

AVANT-PROPOS

Votre première expérience du bridge de comparaison ?
Peut-être, mais ce ne sera sûrement pas la dernière !
Quel plaisir de constater ses progrès de championnat
en championnat puis de jouer avec les meilleurs.
Quel plaisir pour les moniteurs de voir leurs élèves
s'investir et progresser.
Alors, amusez-vous et bonne chance à tous !

L'Université du Bridge



Ce livret a été préparé par l'équipe pédagogique de l'Université du Bridge.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

20, quai Camot - 92210 SAINT CLOUD - Tél : 01 55 57 38 00 - Fax : 01 55 57 38 36

www.ffbridge.fr

♠ 9 8 5 3
♥ 8 3
♦ R D 10 9
♣ R V 2

♠ 6
♥ A D 10 5 2
♦ A 6 5 4
♣ D 7 4

N
O E
S

♠ V 10 7
♥ 9 7 4
♦ V 7 2
♣ A 9 8 6

♠ A R D 4 2
♥ R V 6
♦ 8 3
♣ 10 5 3

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

Niveau BF2

Entame : Roi de Carreau

Enchères :

L'annonce de 2♥ sur une ouverture d'1♠ promet une force minimale de 11 points H et au moins cinq cartes à Cœur. Est possède un fit de trois cartes et soutient son partenaire par l'enchère de 3♥. Le caractère auto-forcing du changement de couleur au palier de 2 implique qu'on ne peut s'arrêter avant la manche. Ouest, n'ayant d'autre ambition que la manche, conclut à 4♥.

Jeu de la carte :

En main à l'As de Carreau, Ouest constate qu'il possède neuf levées. La dixième peut provenir de la coupe d'un Carreau de la main courte. Mais cette manœuvre fait courir un risque au déclarant : lorsqu'il ouvre sa coupe, le flanc peut s'octroyer trois levées à Trèfle et faire chuter le contrat. Avant de rejouer Carreau, il encaisse As, Roi et Dame de Pique en défaussant deux Trèfles de sa main. À ce moment seulement, il rejoue Carreau, ouvrant sa coupe.

Le flanc réalisera un Carreau et un Trèfle, et Ouest devrait être en mesure de gagner son contrat avec une levée de plus s'il parvient à couper deux Carreaux ou à affranchir le cinquième Pique du mort, ce qui va aussi dépendre de l'attitude de la défense.

NOUVEAU : le SEF détaillé dans la collection FFB des « Cahiers de l'Université du Bridge »

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
660		99	1
630		82	18
620		64	36
600		38	62
...		12	88
100		7	93
200		1	99
...		0	100

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

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

Niveau BF2

Entame : 5 de Pique

Enchères :

Sud sait que son camp va pouvoir jouer une manche à Cœur si Nord possède quatre cartes dans cette couleur, ou à Sans Atout dans le cas contraire. Il interroge son partenaire en utilisant la convention "Stayman". Lorsqu'il apprend que son vis-à-vis ne possède aucune couleur majeure de quatre cartes, il conclut à 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

L'entame d'une couleur longue est souvent le meilleur espoir de faire chuter un contrat à Sans-Atout. Le 5 de Pique suit le principe de la "quatrième meilleure". Ouest peut déduire des enchères que son partenaire y possède cinq cartes. Il contribue à l'affranchissement en fournissant sa plus forte carte, l'As, et en rejouant le 8 de Pique à la deuxième levée, indiquant un résidu pair. N'ayant aucune reprise, Est doit laisser le déclarant faire la levée. Il doit attendre que son partenaire reprenne la main dans une autre couleur pour rejouer un troisième tour de Pique, permettant ainsi l'encaissement de deux levées de longueur.

Ouest doit être vigilant et plonger de l'As de Carreau si le déclarant joue la couleur du mort, sinon ce dernier aura volé sa neuvième levée...

Une excellente note vous est garantie pour ce laisser-passé en flanc.

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

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
990		93	7
...		85	15
490		66	34
460		36	64
450		23	77
420		12	88
...		9	91
50		6	94
100		1	99
...		0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	2♦	Passe
3SA	Passe	6SA	

Niveau BF2

Entame : 10 de Trèfle

Enchères :

Sans fit à Cœur et possédant plus de onze points d'honneur, Nord commence par un changement de couleur au palier de 2. Sud précise sa force et sa distribution lors de sa redemande. L'enchère de 3SA, après un changement de couleur 2/1, garantit un jeu régulier de 18 - 20 HL, et Nord conclut logiquement au contrat de 6 Sans-Atout conformément à la table de décision.

Jeu de la carte :

L'entame du 10 de Trèfle comme tête de séquence d'une couleur non enchérie convient parfaitement contre un chelem. En découvrant le mort, Sud constate qu'il dispose de trois levées dans chacune des couleurs rouges et de deux levées à Trèfle. Pour gagner son contrat, il doit d'abord affranchir deux levées d'honneur à Pique puis tester successivement le partage des Cœurs et des Carreaux. La répartition 3-3 du résidu dans une de ces deux couleurs permet de faire douze levées. Félicitations à ceux qui auront réussi ce chelem.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
140		97	3
110		96	4
100		92	8
...	85	15	
170	75	25	
200	58	42	
...	47	53	
620	36	64	
650	13	87	
680	1	99	
...	0	100	

♠ A R V 8 2
♥ R 6 5
♦ D V 10
♣ 9 5

♠ D 10 4
♥ 10 4 2
♦ A 9 7
♣ D V 6 2

N
O E
S

♠ 6 3
♥ A D V 9 7 3
♦ 8 5
♣ A R 4

♠ 9 7 5
♥ 8
♦ R 6 4 3 2
♣ 10 8 7 3

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

Niveau BF2

Entame : 5 de Pique

Enchères :

L'intervention à 2♥ sur l'ouverture d'1♠ nécessite une force comprise entre 11 et 18 points HL. Si la couleur ne comporte que cinq cartes, un minimum de 14 HL est requis. Le soutien simple par Ouest promet au moins trois atouts et de 8 à 12 points HLD. Grâce à ce soutien, Est, fort de 18 HLD, n'a pas de difficulté à conclure à la manche.

Jeu de la carte :

Sud entame dans la couleur de son partenaire en précisant son nombre de cartes. Nord remporte la levée du Valet ou du Roi, selon la carte du mort choisie par le déclarant. Quand il encaisse sa deuxième levée à Pique, il constate que Sud fournit sa deuxième carte en montant, signalant ainsi un nombre impair de cartes. Puisque le déclarant coupera dès lors le troisième tour, Nord change de couleur et contre-attaque de la Dame de Carreau.

Au mort à l'As de Carreau, Est doit tenter l'impasse forçante au Roi de Cœur. En partant du 10 de Cœur, il pourra renouveler l'impasse immédiatement sans devoir utiliser la communication à Trèfle pour rentrer au mort. En jouant de la sorte, il réalisera onze levées sous la forme de six Cœurs, un Carreau et quatre Trèfles.

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

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
600		98	2
...		96	4
140		83	17
110		70	30
100		65	35
50		58	42
100		47	53
140		31	69
170		25	75
200		17	83
300		7	93
...		0	100

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

Niveau BF2

Entame : 5 de Cœur

Enchères :

L'intervention par 1SA promet, outre la fourchette de 16 à 18 HL, un jeu régulier ainsi que l'arrêt dans la couleur d'ouverture. Nord sait que son camp n'a pas assez de points pour jouer la manche. Avec cinq cartes dans l'autre majeure, il utilise la convention "Texas", car sa couleur longue à Pique devrait être plus utile dans un contrat à la couleur qu'à Sans-Atout.

Jeu de la carte :

L'entame dans la couleur du partenaire se fait en utilisant la convention pair-impair. Puisqu'Est voit toutes les cartes en dessous du 5, il en déduit que son partenaire a joué sa plus petite carte et en possède donc trois.

Le déclarant prend la Dame d'Est de l'As et commence à faire tomber les atouts adverses en jouant la Dame de Pique. Est remporte la levée du Roi et joue son singleton Trèfle afin d'ouvrir sa propre coupe. En s'appuyant sur les enchères et en comptant les points visibles, il peut raisonnablement espérer une reprise chez son partenaire (l'As de Trèfle ou un Roi rouge) qui lui permettra d'obtenir une coupe. En main avec le deuxième honneur à l'atout, Est tente de retrouver son partenaire au Roi de Cœur. Sur ce joli flanc, Sud est réduit à huit levées. Sans la coupe, il pourrait revendiquer neuf levées sous la forme de trois atouts, une levée dans chaque couleur rouge et quatre levées de Trèfle en prenant soin de couper un Cœur pour pouvoir enlever les atouts restants de la défense.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
620	98	2	
650	90	10	
680	52	38	
710	21	79	
1430	10	90	
...	0	100	

♠ 8
♥ D 9 7 2
♦ 9 5 2
♣ A V 10 8 3

♠ A 10 6 3 2
♥ R V 8 6 3
♦ 8 7
♣ 5

N
O E
S

♠ R V 9 7 5
♥ A 5
♦ A R 4
♣ R 6 4

♠ D 4
♥ 10 4
♦ D V 10 6 3
♣ D 9 7 2

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	4♠	Passe	6♠

Niveau BF2

Entame : Dame de Carreau

Enchères :

La main d'Ouest devient puissante quand son partenaire ouvre d'1♠. Aux huit points d'honneurs se rajoutent trois points de distribution pour les couleurs courtes, trois points pour le neuvième et dixième atout, et un point de longueur pour la couleur secondaire. Ouest déclare la manche. Est additionne ses propres points aux 13-15HLD promis par son partenaire, et déclare le petit chelem séance tenant.

Jeu de la carte :

Il n'y a que 26 points d'honneurs dans la ligne Est-Ouest, mais le chelem est absolument sur table ! Le jeu de la carte ne présente pas de difficulté majeure. Après avoir extrait les atouts adverses en deux tours, Est encaisse ses cartes maîtresses et réalise trois coupes d'une main ou de l'autre. La réussite de ce chelem, vulnérable, rapporte 1430 points et assurément une très bonne note.

♠ 4 2
♥ D 10 7 3
♦ D 6
♣ D 9 7 4 2

♠ A R V 9 6 5
♥ V
♦ V 10 3 2
♣ 10 8

N
O E
S

♠ D 10 8
♥ A 6 5 4 2
♦ 8 7 5
♣ A 6

♠ 7 3
♥ R 9 8
♦ A R 9 4
♣ R V 5 3

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
110		99	1
100		94	6
		...	89 11
		140	70 30
		170	37 63
		200	19 81
		...	15 85
		620	8 92
		650	2 98
		...	0 100

Sud Ouest Nord Est
1♦ 2♠ Passe (3♠)

Niveau BF2

Entame : atout ou Dame de Carreau

Enchères :

En intervention, l'annonce d'une couleur avec saut constitue un barrage exprimant une force de 6 à 10 points H. La hauteur du palier atteint exprime le nombre de cartes détenues : six au palier de 2, sept au palier de 3 et huit au palier de 4. Est connaît un fit neuvième à Pique dans sa ligne et prolonge le barrage. Cette enchère n'est nullement une invitation à déclarer la manche, mais a pour but d'augmenter la gêne causée aux adversaires. En effet, enchérir à un tel palier devient très risqué pour le camp Nord-Sud.

Jeu de la carte :

Quelle que soit l'entame, un déclarant soigneux doit se prémunir contre une éventuelle répartition 3-1 des atouts en affranchissant un Cœur de longueur au mort. En effet, la qualité des atouts du mort lui permettra de trouver les communications nécessaires à la réalisation de ce plan de jeu. Ouest prend l'entame atout et joue l'As de Cœur avant de couper un premier Cœur de sa main. Il rentre au mort à Pique et coupe un second Cœur d'un gros honneur. Un troisième atout permet de rejoindre le mort et de couper une troisième fois, affranchissant le cinquième Cœur qu'on ira chercher avec l'As de Trèfle. En l'occurrence, les atouts étant répartis 2-2, la défense ne pouvait éviter la coupe d'un Carreau du côté court, qui procure également au déclarant une neuvième levée.

Score		Note	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
420		99	1
170		90	10
150		81	19
140		56	44
110		27	73
...		19	81
	50	10	90
	100	5	95
	110	3	97
	...	0	100

♠ 9 7 4 2
♥ V 4 2
♦ A D 5
♣ D 6 3

♠ D 8
♥ 10 9 6
♦ V 10 8 2
♣ V 7 4 2

♠ A V 10 6
♥ R 8
♦ R 6 4 3
♣ R 10 5

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

Niveau BF2

Entame : 9 de Carreau

Enchères :

Situé derrière l'ouvreur d'1♥, Sud possède lui-même une bonne ouverture mais n'a pas de couleur cinquième ou sixième à annoncer. En revanche, sa distribution est tout à fait adaptée à un Contre d'appel qui suggère quatre cartes dans l'autre majeure, ici Pique. Nord précise dans sa réponse son nombre de points ainsi que son nombre de cartes. L'enchère de 2♠ promet exactement quatre cartes dans une zone de 8 à 10 H. Les points de la manche ne sont pas au rendez-vous et les enchères en restent là.

Jeu de la carte :

Est procède par élimination pour trouver une entame et se décide finalement pour le doubleton à Carreau car entamer sous un honneur isolé est extrêmement risqué.

L'urgence pour Nord est d'enlever les atouts de la défense. La combinaison AV109 va lui permettre de réaliser trois levées dans la couleur en essayant une double impasse.

En main à la Dame de Carreau, Nord tente une première fois l'impasse, qui échoue à la Dame d'Ouest. Celui-ci rejoue Carreau que Nord prend de l'As. Il avance alors le 9 de Pique qui remporte la levée avant que le Roi ne tombe sur l'As. Nord peut ensuite encaisser son Roi de Carreau et couper un Carreau de sa main. Connaissant l'As de Cœur en Est, dans la main de l'ouvreur, il joue ensuite Cœur vers le Roi du mort.

Notez que sur le troisième tour d'atout, Ouest doit s'accrocher à ses Carreaux. S'il en défaussait un, le quatrième Carreau du mort s'affranchirait, Nord défaussant un Trèfle de sa main et s'adjugeant finalement dix levées.

♠ D 3
♥ A D 4
♦ A D 8 7 4
♣ 9 6 3

♠ R 10 5 2
♥ 9 7
♦ R 9 6 3 2
♣ 10 8

N
O E
S

♠ A 9 6
♥ R V 10 5 2
♦ V 5
♣ D V 4

♠ V 8 7 4
♥ 8 6 3
♦ 10
♣ A R 7 5 2

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
300		98	2
200		96	4
150		90	10
140		87	13
120		79	21
...		68	32
90		54	46
50		33	67
100		15	85
150		3	97
...		0	100

Sud Ouest Nord Est
1♠ Passe 1♦ 1♥
1SA

Niveau BF2

Entame : 5 de Cœur ou Valet de Cœur

Enchères :

L'intervention au palier de 1 promet une couleur au moins cinquième et de 8 à 18 HL. Lorsqu'on ne possède pas les points de l'ouverture, il faut que la qualité de la couleur soit convenable, ce qui est le cas. Sud peut à son tour - comme s'il n'y avait pas eu d'intervention - annoncer 1♠. Cette enchère indique au moins quatre cartes à Pique et un jeu légèrement plus fort que dans le silence adverse. Elle reste forcing pour un tour. Par l'enchère de 1SA, Nord indique une main régulière et une force allant de 12 à 14 points H.

Jeu de la carte :

L'objectif du flanc est de réaliser des levées avec sa couleur longue. C'est toujours dans cet esprit qu'Est entame de la quatrième meilleure carte de sa longue. Le déclarant est à la tête de cinq levées après cette entame. L'affranchissement de la longue à Trèfle lui procurera deux autres levées mais par manque de communications avec le mort, Nord doit employer la technique du "coup à blanc" au premier ou au deuxième tour de Trèfle. Le flanc prend et rejoue Cœur. Le déclarant encaisse quatre tours de Trèfle en défaussant deux cartes à Carreau de sa main. S'il ose ensuite l'impasse au Roi de Carreau, il pourra même faire huit levées. Cependant, l'échec de celle-ci conduirait à la chute car le flanc pourrait réaliser trois levées de Cœur, deux de Pique, un Carreau et un Trèfle. Alors, +90 ou +120 ?

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		99	1
130		95	5
100		84	16
100		74	26
140		61	39
170		36	64
200		17	83
..		12	88
620		6	94
...		0	100

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

Sud	Ouest	Nord	Est
2♣	3♠		1♠

Niveau BF2

Entame : As de Trèfle

Enchères :

L'intervention dans une mineure au palier de 2 sans saut promet six cartes et de 11 à 18 points HL. Ouest possède un fit de quatre cartes et un jeu de 11 HLD grâce au singleton et au neuvième atout. Comme en enchères à deux, il effectue un soutien à saut pour indiquer sa force. Nord pourrait dire 4♣ au nom de son nombre d'atouts mais sa distribution est trop régulière pour prendre ce risque, surtout vulnérable. Une chute d'une levée contrée vulnérable rapporte en effet plus qu'un contrat partiel à l'adversaire. Plus personne n'a de réserves et les enchères en restent là.

Jeu de la carte :

Quand le mort dévoile le singleton à Trèfle, Sud réfléchit sur la carte à rejouer à la deuxième levée. Il n'y a pas d'urgence à encaisser l'As de Cœur. Sans indication évidente, le meilleur retour consiste à contre-attaquer atout à la deuxième levée. Nord prend de l'As et rejoue atout. Le déclarant coupe la Dame de Trèfle et entreprend l'affranchissement de ses Cœurs. Il devrait y concéder deux plis mais le résidu de la couleur étant partagé 3-3 en flanc, l'impasse à la Dame de Carreau devient inutile.

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

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
150		99	1
100		96	4
50		80	20
		66	34
400		52	48
420		39	61
430		30	70
450		21	79
460		11	89
490		1	99
...		0	100

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

Niveau BF2

Entame : 6 de Trèfle

Enchères :

Ouest ouvre de sa mineure la plus longue et sur la réponse en majeure d'Est, effectue un saut à 2SA. Cette enchère dénie un fit de quatre cartes à Cœur ainsi que la possession de quatre cartes à Pique. Elle promet un jeu régulier de 18 - 19 HL. Connaissant 28 - 29 points dans la ligne, Est conclut à 3SA. Certes, il possède le fit à Carreau mais il est souvent plus facile de réaliser neuf levées à Sans-Atout que onze au contrat de 5 Carreaux.

Jeu de la carte :

Quand Nord entame du 6 de Trèfle, Sud fournit le Valet et le déclarant remporte la levée. Ouest possède encore un arrêt positionnel à Trèfle, à condition que Sud ne prenne pas la main. C'est pour cette raison que le déclarant fera une impasse orientée à la Dame de Carreau malgré la possession de neuf cartes dans la ligne. À la deuxième levée, il joue Carreau pour le Roi et petit Carreau pour le Valet. Même si l'impasse échoue, Nord en main n'est pas dangereux car il ne peut capturer le dernier honneur Trèfle d'Ouest. Ici, l'impasse réussit et le déclarant peut même réaliser onze levées après avoir raté l'impasse à la Dame de Cœur car le résidu de cette couleur est partagé 3-3.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
650		98	2
620		86	14
600		69	31
...		60	40
140		58	42
...		56	44
100		28	72
200	1	99	
...	0	100	

♠ R V 6 4 2
♥ A D 7
♦ 9 5 2
♣ 9 4

♠ 8 3
♥ 6 5 4 2
♦ A D 10
♣ D V 10 7

N
O E
S

♠ 10 9 5
♥ V 10 3
♦ 8 4
♣ A 8 6 5 3

♠ A D 7
♥ R 9 8
♦ R V 7 6 3
♣ R 2

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

Niveau BF2

Entame : Dame de Trèfle

Enchères :

Sur l'ouverture d'1SA de son partenaire, Nord utilise la convention "Texas" pour indiquer cinq cartes ou plus à Pique. Lorsque le partenaire rectifie à 2♠, Nord indique par sa deuxième enchère qu'il a exactement cinq cartes à Pique et les points nécessaires pour jouer une manche à Sans-Atout. L'ouvreur possédant trois cartes dans la couleur rectifie à 4♠, préférant jouer la manche en majeure.

Jeu de la carte :

Est remporte la première levée de l'As car l'entame de la Dame a dénié le Roi qui se trouve forcément dans la main du déclarant. En raison du doubleton Trèfle du mort, Est n'a pas d'autre espoir de levée dans cette couleur. Il déduit également que son partenaire possède encore de cinq à sept points en dehors de sa séquence à Trèfle. À la vue du mort, sa meilleure chance pour réaliser des levées est de rejouer Carreau. Il joue donc le 8 de Carreau, indiquant un nombre pair de cartes dans la couleur. Ouest comprend le message, encaisse la Dame et l'As de Carreau et fait couper son partenaire pour un score de 100 en Est-Ouest.

Même s'il ne le faisait pas, le déclarant ne pourrait d'ailleurs éviter de perdre encore deux levées dans la couleur.

Kit d'initiation au bridge : 31 €

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

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

♠ A 9 8 2
 ♥ A
 ♦ 9 7 6
 ♣ 9 8 4 3 2

N
 O E
 S

♠ D V 10
 ♥ 9 7 2
 ♦ R 8 4
 ♣ A D V 5

♠ R 6 4 3
 ♥ V
 ♦ A V 5 2
 ♣ R 10 7 6

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
800		98	2
680		97	3
650		90	10
630		85	15
620		62	38
...		38	62
170		33	67
140		27	73
100		24	76
100	14	86	
200	5	95	
...	0	100	

Sud Ouest Nord Est
 4♥

Niveau BF2

Entame : Dame de Pique

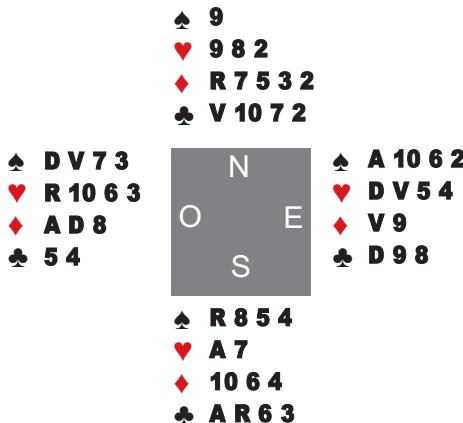
Enchères :

Nord voit rouge en découvrant son jeu ! Avec huit belles cartes à Cœur et une main inférieure à l'ouverture, il pose le carton 4♥ sur la table. Cette enchère de barrage gêne énormément Est qui s'apprête à ouvrir d'1♣ et qui n'a pas assez de jeu pour se manifester à un niveau si élevé.

Jeu de la carte :

Le troisième tour de Pique est coupé par Nord. Avec l'As d'atout à concéder, la réussite du contrat repose sur le succès de l'impasse forçante à Carreau. Avant de s'atteler à celle-ci, il faut enlever les atouts de la défense. Avec le Valet de Cœur sec au mort, Nord joue un petit Cœur vers son Valet. Si par malheur il présente le Roi ou la Dame de Cœur à la quatrième levée, mariant ainsi deux honneurs dans le même pli, le contrat sera en position de chuter. Vérifiez par vous-même : en main à l'As de Cœur, Ouest pourra jouer un quatrième tour de Pique. Si Nord coupe petit, Est pourra surcouper. Et s'il coupe maître, le 9 de Cœur d'Est deviendra imprenable : on parle alors de promotion d'atout. En revanche, en jouant petit Cœur pour le Valet et l'As, Nord pourra couper tranquillement le retour Pique avec un honneur, ôter les deux derniers atouts d'Est et terminer par l'impasse à Carreau. Quel est votre score ?

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		98	2
150		93	7
110		88	12
100		77	23
...		67	33
50		53	47
...		35	65
110		20	80
120		5	95
140		3	97
...		0	100



Sud	Ouest	Nord	Est
1 \clubsuit	Contre	Passe	Passe
Passe	2 \heartsuit	Passe	2 \clubsuit
			3 \heartsuit

Niveau BF2

Entame : 9 de Pique

Enchères :

Ouest possède l'ouverture, une courte à Trèfle et quatre cartes dans chacune des deux couleurs majeures : il contre d'appel. Avec les deux majeures quatrièmes et une force moyenne, Est utilise le cue-bid pour connaître la couleur majeure du partenaire. Ouest nomme sa couleur la plus économique. Le soutien simple à 3 \heartsuit montre une force de 8 à 10 points H et la possession des deux majeures quatrièmes ; l'enchère est non forcing. En effet, avec seulement quatre cartes à Cœur sans quatre Piques Est aurait répondu 2 \heartsuit avec saut au tour précédent.

Jeu de la carte :

Les bonnes enchères mènent à un mauvais résultat pour Est-Ouest. L'entame du 9 de Pique par Nord est facilement décodée par son partenaire comme provenant d'un singleton. Si le déclarant fournit l'As de Pique à l'entame et continue atout, Sud plonge de l'As, encaisse le Roi de Pique et rejoue la couleur. Nord coupe puis rejoue Trèfle dans la couleur d'ouverture de son partenaire dans laquelle ce dernier est favori pour posséder des honneurs. Deux levées de Trèfle et une autre coupe suivent. Si Nord rejoue à cet instant Trèfle, le déclarant devra encore concéder le Roi de Carreau pour trois levées de chute. Si le contrat est joué par Est, le contrat ne devrait chuter que d'une seule levée. Il n'y a pas de justice...

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

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
790		99	1
620		81	19
200		61	39
170		45	55
140		24	76
	100	9	91
	200	1	99
	...	0	100

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

Niveau BF2

Entame : As de Carreau

Enchères :

Nord sait que sa ligne possède neuf atouts. Il rajoute par conséquent deux points de distribution pour le neuvième Cœur ainsi qu'un point pour le doubleton Pique. Le total de 12 HLD obtenu en ajoutant les points d'honneurs permet à Nord de proposer la manche à son partenaire par un soutien à saut. Sud connaît au moins 27 HLD dans sa ligne et accepte volontiers la proposition. Rappelons que le gain d'une manche vulnérable rapporte une prime de 500 points.

Jeu de la carte :

Le déclarant coupe le troisième tour de Carreau mais cette coupe n'ajoute pas de levée à son décompte initial, qui s'élève à huit. En revanche, la coupe d'un Pique du côté court rapportera un neuvième pli. Comme il n'y a qu'une seule coupe à réaliser, Sud commence par jouer trois tours d'atout suivis du Roi et de l'As de Pique puis d'un Pique coupé. La dixième levée proviendra du bon placement du Roi de Trèfle par rapport à la Dame à condition que le déclarant joue l'As suivi d'un petit Trèfle vers la Dame. Qu'Est fournisse ou non son Roi, la Dame fera une levée tôt ou tard. Si le Roi est en Ouest, l'impasse échoue mais tout le monde est logé à la même enseigne.

**NOUVEAU : le SEF détaillé dans la collection FFB des
 « Cahiers de l'Université du Bridge »**

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		99	1
100		82	18
...	64	36	
140	51	49	
170	32	68	
...	27	73	
600	23	77	
620	10	90	
...	0	100	

♠ V 10 3
♥ V 10 9 6
♦ 7 5 4
♣ D V 4

N
O E
S

♠ A 8 6 4 2
♥ R D
♦ A 6 2
♣ A 7 5

♠ D 9
♥ A 8 7 2
♦ D V 10 3
♣ 10 9 3

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

Niveau BF2

Entame : Dame de Carreau

Enchères :

Le soutien simple d'Ouest indique une force comprise entre 6 et 10 points HLD. Avec ses 18 points, l'ouvreur doit se contenter d'une proposition de manche à 3♠. En effet, si le répondant n'a que 6 ou 7 points, les 27 HLD de la manche ne seront pas réunis. Fort de 9 points, Ouest accepte la proposition de manche.

Jeu de la carte :

A la vue du mort, Est procède à l'inventaire de ses levées : en cas de répartition normale à l'atout (3-2), la couleur procurera quatre plis et en plus des quatre cartes maîtresses dans les mineures, le mariage à Cœur garantit également une levée. Pour la dixième levée, force est de constater qu'aucune coupe de la main courte n'est possible et qu'aucune impasse ne peut être tentée. Cependant, le salut peut provenir d'un partage favorable du résidu à Trèfle. En effet, si chaque adversaire possède trois cartes à Trèfle, le quatrième Trèfle du mort sera le dixième pli. Est prend l'entame en main et joue le Roi et l'As de Pique. Il continue par l'As de Trèfle, le Roi et un troisième tour de Trèfle. Rien ne l'empêchera plus de rejoindre le mort par le Roi de Carreau pour jouer le quatrième Trèfle et défausser un Carreau de sa main. Si Nord coupe du Valet de Pique alors Est fera un atout supplémentaire.

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
420		99	1
100		96	4
50		84	16
	50	72	28
100		70	30
110		56	44
140		22	78
...		0	100

Sud Ouest Nord Est
 Passe 2♠ Passe 1♠

Niveau BF1

Entame : Roi de Carreau

Enchères :

L'ouverture d'1♠ promet au moins cinq cartes dans la couleur et une force de 13 à 22 HL. Etant donné que cette ouverture est imprécise en force, le répondant doit se manifester dès qu'il possède un minimum de 6 points ; de la sorte, il donne l'occasion à un ouvreur qui possède un jeu fort de reparler. Ici, le jeu d'Ouest vaut neuf points HLD. Il possède huit points d'honneurs et un point de distribution grâce à son doubleton Cœur. Le soutien direct à 2♠ promet le fit et une force allant de 6 à 10 points HLD, c'est donc l'enchère qu'il produit. Est n'a pas les moyens de surenchérir et le bon contrat est atteint.

Jeu de la carte :

Le déclarant possède sept levées immédiates. Un seul moyen est à sa disposition pour augmenter ce nombre : couper de la main courte. Mais pour réussir dans cette entreprise, il doit d'abord ouvrir sa coupe. Cette manœuvre consiste à jouer autant de fois Cœur qu'il sera nécessaire pour épuiser les cartes de cette couleur au mort afin de pouvoir couper les cartes restantes de sa main. À cette occasion, l'adversaire prend la main et doit essayer de s'opposer au plan du déclarant en rejouant lui-même atout. C'est pour cette raison qu'aucun tour d'atout ne doit être joué au préalable par le déclarant. Néanmoins, si le déclarant joue Cœur à la deuxième levée, il parviendra à couper un Cœur du mort, puisque le flanc ne pourra jouer que deux tours d'atout. Si le flanc ne joue jamais atout, Est parviendra à couper deux Cœurs et pourra même réaliser une levée de mieux.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
660		95	5
650		88	12
630		69	31
620		33	67
600		12	88
170		10	90
100		8	92
100	5	95	
110	2	98	
...	0	100	

♠ A D V 3 2
♥ 8 5
♦ 7 5 4
♣ 9 5 3

♠ R 10 5
♥ R 7 3
♦ 9 6 2
♣ D V 10 8

N
O E
S

♠ 9 7
♥ V 10 9 6 2
♦ D V 10 3
♣ 7 4

♠ 8 6 4
♥ A D 4
♦ A R 8
♣ A R 6 2

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	Passe	3♠	Passe
4♠			

Niveau BF1

Entame : Dame de Carreau

Enchères :

La possession de cinq cartes à Pique en Nord incite celui-ci à proposer cette couleur comme atout. L'enchère de 3♠ est forcing. Elle garantit cinq cartes à Pique et demande au partenaire d'annoncer la manche en majeure en cas de fit ou de déclarer 3SA en absence de fit.

La présence de trois cartes à Pique par Sud lui fait choisir la première option.

Jeu de la carte :

L'entame est prise de l'As puis le déclarant profite d'être au mort pour faire l'impasse gagnante au Roi de Pique.

Il rejoint le mort par l'As de Trèfle puis refait l'impasse au Roi de Pique et tire l'As.

Avant de tenter l'impasse au Roi de Cœur, le déclarant doit jouer Trèfle pour tenter d'établir une levée dans la couleur en cas de répartition 3-3 en défense. Ce n'est malheureusement pas le cas et le Roi de Cœur étant en Ouest, il devra se contenter de dix levées.

♠ 8 6
 ♥ A 7 5 4 2
 ♦ R D 3
 ♣ 10 6 3

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



♠ R V
 ♥ D 6 3
 ♦ 8 5 4 2
 ♣ D V 7 4

♠ 9 7 5 4 3
 ♥ R V 8
 ♦ V 9
 ♣ 9 8 2

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		98	2
100		81	19
	...	61	39
	150	59	41
	...	57	43
600		32	68
630		4	96
...		0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1SA	Passe	2SA
Passe	3SA		

Niveau BF1

Entame : 4 de Cœur

Enchères :

Fort de ses neuf points d'honneurs et sans espoir d'un fit dans une majeure, Est propose la manche à Sans-Atout. Ouest accepte volontiers car il possède le maximum possible pour son ouverture d'1SA.

Jeu de la carte :

Le sort de ce contrat va se jouer aux deux premières levées. Nord entame du 4 de Cœur selon la convention "quatrième meilleure". Si le déclarant fournit une petite carte du mort, Sud doit jouer sa plus forte carte utile : le Valet. Voyant la Dame au mort, cette carte est suffisante pour remporter la levée. Puisque c'est Nord qui possède à coup sûr une carte de plus que Sud, ce dernier doit rejouer le Roi à la deuxième levée pour débloquer la couleur. En quelque sorte, il joue l'honneur de la main courte de son propre camp. Le 8 de Cœur est ensuite pris par l'As de l'entameur, qui réalise encore deux levées de longueur, condamnant le déclarant à chuter. Si Ouest joue la Dame à la première levée, Sud prend du Roi puis débloque le Valet dans le même esprit que précédemment. Notons que si Sud commet la moindre erreur, soit en jouant le Roi quand le mort ne fournit pas la Dame, soit en ne débloquant pas son honneur second à la deuxième levée, Ouest fait neuf plis.

SEF 2018

Renseignements : Boutique FFB

Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.fr

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		99	1
100		96	4
170		91	9
...		86	14
600		85	15
620		72	28
630		57	43
650		31	69
660		7	93
680		4	96
...		0	100

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

Sud

Ouest
1SANord
1SAEst
4♥

Niveau BF1

Entame : Roi de Pique

Enchères :

L'ouverture de 1SA promet un jeu régulier de 15 à 17 points. Ces informations permettent à Est d'être certain d'un fit d'au moins huit cartes à Cœur. Par ailleurs, ses 13 HLD ajoutés aux 15 points minimum de l'ouvreur font un total de 28 HLD, largement suffisant pour s'attaquer à la manche.

Jeu de la carte :

L'entame du Roi de Pique crée immédiatement deux levées d'honneurs à la défense. Si le déclarant joue atout à la deuxième levée, l'adversaire se précipitera sur son As et encaissera deux levées de Pique. Le déclarant réalisera malgré tout dix levées sous forme d'un Pique, cinq Cœurs, trois Carreaux et un Trèfle car le Roi est bien placé. Mais il peut faire mieux. En main à l'As de Pique, il joue tout de suite l'As, le Roi et la Dame de Carreau. Sur cette dernière carte, il défausse un Pique de sa main, gagnant ainsi un tour de contrôle dans la couleur et maintenant seulement joue atout. Le flanc prend de l'As, encaisse une levée de Pique et rejoue Pique mais le déclarant coupe ce troisième tour de la couleur. Il enlève les atouts restants, tente et réussit l'impasse au Roi de Trèfle pour une levée de mieux. Ce onzième pli risque de faire une grosse différence en faveur du déclarant dans le score final de cette donne par rapport aux adversaires qui n'auront pas joué de la même manière aux autres tables !

**NOUVEAU : le SEF détaillé dans la collection FFB des
« Cahiers de l'Université du Bridge »**

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

<p>♠ R 8 6 3</p> <p>♥ AR</p> <p>♦ 10 5 2</p> <p>♣ AD 7 6</p> <p>♠ A 10 7 4</p> <p>♥ 8 3 2</p> <p>♦ A RD</p> <p>♣ 10 9 8</p>	<div style="background-color: #ccc; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"> <div style="position: absolute; top: 0; left: 0; width: 100%; height: 100%; background-color: #ccc; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 2em;">N</div> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 0; width: 100%; height: 50%; background-color: #ccc; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 1.5em;">O</div> <div style="position: absolute; top: 100%; left: 0; width: 100%; height: 50%; background-color: #ccc; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 1.5em;">E</div> <div style="position: absolute; top: 50%; left: 50%; width: 100%; height: 50%; background-color: #ccc; display: flex; align-items: center; justify-content: center; font-size: 1.5em;">S</div> </div>	<p>♠ DV 5</p> <p>♥ D 4</p> <p>♦ 9 8 6 3</p> <p>♣ RV 3 2</p> <p>♠ 9 2</p> <p>♥ V 10 9 7 6 5</p> <p>♦ V 7 4</p> <p>♣ 5 4</p>
---	---	--

Score		Note	
N-S	E-O	N-S	E-O
100	0		
93	7		
60	40		
31	69		
29	71		
100	22	78	
110	15	85	
13	87		
200	8	92	
300	3	97	
0	100		

Sud Ouest Nord Est
1SA Passe

Niveau BF1

Entame : As de Carreau

Enchères :

Certains joueurs en Sud vont ressentir une légère panique quand ils voient leur partenaire ouvrir d'1SA, mais la possession de six cartes à Cœur devrait les rassurer : malgré la faiblesse en points d'honneurs, il existe une certitude de fit. Au contrat de 2 Cœurs, les petites cartes vont pouvoir effectuer des coupes alors qu'à Sans-Atout, le sort du contrat sera plus qu'incertain. Les Cœurs, inaccessibles dans un contrat à Sans-Atout, rapporteront trois plis de plus si l'on joue à l'atout Cœur.

Jeu de la carte :

La défense s'empare des trois premières levées à Carreau et poursuit du 10 de Trèfle. Ce retour donne l'occasion à Sud de tenter l'impasse au Roi dans cette couleur. Il joue la Dame du mort qui est prise du Roi. La suite dépend de l'attitude d'Est. S'il rejoue :

- Pique, le déclarant est assuré de faire une levée avec le Roi
 - son dernier Carreau, Sud doit couper d'un gros atout pour éviter la surcoupe du 8
 - Trèfle, le déclarant prend de l'As, joue As et Roi de Cœur, et constate avec satisfaction la chute de la Dame. Il rentre dans sa main en coupant un Trèfle et enlève le dernier atout de la défense. Il essaie enfin de réaliser la levée du Roi de Pique en jouant Pique de sa main en direction du Roi. Quand Quest iouera son As, Sud poussera un grand soupir de soulagement.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		98	2
100		88	12
...		78	22
140		68	32
170		47	53
200		34	66
...		30	70
620		19	81
650		5	95
680		1	99
...		0	100

♠ 10 6 5
♥ D V 9
♦ D V 10 6 4
♣ D 3

♠ R D 8 7 3
♥ R 2
♦ A 7 3
♣ A 8 4

N
O E
S

♠ A V 4
♥ 10 7 4
♦ 9 8
♣ R 10 7 5 2

♠ 9 2
♥ A 8 6 5 3
♦ R 5 2
♣ V 9 6

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

Niveau BF1

Entame : Dame de Carreau

Enchères :

Sur le soutien simple du répondant, Ouest peut espérer une manche si le jeu de son partenaire se situe dans le haut de la fourchette promise. Il fait une proposition par l'enchère de 3♠. Grâce aux 10 points HLD, Est accepte et la manche est déclarée.

Jeu de la carte :

Ouest possède huit levées et en coupant un Carreau de la main courte il en obtiendra une neuvième. Comme le flanc réalisera un Carreau et un Trèfle, il ne peut pas concéder deux levées de Cœur. Par conséquent, l'As de Cœur doit se trouver en Sud pour réussir l'impasse dans la couleur.

Avant de toucher aux atouts, le déclarant ouvre sa coupe à Carreau, par exemple en laissant passer l'entame. Quoi que fasse le flanc, il pourra ensuite jouer l'As et le Valet de Pique avant de rejouer As de Carreau et Carreau coupé. L'As de Trèfle assure le retour en main pour capturer le dernier Pique de la défense. Plus tard, le bon placement du Roi de Cœur par rapport à l'As donne un dixième pli.

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

S C O R E		N O T E	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
680		99	1
660		98	2
650		74	26
630		49	51
620		34	66
600		18	82
...		17	83
100		9	91
200		1	99
...		0	100

Sud Ouest Nord Est
1♠ Passe 4♠

Niveau BF1

Entame : 10 de Trèfle

Enchères :

Quand Sud ouvre d'1♠, Nord constate que même en face d'un partenaire qui possède une main minimale, les points de la manche sont au rendez-vous. Son double saut promet une main de 13 à 15 HLD. Avec très peu d'espoir de chelem, Sud passe.

Jeu de la carte :

Ouest possède un jeu très faible. C'est certes un inconvénient mais d'un autre côté il est assuré que son partenaire possède quelques forces. Son meilleur espoir de faire chuter l'adversaire est de pouvoir effectuer des coupes. Rappelons-le, celles-ci ne sont pas seulement l'apanage du déclarant. Voyant la couleur longue au mort, Est comprend que l'entame du 10 de Trèfle provient d'un singleton.

Quand le déclarant jouera atout, Est se précipitera sur l'As et rejouera Trèfle pour la coupe du partenaire. Voyant l'As de Cœur au mort, la meilleure chance pour Ouest d'obtenir une deuxième coupe est de rejouer Carreau. Est prend ce retour de l'As et donne une deuxième coupe à son partenaire. Cette belle coopération entre les deux flancs donnera sûrement une excellente note à la défense.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		97	3
420		74	26
...		50	50
170		39	61
150		28	72
110		20	80
...		19	81
50		12	88
100		3	97
...		0	100

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

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

Niveau BF1

Entame : Roi de Carreau

Enchères :

Par son soutien à saut, Sud exprime un fit et une force de 11 ou 12 points HLD. Outre les sept points d'honneurs, il possède un point de longueur à Trèfle, deux points pour le singleton à Carreau et deux autres points pour le neuvième atout. Nord ne peut qu'accepter la proposition compte tenu de ses propres 17 HLD.

Jeu de la carte :

Nord compte sept levées après l'entame du Roi de Carreau. Les trois levées manquantes proviendront de coupes effectuées du côté court. En effet, Nord possède suffisamment d'atouts pour pouvoir couper trois Carreaux. Il prend l'entame Carreau de l'As et coupe un premier Carreau. Il rentre en main par l'As de Trèfle et coupe un deuxième Carreau. Il rentre encore une fois dans sa main (à l'atout ou en coupant un Trèfle) et coupe son dernier Carreau d'un atout maître. Il coupe un Trèfle et enlève les atouts de la défense. En fin de coup, il pourra tenter l'impasse indirecte à Pique pour une onzième levée, mais celle-ci échoue.