

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

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

Niveau SEF

Entame : As de Trèfle**Enchères :**

Est doit contester la partielle adverse par un Contre de réveil en raison de son singleton Pique. Sur la réponse de 3♣, Nord surenchérit au nom de ses six atouts.

Jeu de la carte :

Est entame de l'As de Trèfle, sur lequel son partenaire doit fournir le 2, indiquant ainsi cinq cartes dans la couleur. Connaissant le singleton du déclarant, Est se garde bien de rejouer le Roi car il serait coupé et libérerait la Dame du mort.

Sur le retour du Valet de Cœur, le déclarant va concéder une levée de Pique, une levée de Cœur, deux levées de Carreau et une levée de Trèfle, et chutera donc d'une levée. Si la défense tire le Roi de Trèfle à la deuxième levée, la sanction est immédiate et le déclarant gagne son contrat. Enfin, vous noterez que le contrat de 3♣ gagne en coupant deux Piques...

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

Niveau BF2

♠ D 8 3
♥ 7 5 2
♦ D 9 8
♣ V 8 6 3



♠ A 10 7 5 2
♥ 9 4
♦ A V 4 2
♣ R D

♠ 9
♥ D V 10 8 3
♦ 10 7 6
♣ 10 7 5 2

Entame : Dame de Cœur

Enchères :

Avec cette main de 20HLD, Ouest doit changer de couleur puis fitter au palier de 3 pour montrer ses ambitions de chelem. L'ouvreur, avec une main agréable, donne son contrôle Trèfle puis répond ses deux clefs sur le Blackwood.

Jeu de la carte :

L'entame de la Dame de Cœur est prise de l'As puis le déclarant, disposant de neuf cartes à Pique, prend sa meilleure chance de capturer la Dame d'atout en tirant As - Roi : malheureusement, elle refuse de se rendre. Est doit alors éviter de perdre la Dame de Carreau. Ayant sept cartes dans la couleur, il doit cette fois tirer le Roi en coup de sonde puis jouer vers le Valet : cette impasse étant couronnée de succès, il ne concédera qu'une levée d'atout. Il ne fallait surtout pas partir du Valet de Carreau car même si la Dame était en Sud, il aurait suffit à celui-ci de le couvrir pour assurer la chute. Rappelons que la meilleure chance de capturer une Dame consiste à tenter l'impasse jusqu'à huit cartes dans la couleur, et d'encaisser As-Roi à partir de neuf cartes.

♠ R 8
♥ A D V
♦ R D 7 4
♣ R D 8 4

♠ D 9 5
♥ 9 7 4 3
♦ V 9 8
♣ A 7 6



♠ A 10 6 4 3
♥ 8 5 2
♦ A 6 5 3
♣ 2

♠ V 7 2
♥ R 10 6
♦ 10 2
♣ V 10 9 5 3

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe 3SA	Passe Fin	2SA	Passe

Niveau SEF

Entame : 4 de Pique**Enchères :**

Avec 6HL, Sud doit imposer la manche sur l'ouverture de 2SA qui montre un jeu de 20-21HL régulier.

Jeu de la carte :

Est entame du 4 de Pique en quatrième meilleure pour un petit du mort. Fournir la Dame serait bon, bien entendu, si l'entameur possédait As-Roi dans la couleur, mais le 9 est la bonne carte si Est a entamé sous As-10 ou Roi-10, ce qui est deux fois plus probable.

En effet, la Dame permettrait alors de prendre ultérieurement le Valet du mort. Le 9 pousse ici au Roi, et le déclarant affranchit alors les Trèfles mais Ouest prend de l'As, et connaissant l'As de Pique chez son partenaire, repart de la Dame de Pique et en rejoue, pour deux de chute. Si Ouest a joué la Dame de Pique à la première levée, il ne peut plus empêcher Nord d'aligner neuf levées.

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

Niveau SEF

♠ 8 2
 ♥ A R D 7
 ♦ 10 7 6 3
 ♣ 8 7 4

♠ A D V 9 4
 ♥ V
 ♦ D 8 2
 ♣ A 9 5 3

♠ R 10 7 5 3
 ♥ 9 8 3
 ♦ R V
 ♣ R V 2

♠ 6
 ♥ 10 6 5 4 2
 ♦ A 9 5 4
 ♣ D 10 6

Entame : As de Cœur**Enchères :**

Est utilise le « 3SA fitté » sur l'ouverture de son partenaire, montrant ainsi une main régulière de 13-15HLD et un fit d'au moins quatre atouts. Sans espoir de chelem, Ouest conclut à la manche.

Jeu de la carte :

Nord entame de l'As de Coeur et rejoue le Roi, qui est coupé en Ouest. Le déclarant enlève les atouts en deux tours et ne doit pas céder à la tentation de l'impasse à la Dame de Trèfle.

En effet, il peut réaliser cinq levées d'atout de la main d'Est, deux coupes à Coeur en Ouest, deux levées d'honneur à Carreau après avoir fait tombé l'As et deux levées de Trèfle, soit onze levées. Il doit donc affranchir les Carreaux pour réaliser une surlevée, mais gagnera tout de même son contrat s'il tente l'impasse à la Dame de Trèfle, qui échoue..

♠ R V 10 4

♥ A D 6

♦ D 8 7

♣ 9 8 5

♠ A 6
♥ V 10 9 4 2
♦ 9 5 3 2
♣ 10 4



♠ 7 5 3

♥ 7 5 3

♦ A R V

♣ V 7 3 2

♠ D 9 8 2

♥ R 8

♦ 10 6 4

♣ A R D 6

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

Niveau SEF

Entame : Valet de Cœur

Enchères :

Après le soutien simple de Nord, promettant un jeu de 12 à 16 points HLD, Sud renonce à la recherche d'un chelem, peu probable, et conclut à la manche.

Jeu de la carte :

Sud prend l'entame du Roi et doit se garder de jouer immédiatement atout : Ouest prendrait et un retour Carreau de sa part vous condamnerait à perdre quatre levées immédiates. Il doit encaisser ses Cœurs pour défausser en urgence un petit Carreau de sa main, ne perdant ainsi qu'une levée de Pique et deux levées de Carreau. À noter qu'une entame Carreau, bien difficile à trouver, bat cette manche... L'entame n'est pas une science parfaite.

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

♠ 8 5
 ♥ A 8 3
 ♦ R 10 9 6
 ♣ 8 7 6 3

♠ 7 4
 ♥ R D 10 6
 ♦ V 7 4
 ♣ D V 5 2

♠ A V 10 9 6 3
 ♥ 9 7 5
 ♦ A D 3
 ♣ R

♠ R D 2
 ♥ V 4 2
 ♦ 8 5 2
 ♣ A 10 9 4

Niveau SEF

Entame : 2 de Carreau

Enchères :

Avec 9 points HL sans fit, Ouest utilise la réponse de 1SA « poubelle » sur l'ouverture de 1♦, puis, sans espoir de manche raisonnable, passe sur la répétition simple de la couleur sixième de l'ouvreur.

Jeu de la carte :

Lorsqu'un petit Carreau est appelé du mort, Nord sait que son partenaire n'aurait pas entamé sous l'As dans un contrat à la couleur : cette carte est donc chez le déclarant. Dès lors, Nord doit se contenter de fournir le 9 de Carreau afin de conserver la fourchette Roi – 10 sur le Valet du mort. Le déclarant prend de la Dame et présente le Roi de Trèfle, pris en Sud. Celui-ci rejoue Carreau, ce qui crée une levée à la défense dans cette couleur : elle pourra l'encaisser en main à l'As de Cœur. Est, ne pouvant éviter la perte de deux levées d'atout, devra se contenter de huit levées sur ce bon flanc, mais en réalisera neuf facilement si Nord fournit le Roi de Carreau à la première levée.

♠ V 10 4
 ♥ A R
 ♦ 7 6 5 2
 ♣ 7 6 3 2

 ♠ 8 5 3 2
 ♥ 10 5 3
 ♦ D V 9 8 4
 ♣ D

N			
O			
E			
S			

♠ R 9 6
 ♥ D V 7 4 2
 ♦ 10 3
 ♣ R 9 8

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

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

Niveau SEF

Entame : 4 de Cœur**Enchères :**

Les 19 points HL de Sud sont suffisants pour imposer la manche en face d'une réponse de 1SA qui promet de 8 à 10 points H, et avec deux jeux réguliers sans fit majeur, il faut déclarer la manche à Sans-atout sans tergiverser.

Jeu de la carte :

Le déclarant prend l'entame et doit réaliser la double impasse contre le Roi et la Dame de Trèfle : il attaque donc d'un petit vers le 10, et Ouest prend pour affranchir les Coeurs de l'entameur. Nord prend le retour et joue vers le Valet de Trèfle avec succès. Il tire l'As afin de capturer le Roi d'Est, puis peut rentrer en main prenant le 4 de Trèfle du 7 ou du 6 afin de présenter le Valet de Pique, qu'il laisse filer si Est ne le couvre pas. Grâce à cette impasse forcante victorieuse, le camp Nord/Sud réalisera onze levées. Ceci est le résultat idéal mais en tentant l'impasse au Roi de Pique, Nord, qui a déjà concédé un Trèfle et qui sait que les Cœurs adverses sont affranchis, risque la chute. En effet, si le Roi de Pique est en Ouest, la défense réalisera un Trèfle, un Pique et trois Cœurs pour une de chute alors que Nord s'était décarcassé pour assurer son contrat. Faut-il lâcher la proie pour l'ombre ?

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

Niveau SEF

♠ 10 9 7 6
 ♥ V 8 3
 ♦ D 10 8 4 3
 ♣ 3

♠ V 3
 ♥ A 7
 ♦ A R 7
 ♣ R D 10 9 6 2

	N	
O		E
	S	

♠ A 8 5 4
 ♥ R 6 5 2
 ♦ V 2
 ♣ 8 7 4

♠ R D 2
 ♥ D 10 9 4
 ♦ 9 6 5
 ♣ A V 5

Entame : 4 de Carreau

Enchères :

La redemande d'Ouest à 3♣ est non forcing. Elle montre six belles cartes à Trèfle et de 17 à 19 points HL. Bien qu'il en ait les moyens en termes de force Est ne peut déclarer la manche à Sans-atout faute de posséder un arrêt à Carreau : il indique donc sa force d'honneur à Pique et Ouest peut conclure.

Jeu de la carte :

Le déclarant doit commencer par appeler le Valet de Carreau du mort : par chance, Nord a entamé sous la Dame, ce qui lui permet de réaliser la levée. Puis il en profite pour jouer vers le Roi de Trèfle, qui tient. Il ne doit alors pas s'en remettre à une répartition 2/2 de la couleur, mais bien rejoindre le mort dans sa majeure la plus solide, Coeur, pour rejouer Trèfle vers sa main. Il réalisera ainsi onze levées.

♠ D

♥ 9 8 7 4 3

♦ R 9 7 5

♣ A 10 9

♠ 9 8 5 3

♥ A

♦ A V 10 4

♣ R 7 4 2



♠ A R V 10 7 6 2

♥ V 5

♦ 3

♣ 8 5 3

♠ 4

♥ R D 10 6 2

♦ D 8 6 2

♣ D V 6

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	4♠	Passe Fin	3♠

Niveau SEF

Entame : Roi de Cœur**Enchères :**

Sur l'ouverture de 3♠, qui promet une bonne couleur septième, il est facile pour Ouest d'envisager dix levées. Il peut déjà compter sur six ou sept levées d'atout, deux As et une ou deux coupes de la main courte si Est possède deux ou trois cartes à Coeur. En face d'une main parfaitement complémentaire, comme ♠ AR107642 ♥ 973 ♦ 5 ♣ D8, douze levées sont au rendez-vous. Mais il ne faut pas rêver et conclure à 4♠ est tout à fait suffisant.

Jeu de la carte :

Avec sept levées d'atout, deux As et une coupe à Cœur de la main courte, le contrat est assuré. Si l'As de Trèfle est en Sud, le Roi de Trèfle donnera même un onzième pli. Avec 21 points H dans son camp, dont 6 qui en l'occurrence ne servent à rien (les trois Valets et le Roi de Pique), le déclarant réaliserait onze plis sans faire d'exploit. Comme quoi la distribution peut jouer un grand rôle.

DONNE

10

Est donneur • Tous vulnérables

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

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

N
O
E
S

♠ 9 8 7 3
 ♥ R 10 2
 ♦ A R 7 6 3
 ♣ A

♠ R V 5
 ♥ D 4
 ♦ D 10 8 2
 ♣ V 9 7 3

Niveau SEF

Entame : Roi de Trèfle

Enchères :

L'intervention de Nord à 2♦ est justifiée par sa main de 12 points HL comportant six belles cartes dans cette couleur. Le Contre d'Est montre trois cartes à Coeur dans une bonne ouverture et le saut à la manche d'Ouest, conforme à la loi des atouts, est justifié par sa distribution. En effet, la loi des atouts stipule qu'un camp peut demander autant de levées qu'il possède d'atouts. Que le contrat gagne ou chute, le résultat devrait être rentable par rapport à ce que les adversaires auraient pu gagner en jouant leur propre contrat.

Jeu de la carte :

Sous réserve que les atouts soient répartis 2/1, le déclarant dispose de dix levées de tête ainsi que d'une coupe à Trèfle du côté court. Mais il y a encore mieux à faire en affranchissant le cinquième Carreau du mort. Pour cela, l'entame Trèfle est prise de l'As suivi d'un tour d'atout pour l'As d'Ouest. Le déclarant joue alors Carreau pour l'As et Carreau coupé. Un deuxième tour d'atout permet de rentrer au mort et de jouer le Roi de Carreau pour la défausse d'un Pique. La répartition 4/3 du résidu étant avérée, il suffit de couper un deuxième Carreau pour affranchir une levée de longueur que l'on ira chercher en coupant un Trèfle.

♠ A V 5
 ♥ A R 3
 ♦ D 10 4
 ♣ A R 8 3

♠ 9 6
 ♥ V 6 4 2
 ♦ A 5 3
 ♣ 10 9 7 6



♠ R 8 7 4 2
 ♥ D 10 7 5
 ♦ 7
 ♣ D V 2

♠ D 10 3
 ♥ 9 8
 ♦ R V 9 8 6 2
 ♣ 5 4

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe 3SA	Passe Fin	2SA	Passe

Niveau SEF

Entame : 4 de Pique**Enchères :**

Avec une main 6322 et des ambitions limitées à la manche, Sud ne doit pas faire un Texas Carreau mais conclure à 3SA. En cas de fit mineur, on vise en priorité la manche à Sans-Atout..

Jeu de la carte :

Avec seulement cinq levées de tête (six après l'entame), il est indispensable d'affranchir des Carreaux.

Cependant il ne faut pas s'attendre à ce qu'Ouest fournisse son As au premier tour de la couleur. Pour s'assurer une rentrée au mort, le déclarant doit prendre l'entame de l'As de Pique. S'il ne le fait pas, il deviendra impossible de rentrer plus tard en Sud avec l'As second en main en face de la Dame seconde. Donc Nord prend la première levée de l'As de Pique et joue trois tours de Carreau. Personne ne peut plus l'empêcher d'aller chercher sa couleur affranchie. Si Ouest ne rejoue pas Pique, c'est Nord qui en jouera lui-même en présentant le 5 vers Dame-10. Qu'Est fournisse le Roi ou non, Nord atteindra le mort tôt ou tard.

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

♠ V 10 7 5
♥ D 8 4
♦ D 10 8 2
♣ V 9

♠ A 6 2
♥ V 10 9 7 3
♦ R 5
♣ A 8 5

♠ R D 4 3
♥ R
♦ A 7 6 3
♣ R 7 6 2

♠ 9 8
♥ A 6 5 2
♦ V 9 4
♣ D 10 4 3



Niveau BF2

Entame : 2 de Carreau

Enchères :

Avec 15 points H en face d'une main 5332 de 12 à 14 points H, Est, en l'absence de fit majeur, n'a pas d'autre choix que de conclure à 3SA.

Jeu de la carte :

L'entame du 2 de Carreau, en quatrième meilleure, révèle au déclarant la répartition de la couleur en flanc.

Nord a quatre Carreaux exactement et Sud trois. La défense ne pourra donc en tirer que deux levées. En plus des sept levées directes dont il dispose, Ouest doit trouver les plis manquants en affranchissant ses Cœurs, couleur dans laquelle il devra rendre deux fois la main. Cependant la défense ne fournira pas nécessairement l'As de Cœur quand le Roi du mort sera joué, ce qui risque de compliquer l'affranchissement.

D'une manière générale et plus particulièrement dans ce cas de figure, Ouest devra prendre soin de préserver des communications vers la main de la couleur à établir. Il prend donc l'entame Carreau du mort et joue le Roi de Cœur. Si Sud laisse passer, il faut rentrer en main par l'As de Pique pour jouer le Valet, le 10 ou le 9 de Cœur. Nord, dont la seule reprise sûre est la Dame de Cœur, laisse Sud prendre de l'As et rejouer Carreau. La défense ne réalisera que deux Carreaux et deux Cœurs.

Si Ouest prend l'entame Carreau de sa main et que Sud ne prend pas le Roi de Cœur, le contrat ne peut plus gagner.

♠ R 9
 ♥ A V 7 6 4
 ♦ R 5 2
 ♣ R 9 3

 ♠ 8
 ♥ D 10
 ♦ V 10 9 3
 ♣ D V 8 6 5 4

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

♠ D V 10 5 4 2
 ♥ 9 2
 ♦ A D 7
 ♣ A 7

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

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

Niveau SEF

Entame : Dame de Pique**Enchères :**

Est a trop de jeu pour une intervention à saut par 2♠ qui montrerait l'équivalent de l'ouverture d'un deux faible. Il se contente donc d'une intervention au palier de 1. Cette intervention ne change pas les zones de soutien du répondant qui, par son enchère de 2♥, exprime une force de 6 à 10 points HLD en face de laquelle Nord, avec 16 points HLD, n'a pas d'espoir de manche.

Est, qui sait que ses adversaires sont fittés, réveille à présent par 2♠ au nom de sa couleur sixième. La loi des atouts, qui dit que l'on peut demander autant de levées que son camp possède d'atouts, permet à Sud de surenchérir au palier de trois, ce qui ne constitue en aucun cas une proposition de manche mais la volonté de ne pas laisser les adversaires jouer le contrat de 2 Piques. On dit alors que Sud est en « sécurité distributionnelle ».

Jeu de la carte :

Le déclarant doit prêter une grande attention aux cartes dites « intermédiaires » qu'il possède à Pique.

Sur l'entame de la Dame de Pique, Ouest fournit le 8, sa seule carte puisque son partenaire en possède six. On peut donc en déduire qu'Est détenait à l'origine DV10542. Après le Roi de Pique, Sud joue Coeur pour le Roi et Coeur pour l'As. S'il rejoue le 9 de Pique, Est couvre du Valet ou du 10 que le mort prend de l'As. Si Nord a bien suivi les débats, il sait que les trois plus gros Piques restant dans le jeu sont le Valet, le 7 et le 6. En jouant l'une de ces deux petites cartes il fait tomber le Valet - tout en défaussant un Carreau de sa main - et fabrique une huitième levée sur laquelle il défaussera plus tard un second Carreau. Le neuvième pli sera fourni par la coupe au mort du troisième Trèfle, d'où la nécessité de ne défausser aucune carte dans cette couleur.

Sud	Ouest	Nord	Est
2♥ Fin	2♦	4♥	1♣ 4♦

♠ 8 6
 ♥ V 5 3
 ♦ 10 9 7 6 4 3 2
 ♣ A

♠ R D 10 4 2
 ♥ A
 ♦ D 8 5
 ♣ 6 5 4 3



♠ V 9 5 3
 ♥ 8 7 4
 ♦ A R
 ♣ R D V 10

♠ A 7
 ♥ R D 10 9 6 2
 ♦ V
 ♣ 9 8 7 2

Niveau SEF

Entame : 5 de Pique**Enchères :**

L'intervention de Sud à saut montre l'équivalent de l'ouverture d'un 2 faible. Quant à l'enchère de 2♦, elle garantit cinq cartes et un minimum de 11-12 points HL comme tout changement de couleur au palier de 2.

Nord, qui est non vulnérable et qui possède trois atouts ainsi qu'un singleton, tente donc de barrer ses adversaires en disant 4♥. Pour sa part, Est connaît un fit de neuf cartes à Pique. La force de sa main s'élève à 17 points HLD, il déclare naturellement le contrat de 4 Piques, ce qui clôt les débats. Il ne s'agit pas d'un contrat de sacrifice puisque le camp Est-Ouest détient les 27 points HLD de la manche majeure.

Jeu de la carte :

Sud s'attendait à voir son partenaire entamer Cœur. Sa surprise passée, il doit analyser l'entame de l'As de Trèfle, couleur dans laquelle le mort possède quatre honneurs, comme étant un singleton.

Nord souhaite donc couper et la seule chose qui l'intéresse est de savoir dans quelle couleur rendre la main à Sud afin que celui-ci le fasse couper. Sud sait qu'il prendra la main par l'As d'atout mais il doit inciter Nord à jouer Carreau pour ouvrir sa propre coupe. C'est le domaine des appels de préférence, l'indication de la parité n'ayant ici aucun intérêt. Pour Sud, fournir à la première levée le plus petit de ses Trèfles constitue un appel pour la couleur la moins chère, ici Carreau. Le 2 de Trèfle indique donc à Nord qu'il doit rejouer Carreau. Nord comprend le message et rejoue Carreau. Quand Est bondit dès le premier tour sur l'As de Pique, tout est en place pour la double coupe en flanc.

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

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

Niveau SEF

Entame : Valet de Carreau**Enchères :**

Fort de 13 points H, Nord est sûr d'une manche. Il reste à en déterminer la dénomination grâce à la convention Stayman. Pour Est, il n'est pas question d'intervenir avec une couleur de si piètre qualité, surtout quand l'adversaire de gauche possède au moins 15 points H et que celui de droite a de quoi faire un Stayman. Sud annonce ses Cœurs et, même en face d'un ouvreur maximum, Nord n'atteindra pas les 33 points HLD du petit chelem. Il conclut donc à 4 Coeurs.

Jeu de la carte :

Ouest entame du Valet de Carreau et Est fait le point de la situation. Les Piques devraient attirer son attention.

En effet, Est en compte quatre au mort et six dans sa main. Il en connaît au moins deux en Sud pour justifier l'annonce d'un jeu régulier, ce qui n'en laisse qu'un au maximum en Ouest. Mais alors pourquoi l'entameur n'a-t-il pas joué son singleton dans l'espoir de couper ? Parce qu'il a...une chicane. Dès lors le bon flanc est clair. Est prend le Valet de Carreau de l'As et rejoue son plus petit Pique - le 2 - afin de provoquer une contre-attaque dans la couleur la moins chère après la première coupe d'Ouest. Ce dernier rejoue Trèfle pour la Dame et l'As d'Est, qui rejoue à nouveau son plus petit Pique pour une nouvelle contre-attaque à Trèfle. Cela permet à Est de bénéficier également d'une coupe pour trois levées de chute.

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

♠ A R V 7 2
 ♥ 9 4 3
 ♦ A 10 8
 ♣ D 7

♠ D 3
 ♥ A 10 2
 ♦ V 6 5 4
 ♣ A R 6 3



♠ 9 5 4
 ♥ R V 5
 ♦ D 9
 ♣ V 9 5 4 2

♠ 10 8 6
 ♥ D 8 7 6
 ♦ R 7 3 2
 ♣ 10 8

Niveau SEF

Entame : 6 de Pique**Enchères :**

Le fait qu'Est et Sud passent signifie que le jeu est à peu près réparti équitablement entre les deux camps.

Ouest se doit donc de réveiller par un Contre, particulièrement encouragé par sa courte dans la couleur adverse.

Est pourrait avoir moins de jeu mais il n'a pas de quoi faire un saut à 3♣ qui nécessiterait soit un sixième Trèfle, soit une couleur beaucoup plus belle. Sud, qui avait passé une première fois, dit maintenant 2♦ en application de la loi des atouts. Ouest ne doit pas abandonner la lutte mais surenchérir à 3♣.

Jeu de la carte :

Entamer dans la couleur d'intervention du partenaire n'est pas une obligation mais Sud n'a rien de mieux à proposer, comme un singleton ou encore une séquence de trois cartes. Il sélectionne donc le 6 de Pique en pair-impair.

Le déclarant coupe le troisième tour de Pique et encaisse As et Roi d'atout, constatant le bon partage. L'impasse à la Dame de Cœur, que l'on peut tenter aussi bien dans un sens que dans l'autre, doit être différée car on peut éventuellement éviter de s'en remettre à son résultat. Disposant de huit levées sûres, Est doit jouer un petit Carreau du mort vers le 9 de sa main. Si le 10 est en Nord, la neuvième levée est toute trouvée car le flanc sera obligé de prendre du Roi ou de l'As. Le déclarant disposera alors de la Dame et du Valet contre le seul gros honneur restant aux adversaires. Il en tirera forcément un pli. Si l'impasse au 10 de Carreau venait à échouer, le déclarant pourrait situer la Dame de Cœur en fonction des honneurs déjà apparus.

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



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

Niveau SEF

Entame : 4 de Trèfle**Enchères :**

Le Contre du Stayman est fait pour diriger l'entame. Il en est de même pour tous les Contres d'enchères artificielles, comme par exemple le Contre du Texas. Bien sûr, il est nécessaire d'avoir une couleur de bonne qualité. Il arrive aussi que ce Contre, révélant une longueur, permette de découvrir un contrat de sacrifice si le partenaire possède un fit et des valeurs distributionnelles. Sans intervention d'Ouest, son partenaire aurait entamé classiquement du Valet de Carreau.

Jeu de la carte :

Est entame Trèfle bien sûr, en pair-impair. Ouest remporte la première levée et fait le point de la situation.

En additionnant ses points à ceux du mort et en y rajoutant les 15 points garantis par l'ouvreur, il constate que son pauvre partenaire n'a aucun gros honneur et détient un Valet tout au plus.

Dès lors, le seul espoir de quatrième levée pour son camp vient de la couleur d'atout.

Ouest joue trois tours de Trèfle, obligeant le mort à couper, mais ouvrant également la coupe de son partenaire. Le déclarant joue ensuite Pique du mort pour l'As d'Ouest. Dès lors, un quatrième tour de Trèfle condamne le contrat. En effet, si Nord coupe d'un petit atout, Est surcoupe. Et si Nord coupe du Roi ou de la Dame, le 10 de Pique s'affranchit. Jouer dans coupe et défausse a provoqué une promotion d'atout pour le camp de la défense.

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

Niveau SEF

♠ 6 4 3
♥ 8 6 3 2
♦ 9 8 6 4
♣ A R

♠ D V 5
♥ V 5 4
♦ R 5
♣ V 5 4 3 2



♠ A R 10 9 8 7
♥ 9 7
♦ 7 3 2
♣ 9 7

♠ 2
♥ A R D 10
♦ A D V 10
♣ D 10 8 6

Entame : As de Cœur

Enchères :

La main d'Est ne compte que 7 points H mais convient pour une ouverture de 2 faible, vert contre rouge. Le Contre de Sud est l'équivalent d'un Contre d'appel sur 1♠ avec un petit surcroît de points d'honneurs puisque le partenaire sera obligé de répondre la plupart du temps au palier de 3.

Ouest n'a qu'une levée de défense (le Roi de Carreau) et sait que son partenaire n'en a pas plus d'une de son côté puisqu'il a ouvert en barrage. Cela signifie que les adversaires, qui ont forcément un fit dans l'une des trois autres couleurs et sont très majoritaires en points H, ont probablement une manche à gagner, particulièrement à l'atout Cœur. Non vulnérable, le saut à 4♦ sera rentable, même si l'adversaire contre, à condition de ne pas chuter de plus de trois levées pour ne pas dépasser les 620 points de la manche majeure vulnérable.

Pour sa part, Sud a trop de jeu pour baisser pavillon et il contre à nouveau. Ce nouveau Contre est toujours d'appel mais Nord a une main trop plate pour envisager de jouer au palier de 5. Il passe donc.

Jeu de la carte :

Sud entame de l'As de Cœur, Nord indiquant un nombre pair de cartes en fournissant le 6. Les maigres Trèfles du mort n'étant pas affranchissables, Sud doit contre-attaquer atout pour s'opposer au plan de coupe du côté court. Est prend de sa main et joue Carreau vers le Roi. Sud plonge de l'As, notant au passage le 8 de son partenaire qui montre quatre cartes. N'ayant pas d'atout à rejouer, il se décide pour un coup de Trèfle. Nord prend du Roi et continue l'excellent flanc initié par son partenaire en rejouant atout.

Le déclarant encaisse le Roi de Carreau mais, n'ayant aucune rentrée immédiate en main, ne pourra empêcher ses adversaires de jouer un troisième coup d'atout. Cette excellente défense limite le déclarant à sept levées. Une bonne affaire quand même pour Est-Ouest qui concèdent 500 plutôt que 620.

♠ A 7 2

♥ R 8 4 2

♦ D 9 3

♣ A 10 2

♠ R V 8 4 3

♥ 6 5

♦ R 6 2

♣ V 8 6

♠ 10 5

♥ A D 7

♦ A 10 4

♣ R 9 7 5 3



♠ D 9 6

♥ V 10 9 3

♦ V 8 7 5

♣ D 4

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

Niveau SEF

Entame : 4 de Pique

Enchères :

Ouest réunit à peu près toutes les contre-indications pour intervenir. La distribution est plate, la force minimale, la couleur de mauvaise qualité et la vulnérabilité défavorable. Lorsque Sud décrit un jeu régulier sans majeure quatrième de la zone 12-14H, Nord n'a aucun mal à conclure.

Jeu de la carte :

Ouest entame de sa quatrième meilleure à Pique et la balle est dans le camp du déclarant. Ce dernier est à la tête d'une levée de Pique, trois levées de Coeur, une levée de Carreau et deux levées de Trèfle. Bien qu'il faille très probablement y concéder une levée, un partage 3-2 du résidu à Trèfle fournirait les deux plis manquants mais il ne faut pas oublier qu'en entamant Pique, la défense affranchit trois ou quatre levées selon le partage de la couleur.

Le problème à résoudre est donc le suivant : comment empêcher les flancs de faire quatre levées de Pique en plus de la levée de Trèfle qui devrait leur revenir ?

La première mesure à prendre consiste à laisser-passer les deux premiers tours de Pique, épuisant Est, adversaire le plus court. Il convient maintenant d'affranchir les Trèfles, si c'est possible, sans rendre la main à Ouest à qui il reste encore deux Piques à encaisser.

Le bon maniement de la couleur est de jouer un petit Trèfle vers le 10 du mort. Certes, Est remporte le pli, mais plus tard le Valet d'Ouest sera capturé. On parle « d'affranchissement orienté ».

Tirer le Roi de Trèfle d'abord, en coup de sonde, serait une mauvaise idée car le déclarant ne pourrait plus venir à bout d'Est s'il avait au départ quatre Trèfles commandés par Dame-Valet.

DONNE

20

Ouest donneur • Tous vulnérables

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

Niveau SEF

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

♠ A D V 10 6
 ♥ D 9 3
 ♦ A R 8
 ♣ V 10

♠ R 7 2
 ♥ 5 2
 ♦ D 7 4
 ♣ R D 9 4 3

♠ 9 5
 ♥ A V 7 4
 ♦ 6 5
 ♣ A 8 7 6 2



Entame : 5 de Trèfle

Enchères :

Ouest ouvre de 1♠ non sans avoir caressé l'idée d'ouvrir de 1SA. Cette ouverture aurait certes le double intérêt d'exprimer immédiatement une main régulière de 15-17 points H et de rendre plus périlleuses les interventions adverses, mais les inconvénients de passer à côté d'un fit 5-3 à Pique et d'être légèrement hors zone.

Est constate un fit de trois cartes et une force de 12 points HLD. Il utilise donc la convention du 2SA fitté qui constitue une proposition de manche. Avec 17 points H, Ouest a largement de quoi sauter à la manche majeure.

Jeu de la carte :

Nord entame bien sûr de son singleton, bien qu'il ait une séquence de trois cartes à Carreau.

Sud reconnaît le singleton puisque le 5 est la plus petite carte manquante et, pour marquer sa rentrée à Cœur il rejoue le 8 de Trèfle, son plus gros Trèfle.

A chaque fois que la défense met en place un jeu de coupes, les flancs doivent utiliser l'appel préférentiel plutôt que de donner un renseignement de parité devenu sans intérêt. Nord a donc compris que Sud avait l'As de Cœur ; et maintenant ?

S'il se contente de jouer un petit Cœur, Sud se retrouve en main à l'As et pourrait être tenté de rejouer Trèfle pour une éventuelle promotion d'atout. En effet, après avoir coupé une première fois, Nord pourrait encore posséder la Dame et le 10 de Pique, auquel cas un troisième tour de Trèfle lui procurerait une seconde levée d'atout. Mais il n'en est rien et Nord doit rejouer le Roi de Cœur suivi d'un petit Cœur pour lever le doute de son partenaire.

Pour la petite histoire, il est amusant de constater qu'Est aurait gagné la manche à Sans-Atout sur l'entame d'un petit Trèfle, seule entame livrant le contrat.

♠ D 9 8
♥ D 6 4 2
♦ R D 9 6
♣ D 3

♠ A R 7 6 4
♥ 10 8 3
♦ A 5
♣ V 6 2



♠ V 2
♥ V 7
♦ V 10 8 7 4 3
♣ 8 5 4

♠ 10 5 3
♥ A R 9 5
♦ 2
♣ A R 10 9 7

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

Niveau SEF

Entame : As de Pique**Enchères :**

Le Contre de Nord promet un minimum de quatre cartes à Coeur ainsi qu'une force de 7 points H et plus. Rappelons que derrière une intervention, un changement de couleur au palier de 2 promettrait au moins cinq cartes. Fort de 17 HLD et fitté à Coeur, Sud peut soutenir avec saut car il connaît un minimum de 8 points en face. Ce saut garantit une main irrégulière de 13 ou 14 points H.

Jeu de la carte :

Ouest entame de l'As de Pique sur lequel Est doit montrer son doubleton en fournissant le Valet. Sur l'entame de l'As, fournir la Dame garantit le Valet (sauf cas de la Dame sèche) mais fournir le Valet ne garantit nullement le 10. D'ailleurs, avec Valet -10 quatrièmes, Est aurait joué le 10, la seconde meilleure de quatre cartes.

Ouest reconnaît donc ce Valet comme provenant d'une courte, ce qui assure la chute du contrat sous la forme de deux Piques, un Carreau et une coupe. Une seconde levée de chute est même possible si, après avoir coupé, Est rejoue Carreau pour l'As suivi d'un quatrième tour de Pique, à condition qu'Est possède le Valet d'atout. Pour justifier le saut à 3♥, Ouest sait que les As et les Rois non visibles sont dans la main de l'ouvreur. Les Trèfles du déclarant sont donc maîtres. Pour initier un retour Carreau après la première coupe, Ouest doit faire couper le 7 de Pique à son partenaire, appel préférentiel pour la couleur la plus chère. Est coupe du 7 de Cœur, rejoue Carreau pour l'As suivi d'un nouveau Pique. Si Sud coupe de la Dame du mort ou surcoupe le Valet d'Ouest de l'As ou du Roi, Ouest fera une levée d'atout en couvrant le 9 de Sud pour être sûr d'affranchir... son 8. Il est ironique de constater que 3 Sans-Atout est sur table en tirant les Trèfles en tête mais comme d'habitude, il faut bien se garder de faire la politique du résultat.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	3♥	Passe
4♣	Passe	4SA	Passe
5♥	Passe	5SA	Passe
6♦	Passe	7SA	Fin

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



Niveau SEF

Entame : Dame de Pique

Enchères :

Avec ses 19 points HLD, Nord exprime son espoir de chelem en différant l'expression de son fit grâce au changement de couleur à 2♣ suivi d'un soutien au palier de 3. Cette invitation à explorer le chelem est acceptée par l'ouvreur qui détient 14 beaux points dont le Roi de Trèfle dans la couleur de Nord. Ce dernier annonce son contrôle le plus économique en disant 4♣, enchère déniante le contrôle Pique. L'enchère promet un contrôle d'honneur car il s'agit de la couleur du répondant : l'ouvreur ne devrait pas mentionner à ce stade un contrôle de courte.

Nord pose le Blackwood, la réponse de 5♥ décrivant deux clés sur les cinq possibles. Il poursuit par une proposition de grand chelem par l'enchère de 5SA, qui implique la possession par le camp de toutes les clés et de la Dame d'atout. Ne pouvant sauter au grand chelem, Sud doit annoncer, conformément au SEF 2024, la couleur du Roi le plus économique qu'il détient. Ayant déjà montré le Roi de Trèfle, il enchérit 6♦, promettant le Roi de Carreau.

Si Nord compte bien les levées, il prend un excellent pari en disant 7SA car il a la connaissance de cinq levées de Trèfle grâce au Roi de l'ouvreur, cinq levées de Cœur le plus souvent bien qu'on ne soit pas sûr de la présence du Valet de Cœur, ainsi que deux As et du Roi de Carreau.

Jeu de la carte :

Le jeu de la carte est une simple formalité, le travail ayant été fait à l'enchère comme souvent dans la déclaration des grands chelems.

♠ 9 6 4
 ♥ D 10 9 8 5
 ♦ R 2
 ♣ R V 9

 ♠ D V 8 2 ♠ A R 10 3

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

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

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

Niveau SEF

Entame : As de Pique**Enchères :**

Est est en « sandwich », c'est-à-dire entre deux adversaires qui se sont exprimés, et dans cette position la prudence est de mise. Son Contre est un appel aux couleurs non nommées (les Piques et les Trèfles) avec la valeur de l'ouverture.

Sud soutient comme il l'aurait fait dans le silence adverse, 3♥ décrivant ici un jeu irrégulier de la zone 17-19 HLD. Nord n'a aucune peine à conclure à la manche.

Jeu de la carte :

Est entame de l'As de Pique. Que doit-il rejouer ensuite : l'As de Trèfle en espérant le Roi en Ouest ?

Faut-il plutôt espérer le Roi de Carreau chez le partenaire ? Ou encore encaisser le Roi de Pique au risque de voir la Dame du déclarant s'affranchir et permettre la défausse d'un Trèfle au mort ? Faut-il au contraire temporiser, au risque de voir le déclarant défausser ses perdantes sur les Carreaux du mort ?

C'est la signalisation qui va résoudre ce problème. Ouest doit fournir la Dame, garantissant le Valet, ce qui permet à Ouest de rejouer le 3 de Pique après l'As et d'attendre sereinement le coup de Trèfle qui transpercera le déclarant.

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

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

♠ D 6 3 2

♥ 8 7 5

♦ 10 9

♣ R 5 4 3

N
 O
 E
 S

♠ 4

♥ A R V 4

♦ R 6 3 2

♣ A 10 6 2

Niveau SEF

Entame : As de Cœur**Enchères :**

Derrière l'ouverture de barrage d'Est, Sud a une main idéale pour un Contre d'appel, qui a les mêmes caractéristiques que celui qui aurait été fait après l'ouverture de 1♠. Notez seulement qu'il faut un petit peu plus en termes de points d'honneurs, le partenaire étant obligé de répondre au minimum au palier de 3. Ouest n'a pas à se poser de questions et doit prolonger le barrage jusqu'au palier de 4 au nom du fit dixième, en accord avec la loi des atouts.

Nord a un problème : il sait que son camp est largement majoritaire en points d'honneurs mais son jeu est trop régulier pour imposer le palier de 5 à son équipe. Faut-il pour autant baisser les bras ? Non, Nord doit contrer pour indiquer quelques points d'honneurs constitués en grande partie de valeurs défensives. Bien entendu ce « re-Contre » ne sous-entend nullement des levées dans la couleur d'atout de l'adversaire. Sans couleur cinquième, Sud doit lui aussi éviter le palier de 5 et prendre sa meilleure chance de marquer dans la bonne colonne en passant.

Jeu de la carte :

Le jeu avec le mort ne présentant guère d'intérêt (deux de chute), c'est plutôt sur l'analyse du résultat que nous allons nous pencher car il est possible sur cette donne de vérifier la loi des levées totales.

- D'une part, le camp Nord-Sud possède globalement huit cartes dans son atout le plus long (par exemple les Cœurs). Le camp Est-Ouest, lui, possède dix cartes dans son atout, Pique. Au total, la somme des nombres d'atouts des deux camps est donc égale à 18.
- D'autre part, on constate que le camp Est-Ouest peut réaliser un maximum de huit levées à l'atout Pique tandis que le camp Nord-Sud peut amasser dix levées à l'atout Coeur. Au total, ce sont 18 levées que les deux camps se partagent.

La loi des levées totales énonce l'égalité statistique entre le nombre global d'atouts et le nombre de levées à se partager entre les deux camps. Cette loi est donc ici vérifiée.