réunit que 14 points HLD, n'a pas les moyens de déclarer la manche qui en nécessiterait un minimum de 27 au total.

Jeu de la carte :

Avec de beaux atouts et un singleton dans chaque main, le déclarant doit immédiatement penser à un jeu de double coupe. S'il parvient à faire autant de levées qu'il possède d'atouts, les Piques lui procureront huit levées auxquelles il convient d'ajouter les deux As rouges pour un total de dix plis. Sud doit commencer par la couleur qui nécessite le plus grand nombre de coupes, à savoir les Cœurs. En effet, il y a quatre Cœurs à couper contre trois Carreaux seulement. Sud prend donc l'entame de l'As de Carreau et joue Cœur pour l'As et Cœur coupé. Il continue d'un Carreau coupé puis d'un second Cœur coupé etc... Bien entendu, il est impératif de couper d'abord avec les petits atouts puis avec les gros afin d'éviter des surcoupes éventuelles.

L'entame d'un singleton d'atout n'est jamais conseillée car elle permet souvent au déclarant de limiter les dégâts dans une couleur mal répartie pour lui. Pourtant, dans le cas qui nous intéresse elle aurait battu le contrat, obligeant Sud à « marier » deux atouts dans la même levée, le limitant ainsi à neuf plis.

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

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		96	4
100		85	15
	90	76	24
	100	69	31
	110	58	42
	120	49	51
	150	37	63
	170	34	66
	200	24	76
	300	12	88
	600	4	96
	...	0	100

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

Entame : Valet de Pique

Enchères :

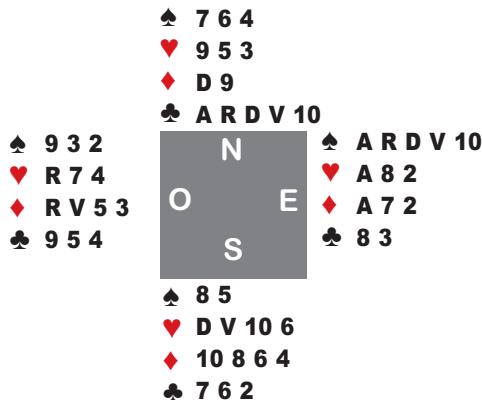
Le bicolore cher de l'ouvreur est forcing et auto-forcing et il faut donc au moins 18 points HL pour déclencher le processus de sa nomination. Est n'a que 6 points H et doit trouver un moyen de s'arrêter avant la manche si le bicolore cher de l'ouvreur est minimum. L'enchère de 2SA est conventionnelle ; on parle d'ailleurs de 2SA « modérateur ». Elle alerte l'ouvreur sur le fait que la main du répondant est faible et qu'il faudra peut-être s'arrêter au palier de trois dans l'une des deux couleurs de l'ouvreur. S'il est minimum, l'ouvreur répète invariablement sa couleur d'ouverture, et ce même s'il n'y possède que cinq cartes. Non minimum, il fait n'importe quelle autre enchère, déclenchant ainsi un processus forcing de manche. Avec 18 points HL dévalués par un honneur sec Ouest n'a aucun remord à annoncer 3♦, enchère mettant un terme à la séquence.

Jeu de la carte :

L'entame dans une séquence de trois cartes reste excellente, même dans la couleur du mort.

Le plan de jeu du déclarant est simple : à la tête de quatre levées d'atout, trois Cœurs et l'As de Pique, il lui suffit de couper un petit Cœur du mort pour obtenir son neuvième pli.

Il joue donc deux gros Cœurs suivis d'un troisième tour de Cœur coupé du 9 de Carreau. Il semble alors naturel de jouer atout mais c'est sous-estimer le danger qui vous guette. À ce stade du coup l'un des adversaires n'a plus de Cœur et si vous jouez un tour d'atout le mort n'est plus en mesure de couper. Il devient alors facile pour le détenteur du dernier Cœur, dès qu'il reprend la main, de faire couper la Dame de Cœur à son partenaire. Mais alors que fallait-il faire ? Très simple : couper la Dame de Cœur au mort tant qu'il y avait encore un atout. Après sa première coupe, le déclarant aurait dû rentrer en main en coupant un Pique afin de couper la Dame de Cœur du 10 de Carreau. Dans le pire des cas, la défense aurait surcoupé de l'As de Carreau, permettant à Ouest de réaliser une levée naturelle d'atout supplémentaire. Il faut dire que couper volontairement une carte maîtresse ne vient pas forcément à l'esprit et dans l'écrasante majorité des cas c'est une réaction plutôt saine.



S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		99	1
50		82	18
	110	66	34
	140	51	49
	170	29	71
	200	19	81
	420	11	89
	450	2	98
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	Contre
Passe	1♦	Passe	1♣
Passe	4♣	Passe	

Entame : Dame de Cœur

Enchères :

Est a trop de jeu pour intervenir par 1♠ - la zone d'intervention allant de 8HL à 18HL - d'où la nécessité de contrer avant d'annoncer sa couleur longue. On parle de contre « toutes distributions ».

Ouest n'a pas tout à fait assez de jeu pour répondre 1SA, une enchère de la zone moyenne, sans parler du fait qu'il n'a pas d'arrêt dans la couleur d'ouverture.

Son enchère de 1♦ décrit un jeu sans majeure quatrième de la zone 0-7H.

En repartant par 1♣, Est décrit cinq cartes à Pique dans une main de 19 à 21 points HL. Avec une main encore plus forte il ferait suivre son contre d'un cue-bid avant d'annoncer ses Piques au troisième tour d'enchères. Ici, Ouest peut compter un minimum de 27 HLD dans son camp. Il saute à la manche.

Jeu de la carte :

Entamer dans la couleur du partenaire est souvent une bonne idée, mais loin d'être une obligation. L'entame de la Dame de Cœur, tête d'une solide séquence de trois cartes, est largement préférable à l'entame Trèfle. Le déclarant se compte neuf levées de tête et Carreau est la seule couleur susceptible d'en procurer une dixième. Est peut espérer un partage 3-3 du résidu ou encore réaliser un pli avec le Valet. Sur ce dernier point, le déclarant doit exclure l'impasse car la Dame est connue en Nord pour justifier l'ouverture de ce dernier. La démonstration est d'ailleurs facile à faire. En effet, le camp Nord-Sud possède 15 points H dont au moins 11 ou 12 sont en Nord, joueur qui a ouvert, et donc au plus 3 ou 4 chez son partenaire.

Connaissant la Dame et le Valet de Cœur en Sud il n'y a plus de place pour la Dame de Carreau. Si c'était le cas Nord n'aurait plus que 10 points.

Est prend l'entame en main afin de conserver le Roi au mort pour aller chercher un éventuel Carreau de longueur, purge les atouts et joue l'As et le Roi de Carreau. Il ne concèdera plus que deux Trèfles et un Cœur.

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
500		98	2
430		94	6
400		81	19
200		70	30
110		65	35
	50	46	54
	100	24	76
	150	8	92
	200	3	97
	...	0	100

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣ Passe 3SA	2♥ Passe	3♦ Contre	3♥ Passe

Entame : Valet de Cœur

Enchères :

Ouest a beaucoup d'arguments à faire valoir pour justifier son intervention à saut. Sa couleur sixième est riche en cartes intermédiaires, cartes jouant un rôle important dans les barrages car les adversaires, détenteurs d'atouts tout à fait banals, hésiteront à transformer un Contre punitif de peur que la pénalité ne soit pas suffisamment rentable. De plus, l'existence d'une distribution 6-4, composée notamment d'une couleur quatrième très agréable, augmente le potentiel offensif de la main tout en diminuant le potentiel défensif qui provient le plus souvent des honneurs détenus dans les couleurs courtes. Enfin la vulnérabilité, vert contre rouge, est la plus propice aux contrats de sacrifice.

L'enchère de 3♦ est forcing de manche et garantit cinq cartes. Avec du jeu mais sans couleur longue, Nord pouvait utiliser le Contre Spoutnik généralisé ou encore faire un cue-bid. Est peut profiter de la vulnérabilité favorable pour prolonger le barrage en appliquant la loi dite des atouts. Sud a une ouverture faible, c'est pourquoi il attend une nouvelle action de son partenaire pour dire 3SA avec son double arrêt Cœur.

Jeu de la carte :

L'entame garantit une deuxième levée de Cœur au déclarant qui dispose également de deux levées dans chacune des trois autres couleurs. Il n'en manque donc qu'une qui peut provenir de trois sources différentes : les Carreaux en cas de partage 3-2, les Piques et les Trèfles en cas de parage 3-3. Il faudra aussi tenir compte du fait que l'on ne peut rendre qu'une fois la main aux adversaires, ceux-ci ayant fait sauter l'un des deux arrêts à Cœur dès l'entame. Sud joue donc l'As et le Roi de Carreau et constate le partage 4-1, apprenant au passage qu'Ouest possédait quatre Carreaux qui s'ajoutent aux six Cœurs déjà connus de son jeu. La probabilité d'un partage 3-3 d'une couleur noire diminue, l'intervenant possédant plutôt un résidu 2-1 que 3-0. Il faut cependant choisir une couleur noire et les chances sont un peu meilleures à Pique qu'à Trèfle, encore pour une raison de cartes intermédiaires. En effet, il manque Dame-Valet-10 à Pique et Sud peut aussi tirer une levée en cas de partage 4-2 si un adversaire possède deux honneurs secs : Dame-Valet, Dame-10 ou encore Valet-10. Il continue donc par As-Roi de Pique et Pique, affranchissant le 9 de sa main.

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

Score		Note	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
660		99	1
650		98	2
620		89	11
...		76	24
170		68	32
140		43	57
110		30	70
	100	15	85
	200	1	99
	...	0	100

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

Est
Passé
Passé

Entame : 2 de Carreau

Enchères :

Nord doit préférer l'intervention naturelle à **1♠** à un Contre d'appel qui rendrait impossible la découverte du fit 5-3. Pour sa part, Sud a trop de jeu pour un soutien direct. Le cue-bid, qui est après Passe le signe d'un fit certain, promet 10-11 points H, et demande à l'ouvreur des précisions sur sa force et sa distribution. L'enchaînement de **2♥** exprime quatre cartes dans la couleur sans donner de notion de force. Le fit est enfin donné et Nord, qui détient une main de 14 points H, saute à la manche sans hésiter.

Jeu de la carte :

Pour Nord, l'entame Carreau est dramatique. En effet, ne pouvant éviter de perdre deux atouts sinon plus en cas de partage défavorable, ainsi que l'As de Cœur, il faut absolument se débarrasser du 8 de Carreau, chose impossible à faire si l'on fait tomber les atouts adverses. Nord est donc obligé de jouer trois tours de Trèfle de toute urgence. Certes, l'un des deux adversaires va couper, mais on peut espérer qu'il s'agisse de celui qui possède trois atouts. Nord prend donc l'entame, tire l'As d'atout et joue As-Roi-Dame de Trèfle. Ouest coupe et Nord défausse son Carreau. Quoi que joue la défense, Nord jouera atout dès qu'il reprend la main, limitant le flanc à deux levées d'atout et une levée de Cœur. On dit qu'Ouest a « coupé avec son argent », ce qui signifie que la coupe n'a pas rapporté de levée supplémentaire à son camp.

Score		Note	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
150		99	1
100		89	11
50		59	41
	110	39	61
	140	36	64
	170	31	69
	420	16	84
	450	3	97
	...	0	100

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

N
O E
S

♠ R 7 5
♥ R V 8 4
♦ V 8 4
♣ R 4 3

♠ V 10 3
♥ D 10 5 2
♦ D 10 5 3 2
♣ 7

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

Entame : Dame de Trèfle

Enchères :

Bien qu'il n'ait que 10 points H, Nord a une intervention évidente avec sa couleur sixième bien liée et son singleton, souvent plus utile quand il est situé dans une couleur adverse. Est à trop de jeu pour un soutien simple à 2♦ et comme, sauf convention particulière, on ne pratique pas le 2SA fitté derrière une intervention, la solution consiste à commencer par contrer avant de soutenir au tour suivant au palier adéquat. Le soutien à 3♦ est non forcing, l'enchaîne de 2♦ ne garantissant d'ailleurs nullement six cartes.

L'autre avantage du Contre est de détecter un éventuel fit à Cœur, cas dans lequel le contrat de 4 Cœurs serait plus attractif en fit 4-4 que 4 Piques en fit 5-3. 14 H et un neuvième atout, c'est plus qu'il n'en faut pour imposer la manche.

Jeu de la carte :

La séquence d'enchères a mis un gros coup de projecteur sur les distributions adverses. Ouest connaît le singleton de Sud dans la couleur d'entame et doit remporter la première levée du Roi du mort. En effet, si plus tard Nord rejouait Trèfle, Sud couperait dans le vide car Ouest, jouant derrière lui, sauverait son As de la coupe en fournissant le 8. D'autre part, si les Piques adverses sont répartis 3-1, Nord aura plus souvent un singleton que son partenaire qui ne possède déjà qu'un seul Trèfle. Nord, qui est intervenu, a également plus de chances de posséder l'As de Pique. La synthèse de ces deux propositions dicte la ligne de jeu à suivre. Ouest prend l'entame Trèfle du Roi, rentre en main par l'As de Coeur et joue Pique vers le Roi. Nord est obligé de plonger de l'As et rejoue Trèfle pour la coupe de Sud.

Si Ouest avait pris l'entame de l'As de Trèfle et joué Pique, le coup aurait irrémédiablement chuté, Nord rejouant Trèfle à travers le Roi du mort. Vous pouvez vérifier.

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