

1^{ère} séance 2025

41

JEU N°

CHAMPIONNAT DE FRANCE
DES ÉCOLES DE BRIDGE

UNIVERSITÉ DU BRIDGE



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



L'Université du Bridge

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

Puisquue Nord posséde une main régulière, avec au moins deux cartes à Pique, Sud est sur du fit peut s'assurer des points D. Le singleteton Carreau en fournit deux qui portent la force globale de sa main à 13HLD, de quoi déclarer la manche majeure. Cependant, l'intérêt de faire du fit et peut s'assurer des points D. Le singleteton Carreau en fournit deux qui portent la force globale de sa main à 13HLD, de quoi déclarer la manche majeure. Cependant, l'intérêt de faire recevoir l'entame par la main forte - celle qui possède au moins 15 points H - incite à utiliser la convention « Texas ». Celle-ci consiste à faire nommer par le répondant la couleur juste inférieure à celle qu'il possède réellement. En l'occurrence l'encherie de 2♦ oblige l'ouverture, quel que soit son nombre de cartes à Pique, à annoncer 2♦. Après cette redemande, Sud n'a plus qu'à s'assurer à 4 Piques, courtant qui sera joué de la bonne main.

Enchères :

Entame : Dame de Carréau

Niveau B F 2

Passer	SA 2	Passer	Fin 4	Passer
Passer	SA 2	Passer	Fin 4	Passer
E	Nord	O	S	

5
R93
AD10 / 42

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

Nord donneur .. Personne vulnérable

1

DONE

La convention Stayman (du nom de l'américain Sam Stayman qui la inventée) permet de déclencher 2 ♦ sur 1 SA à l'ouverture de 1SA ou de 2SA s'il possède une majorité quantitative. Elle consiste à déclencher 2 ♦ sur 1SA à l'ouverture de 1SA ou de 2SA si elle possède une majorité quantitative. Elle consiste à

Point Clé :

Est recense deux fois à Pique, quatre à Coeur, deux à Carreau et trois à Trèfle pour un total de 3/3 ou bien plus sûrement d'une coupe à Pique.

Est recense deux fois à Pique, quatre à Coeur, deux à Carreau et trois à Trèfle pour un total de 3/3 ou bien plus sûrement d'une coupe à Pique.

Le déclarant prend l'entame Trèfle puis encuisse l'As et le Roi de Coeur pour découvrir le mauvais partage. Si fait tomber les deux derniers atouts adverses il ne pourra plus couper de Pique ! Il continue donc par l'As de Pique, Pique pour le Roi et Pique coupe avant de capturer les deux derniers Cœurs de Nord. Il ferait encore deux levées à Trèfle et à Carreau. Attention quand même ! Si, sur le défile des sols, Sud a commis l'erreur de défausser deux Tréfles, le déclarant pourra tirer un quatrième pil grâce au quartème Trèfle du mort générément affranchi.

Bраво à toutes les paîres qui ont demandé et gagné ce petit challenge qui rapporte 980 points.

Enchères :

				Niveau BF 2			
SCORE		NOTE		N-S		E-O	
50 ...		Niveau BF 2		100 0 33 63 87 12 0 0 100 480 67 37 13 0 ...		100 88 67 37 13 0 ...	
E	S	O	N	2SA 3♦	Fin Passé	6♦ 3♣	Passé Passe

Est donneur .. Nord - Sud vulnérables

2 DONE

En défense il est primordial de reconstruire les couleurs en tenant compte des informations données par les enchères. Sur cette donne, un énorme centre déduit très facilement que le declarant est singletton Coeur.

Point Clé :

Sans cette analyse et ce bon retour, Ouest aurait éliminé les atouts en deux tours puis défausse deux Carreaux sur ses Tréfles matières, ne concédant qu'un pif à Carreau pour un total de onze levées.

Carreau, Bingo ! Sud réalise As et Dame de Carreau, ce qui limite le déclarant à dix levées. Carreau possède cinq petits Tréfles et que le mort est singletton dans cette couleur, il résout comme il possède cinq petits Tréfles et que le mort est singletton dans cette couleur, il coupe la seconde tour.

Mort ; il en reste donc six à répartir dont au moins cinq en Sud qui a ouvert de ! Ouest de carte dans la couleur. En effet, il recense sept cartes à Coeur entre sa main et celle du précédent. A la fin de la première levée, la vire du mort lui apprend que le déclarant n'a plus de carte dans la couleur.

Nord entame Coeur, dans la couleur filière de son camp. Il choisit le Roi, sa tête de jeu de la carte :

C'est au tour d'Est de soutenir son partenariat à Pique, mais à quel pailleur ? La loi des atouts joue le camp de l'ouvreur lui attribut rapporte plus que la chute de ses adversaires. Indique qu'avec un fit dû à une main régulière, il a intérêt à sauter au pailleur de 4 ! Si le contrat gagne tant mieux. Si chute, on constatera le plus souvent que le contrat qu'aurait pu être couvert une zone de force silencieuse de 6 à 10 HLD.

D pour son singletton Pique à ses 6H et soutient en conséquence les Coeurs au pailleur de 2, Nord, quant à lui, réévalue son piquet possède un fit de trois cartes ; il rajoute 2 points enchère couvrant une zone de force silencieuse de 6 à 10 HLD.

Avec l'ouverture et cinq cartes à Pique, l'intervention d'Ouest à 1♥ devrait faire l'unanimité.

Enchères :

Entame : Roi de Coeur

Niveau BF 2													
♦	742	♦	9762	♦	RV 10	♣	AR D6	♦	742	♦	9762	♦	R 10 9 8 2
♥	8	♥	100	♥	200	...	170	...	100	...	100	...	AV 753
♦	R DV	♦	9853	♦	9853	...	58	73	16	16	16	16	742
♥	6	♥	16	♥	27	...	42	58	63	63	63	63	A 10 5 4 3
♦	D 4	♦	42	♦	500	650	680	73	37	37	37	37	V 10 2
♥	A 10 5 4 3	♥	58	♥	500	650	680	73	16	16	16	16	A D 6
♦	A D 6	♦	63	♦	680	73	73	84	100	100	100	100	8
♥	V 10 2	♥	63	♥	73	84	84	92	E-O
♦	8	♦	42	♦	27	16	16	16	100	100	100	100	N-S
♥	16	♥	58	♥	58	42	42	42	E-O
♦	63	♦	63	♦	63	58	58	58
♥	63	♥	63	♥	63	63	63	63

Sud donneur .. Est - Ouest - Vulnerables

DONNE 3

Qu'est entame dans sa longue, du Roi de Trèfle, tête de séquence d'au moins trois cartes. Le déclarant reçencse sept plis immédiatement disponibles : un à Pique, cinq pressque certains à Carreau et l'As de Trèfle. Il peut tenir l'impassé au Roi de Pique pour une ou deux levées supplémentaires ou affranchir à coup sûr trois levées de Coeur.

Seulement voilà ! Affranchir les Coeurs oblige à rendre la main aux adversaires qui encassent les Trèfles qu'ils ont été établis dès l'entame. Le camp Est-Ouest possède d'autre Trèfles, on peut même affirmer qu'ils pourront en réaliser au moins quatre dans le cadre d'un partage 4-4. Résumons : quatre Trèfles plus l'As de Coeur font clinq, ce qui interdit donc à l'ouvreur de rendre la main à la défense.

La seule option consiste donc à faire l'impassé au Roi de Pique et le bon timing est le suivant : As de Trèfle ; le 4 de Pique vers le Valet ; le Valet de Carreau puis tous les Carreraux en défaussant un Trèfle et des Cœurs ; le 8 de Pique pour la Dame ; As de Pique et le 3 de Pique qui est matrie en vertu du paragraphe 3-3 du résidu. Dix levées à l'arrivée !

Après avoir évalué sa main à 19HL, Sud est trop fort pour ouvrir de 1SA et pas assez pour 2SA. La meilleure méthode pour décliner une main régulièr de 18-19 HL consiste à ouvrir de sa meilleure main en 2SA si aucun fit major 4-4 n'est mis en évidence.

Notons qu'aujourd'hui même que si Sud avertit posséder quatre cartes à Picture, la redemande à 1♥ eut été prioritaire après la réponse de 1♦.

Nord calcule que son camp détient une force combinée de 18-19 + 9 = 27/28 HL et déclare la manche à Sans-Atout.

Niveau B F 2

Passer	Passer	Passer	Passer
Fin	3SA	Passer	2SA
E	N	Ouest	S

EN1

۸

♣ R72
 ♦ 1053
 ♥ 10042
 ♠ ADV6
 ♣ V65
 ♦ 98
 ♥ 10042
 ♠ A95
 ♣ 863
 ♦ 103
 ♥ 872
 ♠ 7432

Qu'est donner .. Tous vulnerables

4 DONE

C

Le code bid « vérificateur ».

Point Cible :

Est prend de l'As du mort et tente l'impassé au Roi de Cœur qui réussit. C'est le moment des succès levées. Pour ce faire, Est petit joueur sort le 4 p'tis du 10, soit le Valet couvert de la Dame. Si cette deuxième impasse réussit il sera toujours au mort pour refaire l'impassé au Roi d'atout. Le déclarant donne alors un troisième tour d'atout et une deuxième impasse à Carréau permet d'enranger finalement neuf levées sous la forme d'un Pique, de cinq Carréau pour la défense d'un Pique. Cette erreur coûte une levée.

Sud entame Treille dans la couleur d'ouverture de Nord mais également pour ne pas entamer ses un honneur isolé ; Nord s'occupe les trois premières levées dans cette couleur et réjoue la Dame de Pique, couler dans l'adversaire, à la vue du mort, il peut espérer une ou

Jeu de la carte :

Ouest possède la valeur d'une ouverture et un fit à cœur mais sauter à la manche n'a pas de sens si l'est possède un jeu fiable. Pour avoir une idée plus précise de la force de l'intervention, son partenaire utilise le cubeid de la couleur d'ouverture, ici 2♦. Ce cubeid, dit de « ventilation », demande au partenaire si son jeu appartient à la fourchette 8-11H ou 12-17H. Dans le premier cas, l'adversaire peut alors tout espoir de gagner une manche et passe.

Enchères :

Entame : 2 de 1re

SCORER	N-S	E-O	... 100 110 140 170 ...	50 100 ...
NOTES	0 8 21 41 61 90 92 59 39 10 0 E-O	100 100 79 59 39 10 0 N-S	0 10 10 140 170 ...	100 110 140 170 ...
Score	2♦	Pass	2♦	Pass
	1♣	2♥	1♦	2♥
	E	Nord	O	S
	Fin	Pass	Fin	Pass
	Nive			

A 8 4 3	♦ A R V 3	R 5 3	♦ 8 3 2	A D V 1 0 4	9 5 2	♦ V 4	9 8 6	A D 1 0	D 7 5	♦
A 8 6 2	♦	R 7 6	♦ 9 7	A 9 T	♦ R 9 7 6 5	A ♦	A ♦	A ♦	A ♦	♦
A 8 4 3	♦ A R V 3	R 5 3	♦ 8 3 2	A D V 1 0 4	9 5 2	♦ V 4	9 8 6	A D 1 0	D 7 5	♦
A 8 6 2	♦	R 7 6	♦ 9 7	A 9 T	♦ R 9 7 6 5	A ♦	A ♦	A ♦	A ♦	♦
A 8 4 3	♦ A R V 3	R 5 3	♦ 8 3 2	A D V 1 0 4	9 5 2	♦ V 4	9 8 6	A D 1 0	D 7 5	♦

Nord donneur :: Nord - Sud vulnerables

Après l'ouverture de l'ISA de son partenariat, Nord calculé que son camp possède de 26 à 28 H, le siège étant situé en zone de manche. Cependant, avec une mesure extrême, il se doit de chercher un fit en mesure via l'enchère de 2 $\frac{1}{2}$, convention Stayman. La réponse à 2 $\frac{1}{2}$ de l'ouvreur montre qu'il a dans la couleur, Nord consult seralement au contrat de 4 \heartsuit .

Enchères :

Est donneur .. Est - Ouest vulnerables

6 DONE

Centre un contrat à la couleur, l'entame d'un singlageon est la plupart du temps recommandée car elle peut permettre de faire des levées de coupe avec des petits stouts. Cependant, si cette coupe doit s'effectuer avec un atout que l'on aurait fait naturellement, on dit que l'on « coupe avec son argent ». Cela n'offre aucun intérêt et il est souvent préférable de tenir dans une autre couleur.

Point Clé :

avec une levée d'adulte sûre. Est n'a aucun intérêt à entamer de son singletton Piqueur :
coupait du 10 de Coeur, sa Dame et son Vallet restants seraient sujets à la capture par l'As
et le Roi adverses. Ilaurait donc rien gagné dans la bataille. De plus, une coulter dans la-
quelle on ne possède que peu de cartes est souvent une coulter, de manœuvre adverse. Ici,
l'entame Pique faciliterait la capture de la Dame que le déclarant n'aurait peut-être pas trouvée
en mainiant lui-même la coulter.
La défense devrait réaliser rapidement qu'une autre levée en minute en plus d'une levée d'adulte
Pour gagner, Nord doit trouver la Dame de Pique. Il peut aussi bien laisser filer le 9 ou le 8 du
mot due le Vallet ou le 10 de sa main après avoir donné un coup de sonde avec l'As ou le Roi.

Jeu de la carte :

Sud ouvre de sa mineure la plus longue, les Treffes. Avec quatre carres à Cœur et à Pique, le répondant sommenece par nommer les Cœurs, la plus économique des deux couleurs, pour donner toutes les chances de trouver un fil en mesure. En effet, si Sud y possède quatre cartes, il pourra soutenir au pâlier correspondant à la force de son jeu. A défaut il aura la possibilité d'annoncer quatre cartes à Pique, au pâlier de 1. Fîte à Cœur, l'ouvreur effectue un soutien simple qui inclue une force pouvant aller de 13 à 16 HLD, parfois même seulement 12 points H quand celui-ci ne possède aucune longueur ni point D. Avec 10 HLD, il n'est pas raisonnable pour Nord de faire une proposition de manche. Même si l'ouvreur possède lat les 16 HLD possibles on ne pourrait attendre le seuil des 27 HLD correspondant au contrat de 4A.

Enchères :

DONNE 8

Ouest donneur .. Personne vulnérable

N-S	E-O	N-S	E-O	N-S	E-O
SCORE	NOTE	N-S	E-O	N-S	E-O
50	...	100	420	85	450
		92	15	64	0
		100	36	85	480
	
			R D	A R 9 7	R V 10 5 4
			9 8 3	6 2	10 4 3
			9 2	6 4	A 6
			8	15	D 7 2
			100	37	D V 8 5
			420	36	9 3
			100	64	10 9 8 4
			...	85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15	
				37	
				36	
				420	
				100	
				85	
				100	
				92	
				8	
				15</	

lançez-vous ! La distribution fait souvent des miracles.

Point Clé :

Piqués de la main courte.

Au contrat de 4 Figures Guitres le déclarant perd un atout, un cœur et un étre ainsi que deux levées de Careau. Il chute de deux, ce qui rapporte 300 points au camp EO à comparer aux 620 points de la partie adverse qui sont au contrat de 4 Coeurs. Est ce qu'il détruit

Jeu de la carte :

camp est plus fort.

Sur cette donne, le camp de l'ouverture est vulnérable alors que le camp Nord-Sud ne l'est pas. Dans ces conditions le contrat de sacrifice est rentable jusqu'à trois levées de chute contre trois levées de chute. Cela garantit une mesure de la manche à cœur gagnante, ce qui est presque certain. Il n'y a plus à hésiter, dans la mesure où la manche à cœur gagnante, ce qui est presque certain. Il n'y a plus à hésiter, Nord déclaré 44 et le camp Est-Ouest est confronté à un dilemme : faut-il surenchérir au pailleur de 5, au risque de chuter d'une levée, ou laisser les adversaires jouer 44, voire les contrer, au risque cette fois qu'ils gagnent leur contrat. En général, le fait que l'adversaire soit dans un contrat de sacrifice se répète au nombre de points H détenu par le camp majoritaire. Lui aussi, avec ses 10 points H, doit un As et un Roi extérieurs à la couleur d'atout, sauf que son

La vulnérabilité et la qualité de la distribution. Pour sa part, l'ouest constitue un fit de neutres car il permet cing cartes et un soutien de 15HLD si l'on compatibilise les 10 points H, le point L du cinquième Tréfle et les 4 points D du singuletion Pièque et du neuvième atout, de quoi largement appeler à manche. Du point de vue de Nord les adversaires vont vraiment gâcher leur manche puisque sa main n'appartient pas une levée de défense... Un autre cas, le singuletion Cœur permettra de couper les Cœurs non maîtrisés de Sud et les Carréaux peuvent procurer beaucoup de levées si l'ouvreur possède un complément. En conséquence un contrat de sacrifice est parfaitement envisageable. L'élément primordial pour prendre une telle décision est la vulnérabilité

Enchères :

				Entame : 8 de Cœur			
				Passé	Fin	4♥	Centre
1♦	Passé	4♦	Passé	1♥	Passé	4♦	Passé
E	Nord	O	S				
100	0	15	650	954	R D 3
85	0	31	620	106	♦
69	38	38	38	62	300	954	♦
23	12	12	12	77	170	A 53	♦
0	0	0	0	88	100	A D V 63	♦
E-O	N-S	E-O	N-S	D V 9842	V 8
NOTE	SCORE	NOTE	SCORE	10653	7	1082	4
				10653	7	A 9764	♦
				1052	7	R 1082	4
				1052	7	R 53	♦
				1052	7	A 7	♦
				1052	7	N	♦
				1052	7	S	♦
				1052	7	O	♦
				1052	7	E	♦

Point Clé :

les interférences avant d'entamer.

Si, d'aventure, Sud choisissait de jouer Pique à la cinquième levée, il offrait un cadeau royal au déclarant qui laisserait filer vers sa Dame avant de refaire l'impassé au Roi en jouant vers la fourchette As-Valet. Sans cette slide, Est sera condamné à deux plis à Pique, quatre à Cœur et deux à Trêfle, sachant que si présente la Dame de Pique à un moment ou un autre du coup, Sud aura bien sûr pour consigne de la couvrir.

Carreau entre sa main et celle du mot. Il en reste six à partager entre Est et Sud. En conséquence ce demi-possesseur possède la Dame seconde.

Nord prend l'entame du Roi, rejoue l'As de Carreau, suivi du 5. La défense remporte ainsi les quatre premières levées. Sans As à encasser, Sud sort de sa main à Cœurs, couleut neutraliser

Quelle est la cause de ces maladies ? Peut-être que c'est à cause de l'air qu'il y a dans les maisons ou à cause de l'eau qui coule dans les rues ?

Sud posséde deux couleurs extrêmes. Laquelle choisir pour entamer ? Le Stayman d'Ouest possède quatre carres à Pique puisqu'il n'est pas filé à Cœurs. Lentame possède aussi quatre carres à Pique puisqu'il n'a pas de Cœurs. Lentame possède deux carres à Cœurs. Laquelle choisir ?

jeu de la carte :

Ouest, qui connaît au moins 25 points dans sa ligne, prospecte un éventuel fit à Pique en utilisant la convention Stayman. La réponse de 2♦ délivrant quatre cartes à Pique (avec les deux majeures Louverne répondrait 2SA), il connaît à 3SA.

Enchères :

Est donneur .. Tous vulnérables

10 DONE

Il n'existe aucun moyen d'éviter la concussion de l'As de Carreau et, dans ces conditions, la capture de la Dame d'atout est vitale, les autres couleurs ne possètent aucun problème.

Avant tout, il faut faire une capture de la Dame à Cœur dans son camp et une fourchette permettant de faire une impasse à la Dame, la meilleure chance de faire toutes les levées dans la couleur consiste pourtant à jouer l'As et le Roi en tête. Cela part du principe que, en considérant toutes les combinaisons de répartition possibles des quatre cartes adverses dans les deux mains de la défense, le déclarant a un petit peu plus de chances de capturer la Dame en jouant ses deux hommes en tête qu'en faisant l'impasse après avoir joué l'As. On resume cet état de fait par la formule suivante : « Pas d'impasse à la Dame à l'As. On résume cet état de fait par aussi soit pensée, aussi soit réalisée : Nord prend Lentame Pique, joue l'As de Coeur pour le 4, le 3 et le 7 ; puis le 2 de Coeur pour le 10, le Roi... et la Dame ! »

La suite du coup est jeu d'ennfant.

Point Clé : toute autre information : La règle des 7-9-11 stipule que, conformément au calcul de probabilités et en l'absence de A partir de 11 cartes, on ne fait plus l'impasser au Roi.

A partir de 9 cartes, on ne fait plus l'impasser à la Dame.

A partir de 7 cartes, on ne fait plus l'impasser au Vallet.

A partir de 5 cartes, on ne fait plus l'impasser au Dame.

Jeu de la carte :

Enchères : Sud ouvre de l' \spadesuit car avec une main régulière de 19H, il est à la fois trop fort pour se contenir de 1SA et pas assez pour 2SA. Au moment de sa redemande il va dévoiler exprimer son fit et indiquer la force approximative de sa main. Lenchère de 4 \heartsuit montre un soutien de quatre cartes dans une main allant de 20 à 23HLD. Rappelons qu'un soutien à 2 \clubsuit aurait montré de 13 à 16HLD et un soutien à 3 \clubsuit de 17 à 19HLD.

Enchères :

Tenter une double impasse consiste à jouter deux fois vers les honneurs qu'on espère réaliser. Se faire prendre les deux serait malchanceux et ne survivra pas à une fois sur quatre.

Point Clé :

Après avoir fait tomber les stouts, il joue le 4 de Coeur vers le 10 qui est pris de la Dame par Sud. Plus tard en main il jouera une deuxième fois Cœur : le 6 pour le 8 et le Valet. Cette fois après avoir fait tomber les stouts, il jouera une deuxième fois Cœur : le 6 pour le 8 et le Valet. Cette fois gâ marche.

Le déclarant, quant à lui, dispose de quatre plis à Pique, d'un pli à Cœur et de trois plis à Carré, dont une coupe. Son souci est d'éviter de perdre deux Cœurs. Pour cela il doit créer une deuxième levée dans la couleure en tenant une double impasse puisqu'il manque deux honneurs le Roi et la Dame.

Si Nord prend bien le temps d'analyser la première levée, il va déduire que l'As de Trèfle se trouve dans la main de son partenaire. En effet avec le Valet au mort, le déclarant aurait pris le Roi de son As si l'avait eu pour se créer une deuxième levée dans la couleur. Il résout donc

Quesl ouvre de 1♣, suivant la règle qu'aurait un possesseur de deux mesures d'extrêmes. C'est se doit d'annoncer en priorité la plus économique afin qu'aucun fitte de huit cartes ne lui échappe à bas paille. L'ouvreur n'a pas de fitte à Coeur mais possède quatre cartes à Pique qu'il peut annoncer au pailleur de 1. Informé du fitte à Pique, Est soutient en fonction de la force de ses mains, points compris. Le saut à 3♦ montre exactement 11 ou 12 HLD. Vu de la main d'Ouest, la force du camp ne peut dépasser 24 HLD alors que le seuil de la manche est fixe à 27 HLD. Il refuse donc la proposition de manche qui lui est faite en passant.

Enchères :

Entame : Roi de l'effe

2

Pass	Pass	Pass	Fin
1♦	1♥	1♣	Pass
3♦			

◆ A 9 2	V 6 3	◆ 8 5 4
◆ D 10 6 5 4		
◆ D 3		
◆ A 3		
◆ 8 7 5		
◆ R 7	S O E N	◆ A 9 2
◆ A V 10 5		
◆ D 9 4 2		
◆ R D 10 7		
◆ V 8 3		
◆ R 9 8 2		
◆ 10 6		

Ouest donneur .. Nord - Sud vulnerables

12 DONE

Le jeu de la carte : Est entame en quatrième meilleure du 4 de Coeur, Ouest fournit sa plus forte carte - Le Valet - pour aider à affranchir la couleuvre. Sud remporte la levée du Roi et présente le Valet de Pique. Comment Est doit-il réagir ? Certes, ce Roi dé Pique, coincide entre le Valet du déclarant et AD10 du mot, est condamné. Mais cela suffit-il à ne pas servir pour couvrir le Valet ? Faisons nos complies : Si Est conserve son Roi au premier tour de la couleuvre, le déclarant réalisera le Valet puis les trois honneurs restants au mort, soit quatre plis.

- Si II couvre le Valet du Roi, le déclarant sera obligé d'utiliser deux honneurs pour capturer le Roi et ne sera finalement que trois plis, à condition qu'Ouest ait possédé à l'origine quatre à Carréau, le résidu de la couleuvre étant aimablement reparti 3-3 en franc.

- Cette excellente défense permet de limiter le déclarant à huit plis : trois à Pique, un à Coeur et le 9 quatreme.

Point Clé : Couvrez un honneur adverse quand vous avez l'espoir de promouvoir une levée chez votre partenaire.

Point Clé :

Enchères : Avec quatre cartes à Trefle et à Carreau, l'ouverture juste est 1♦. L'intervention à 1♥ d'Est empêche nullèmeint Sud de proposer ses Piques, tout comme il l'aurait fait dans le silence adverse. Cette dernière enrichie est forcining. Sans fit à Pique et avec une main régulière de 12-14H, la bonne redemande est 1SA. Nord n'a aucunne raison de prolonger le dialogue.

jeu de la carte : Est entame en quatrième meilleure du 4 de Coeur, Ouest fournit sa plus forte carte - Le Valet - pour aider à affranchir la couleur. Sud remporte la levée du Valet contre le Valet de Pique. Comment Est doit-il réagir ? Certes, ce Roi de Pique, coincé entre le Valet du déclarant et AD10 du mort, est condamné. Mais cela suffit à ne pas s'en servir pour couvrir le Valet ? Faisons nos comptes : Si Est conserve son Roi au premier tour de la couleur, le déclarant réalisera le Valet puis les trois honneurs restants au mort, soit quatre Plis.

- Si II couvre le Valet du Roi, le déclarant sera obligé d'utiliser deux honneurs pour capturer ce Roi et ne sera finalement que trois Plis, à condition qu'Ouest ait possédé à l'origine le 9 quatre. Cette excellente défense permet de limiter le déclarant à huit plis : trois à Pique, un à Coeur et le 9 quatre. Cela ailleure, le résidu de la couleur étant aimablement reparti 3-3 en franc.

Enchères :

Point Clé : En face d'une ouverture de ISA le meilleur contrat, quand le répondant possède une mesure chiffrée et un jeu stable, se situe le plus souvent à la colonne.

Point Clé :

Après l'entame du Volet de Pique, Est est sur de faire la Dame. Il dispose de deux Piques et de cinq Carreaux dont il ne pourra pas bénéficier tant que les adversaires auront des atouts. Il peut également envisager de couper un Pique de la main contre. Après avoir pris le Roi de Pique de l'As, une ligne de jeu raisonnable consiste à jouer la Dame de Pique pour ouvrir la coupe. Est rentre ensuite au mort par le Roi de Carreau et coupe le troisième Pique de sa main. Il est alors temps de jouer la Dame d'atout pour le Roi de Sud. Telles que sont les cartes, le déclarant ne pourra perdre plus de trois Tréfles et deux atouts pour lui lever les deux dernières levées sous la forme de cinq Tréfles et deux Coeurs.

Jeu de la carte :

Si l'utilisation du Stayman sur l'ouverture de 1SA requiert un minimum de 7-8H, l'emploi du Texas, lui, ne nécessite « aucun » point d'honneur. En effet, avec une main stable, il est souvent plus rentable de jouer au pailleté de 2 dans la mesure où même du répondant que s'engager dans un contrat de 1 Sans-Atout, et ce pour plusieurs raisons. D'une part, la longueur du répondant risque de ne procurer aucun levée de longueur, faute de communication vers la main faible. D'autre part, le fait de jouer à l'atout permet des levées de coupe dont on ne pourra bénéficier à Sans-Atout. Sur la rectification à 2 de l'ouvreur, Ouest, qui n'a pas l'ombre d'un espoir de manche, passe.

Enchères :

Est donneur .. Personne vulnérable

14 DONE

Sud donneur .. Nord - Sud vulnérables

DONNE 15

		NOTE	SCORE	N-S	E-O	100	100	1440	1370	690	39	16	0	Sud	O	N	Passé	Carreau	total	BF 1 & 2

Entame : 10 de Carreau

♦ R D V
♥ A R D V
♠ R D
♣ 9 7 5 3

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

♦ R D 8 2
♥ A 7 4 2
♠ 8 3
♣ A 6 5



Enchères :

Connaissant une main régulière de 20 ou 21 points HL chez son partenaire, Nord calcule que son camp détient une force combinée de 33 ou 34 points. Il ne lui en faut pas plus pour déclarer le petit chelem sans tergiverser, son seul écart à peu près fixe à 33 HL.

Le déclarant visualise trois plis à Pique ainsi que deux à Coeur et à Carreau, pour un total onze levées. La création du doublage lui présente au moins difficulté des lors que le déclarant dispose du Roi et de la Dame de Trèfle.

jeu de la carte :

Cependant le blocage des Piques et des Carreaux ne doit pas être négligé. Pour réaliser son chelem, Sud prend l'entame Pique en main et débrouille immédiatement son second honneur dans la coulue. Il débrouille ensuite le Roi, la Dame et le Valet de Carreau avant de jouer Trèfle vers le marage. Si Est prend de l'As, Sud sempare du retour, centre au mort à Trèfle pour aller chercher l'As de Pique et l'As de Carreau puis revient en main à Cœurs.

Une entame Trèfle pour le Roi suit d'un retour du Valet de Trèfle au Roi oblige Sud à utiliser sa communication trop tôt et surtout battu le contrat. Heureusement pour le déclarant, elle n'est pas raisonnablement envisageable par Ouest.

Point Clé :

Prevoyez toujoursement vos communications quand vous constatez qu'une ou plusieurs couleurs sont bloquées.

Point Clé :

Pas si facile !

du Roi du mort pour encadrer le reste de la couleure.

Par l'As de Carrerau Pour aller chercher l'As de Coeur et enfin en prenant la Dame de Carrerau Ouest doit donc finir en débouchant le Roi, la Dame et le Vallet de Coeur, en rentrant en main ment interdit de rendre la main à la défense qui semblerait de réaliser tous ses Trifles. Dame de Treille du Roi et fait tomber l'As du mort, l'utilise de préciser qu'il devient rigoureusement des ouvertures, il ne coûte rien à Ouest de tenir l'impassé au Roi. Sud prend la Dame de Treille du Vallet de Treille. Cette entame pouvant provenir de la combinaison Roi-Vallet-10 clubs Carreraux et un Treille. Ouest reconnaît déjà le vœu sous la forme de quatre Coeurs, Sud l'entame du Vallet de Treille. Ouest reconnaît déjà le vœu sous la forme de quatre Coeurs,

jeu de la carte :

Ouest, qui ne possède que 15 points, décline l'invitation en passant.

« quantitative », pour en faire la proposition.

possible si Ouest n'est pas au minimum de son ouverture. Il utilise l'encheûre de 4SA, dite après l'ouverture de 1SA de son partenaire, Est réalise du un petit chelem est

Enchères :

Niveau BF 1 & 2

Entame : Vallet de Treille

♦ A 8 3	♦ 7 5 2	♦ 7 6 2	♦ R D 9 4	♦ A 8 7 5	♦ 8 5 4	♦ 8 6 4	♦ V 10 5
♥ 6 3	♥ 6 2	♥ 6 1	♥ 7 6 2	♥ 7 5 2	♥ 7 4	♥ 7 3	♥ 8 3
♠ 10 9 7 6	♠ 10 9 7 5	♠ 10 9 7 4	♠ 10 9 7 3	♠ 10 9 7 2	♠ 10 9 7 1	♠ 10 9 8 7 6	♠ 10 9 8 7 5
♦ R D 9 4	♦ R D 9 3	♦ R D 9 2	♦ R D 9 1	♦ R D 8 7 6	♦ R D 8 7 5	♦ R D 8 7 4	♦ R D 8 7 3
♦ R D 8 7 6	♦ R D 8 7 5	♦ R D 8 7 4	♦ R D 8 7 3	♦ R D 8 7 2	♦ R D 8 7 1	♦ R D 8 6 5	♦ R D 8 6 4
♦ R D 8 6 5	♦ R D 8 6 4	♦ R D 8 6 3	♦ R D 8 6 2	♦ R D 8 6 1	♦ R D 8 5 4	♦ R D 8 5 3	♦ R D 8 5 2
♦ R D 8 5 4	♦ R D 8 5 3	♦ R D 8 5 2	♦ R D 8 5 1	♦ R D 8 4 3	♦ R D 8 4 2	♦ R D 8 4 1	♦ R D 8 3 2
♦ R D 8 3 2	♦ R D 8 3 1	♦ R D 8 2 1	♦ R D 8 1 1	♦ R D 7 6 5	♦ R D 7 6 4	♦ R D 7 6 3	♦ R D 7 6 2

SCORE	NOTE						
N-S	200	100	100	100	100	100	100
E-O	...	21	21	21	21	21	21
N-S	660	63	63	63	63	63	63
E-O	1440	78	78	78	78	78	78
	1440	15	15	15	15	15	15
	690	37	37	37	37	37	37
	690	22	22	22	22	22	22
	...	0	0	0	0	0	0

Ouest donneur .. Est - Ouest vulnerabile

DONNE 16

L'affranchissement des Coeurs est tout à fait prioritaire ! Si l'expérience par joueur ses cartes aussi des levées en minérale quand il rendra la main à l'As de Coeur !

Point Clé :

Sud complete ses levées immédiatement disponibles : une à Pique, deux à Carreau et trois à Trèfle pour six. Les trois plus menaçants viendront des Coeurs, couler dans laquelle Sud dispose de quatre cartes équivalentes du Roi au 10 ainsi que quatre cartes du côté long, ici Sud complete ses levées en minérale dépendantes sera prise par l'As adverse, affranchissant les trois autres.

jeu de la carte :

Qu'est entame dans sa couler la plus longue, les Piques et en quatrième meilleure puissance mort ou pas, Est fournit son Roi afin de collaborer à l'affranchissement de la couleur. Ne possède pas de séquence d'honneurs de trois cartes. Quel le déclarant appelle le Valet du maximum de 17+11=28H. D'après la Table de décision, appeler la manche est un bon pari des nécessite une force de 33H que le camp ne détient pas sur cette donne. Nord doit donc les encadrer en déclarant 3 Sans-Atout.

Enchères :

Entame : 4 de Pique

♦ A 62
♥ A R D 7
◆ R D 10 5
♠ 9 8 3

♦ V 7 2
♥ D 6 3
◆ A 7 3
♠ 9 6 2
♦ V 10 8
♥ N
◆ E
♠ S

♦ A R D 6
♥ 9 5 4 2
◆ V 8 4
♠ V 7

♦ D 10 8 4
♥ R 9 5 3
◆ A 10 5 4
♠ 10 5 4

♦ 100
♥ 99
◆ 88
♠ 77

♦ 400
♥ 39
◆ 33
♠ 22

♦ 150
♥ 39
◆ 61
♠ 50

♦ 22
♥ 78
◆ 13
♠ 0

♦ ...
♥ ...
◆ 430
♠ 100

♦ 82
♥ 18
◆ 40
♠ 0

♦ 61
♥ 39
◆ 33
♠ 100

♦ 22
♥ 78
◆ 13
♠ 0

♦ 50
♥ 0
◆ 0
♠ 100

♦ ...
♥ ...
◆ 400
♠ 150

♦ 120
♥ 61
◆ 33
♠ 61

♦ 22
♥ 67
◆ 39
♠ 39

♦ 13
♥ 78
◆ 82
♠ 82

♦ 0
♥ 18
◆ 430
♠ 400

♦ ...
♥ ...
◆ 100
♠ 100

♦ 0
♥ 0
◆ 0
♠ 0

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 100
♠ 100

♦ 100
♥ 100
◆ 10

Une couleur as

côte long grâce à une autre couleur.

Une couleur asymétrique peut entraîner un blocage comme ici à Cœur. Pour réaliser toutes les levées possibles il faut jouer d'abord les honneurs du côté court puis communiquer vers le

sous la forme du 1^o, d'un interdit du sacrifice.
Le déclarant reçut huit pâlis « immeubles », c'est-à-dire ceux que l'on pourrait déplier sous le nez des adversaires sans qu'ils ne puissent prendre la main. Il dispose en effet de trois Coeurs, quatre Carréaux et un Trèfle. Le contrat semble donc déjà gagné bien qu'il faille quand même se soucier des couleurs n'obéissant pas aux règles de la partie. Imaginons par exemple qu'il est permis de poser des problèmes immédiatement après les deux premières tours de Carréau. Il devient tout à coup impossible d'encaisser trois levées de Cœurs, aucune carte ne permettant de rejoindre le mort pour aller chercher la Dame.

jeu de la carte : Sud entame à Trefle, sa couleur clinquante, dans l'espoir de créer des plis de longueur. Fort d'une séquence de trois hommes rds équivalents, il choisit, convaincu mallement, de jouer le plus fort de cette eux. Cette fagon de procéder a pour effet de forcer le camp adverse, s'il veut remporter le pil, à jouer un gros honneur et donc à se démunir dans la couleur d'entame. Notes que l'entame d'une petite carte, le 9 ou le 7, aurait fait cadenau au déclarant du pil.

Jeu de la carte :

L'ouverture de 2SA indique une main régulière de 20 ou 21 points HL. Nanti de 3 points, Ouest constate que son camp détient donc un maximum de $21+3=24$ points, total insuffisant pour tenir la manche après la Table de décision. Il passe sagement.

Est donneur .. Nord - Sud vulnerables

DONE 18

Sud donneur .. Est - Ouest vulnerables

19

DONNE		NOTE	SCORE	N-S	E-O	N-S	100	89	67	34	90	120	0	100	100	11	33	66	88	100	R D 3	6 4 3	62

◆ R D 8
♦ 7 5 2
♥ R 9 4
♠ V 10 7
◆ R D V 8 3
♦ V 10 9 6
♥ D 8 2
♠ N
◆ 10 9 8 5
♦ A 6 5 3
♥ A 4
♠ A 7 4
◆ Passe sans etat d'ame.

Entame : Roi de Carreau

Niveau BF 1

Ouest possède une couleur de quatre cartes et trois couleurs de trois cartes. Cette distribution 4-3-3 est dite « régulière », tout comme les distributions 4-4-3-2 et 5-3-3-2. Ouest détient par ailleurs 17 points H, ce qui l'autorise à ouvrir de 1SA. Est calcule que la force minimale de son camp - le plancher - est $15+4 = 19H$ et que la force première levée, il prendra la main avec 1AS au tour suivant et naura plus de Carreau à renvoyer ; il aura bloqué la couleur. En revanche, si il fournit habilement 1AS au premier tour et l'entame du Roi de Carreau indique une séquence de trois cartes. Si Sud fournit le 4 à la quatrième levée, il gagnera par la suite deux levées supplémentaires grâce aux As de Coeur et de Trèfle, Sud gagnera par la suite deux levées supplémentaires grâce aux As de Carreau.

jeu de la carte :

Carreau, un Trèfle et deux Coeurs dans le meilleur des cas. En défense, il faut souvent fournir un honneur sur celui entamé par le partenaire si vous avez trois plis à Trèfle après chute de 1As adverse. Une huitième levée viendrait alors à deux défenses, faute de repaire de main du côté long à Carreau, ne pouvant recueillir que deux plis à déblocage, le déclarant s'adjugerait quatre plis à Pique, auxquels s'ajouterait A défaut de chuter le contrat d'une levée pour un score de 50 points en faveur du camp Nord/Sud. Faisant chuter le contrat de deux levées supplémentaires grâce aux As de Coeur et de Trèfle, Sud gagnera par la suite deux levées supplémentaires grâce aux As de Carreau.

Point Clé :

En défense il faut souvent fournir un honneur sur celui entamé. Vous évitez ainsi de bloquer la couleur.

N'hésitez pas à

mêmes douze levées.

Enchères :

Qu'est donner .. Tous vulnerables

20 DONE

Nord donneur .. Nord - Sud vulnérables

DONNE 21

0	E-O	N-S	E-O	... 50 150 400 32 18 0 59 77 100 0	NOTE	SCORE	R 9 8	♥ A 6 2	♦ 8 4 2	◆ A 9	♠ D 5 4
100											
82											
68											
41											
23											
0											

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



Entame : Dame de Coeur

Niveau BF 1

Avec une main de 9 points H, Ouest n'a pas la certitude de détenir dans son camp les 25 points de la main à Sans-A tout. Il se contente donc d'une proposition par l'enchère de 2SA. A cette question, l'ouvreur répond en passant s'il ne possède que 15 points et accepte de jouer la main avec 16 ou 17, ce qui est le cas sur cette donne.

Le jeu de la Dame de Coeur, dans sa plus belle mesure quatre. Nord choisit d'entamer de la Dame de Coeur, dans sa plus belle mesure quatre. Sud choisi de la Dame de Coeur pour coopérer à l'affranchissement de la couleur. Il équivaut à son As et rejoue le 9 de Coeur pour faire tomber le Roi du déclarant. Si Est fournit le 8, Sud, autrement, constate que son 7 est son 10 soit devenu des cartes équivalentes. Il couvre donc le 9 du 10 et rejoue le Valet pour faire tomber le Roi du déclarant. S'il se contentait du 7, Nord resterait en main au 9 et ne pourrait continuer l'affranchissement de la couleur.

Ensuite :
Sud affranchissant ses Coeurs, la défense limite le déclarant à neuf levées car Sud, plus tard en main à 1As de Carreau, encassera une troisième levée dans la couleur. A défaut, Est réalisera un Coeur, deux Piques, trois Carreaux et quatre Tréfles, soit six levées pour un score de 430 points au lieu de 400.

Point Clé :

Lorsque vous n'êtes pas certain d'avoir les moyens de jouer 3SA, utilisez le pallier dit intitulé de ZSA pour proposer la main à votre partenaire.

couleur au mot.

Point Cé : Le choix de la carte à formuler en troisième position dépend entièrement de la constitution de la section Cé de la

Le contrat gagne.

Sur la bonne défense, le camp Nord-Sud perd donc 50 points. Pour autant, le contrat de 3 Sams-Autout devait être tenu. Il eut d'ailleurs suffi que le 10 de Coeur soit en Guest pour que le contrat rempile.

contait, Ouest encaissant les trois plus de Cézanne Tézaïni.

Le joueur va dans une partie de football avec son club. A la tête de six levées, Sud doit affranchir les Piqueuses pour remporter son contrat. Mais quand l'adversaire prendra la main dans cette partie, il devra battre le cœur irrémédiablement le cœur des Piqueuses et tous les autres clubs de la ville.

Est-Ouest affranchit ainsi sa coulure au profit du deuxième tour, selon le moment exact qu'il déclarait pour débattre le 1er mai contre le camp de ses amis.

jeu de la carte : Ouest à la chance de posséder une couleur particulière. En absence de séquençage d'hommeurs, il entame en respectant la convention de la « quatrième meilleure ». Est, qui détiennent la Dame

Jeu de la carte :

precision la force totale de son camp.

Nant d'une main régulière de 20H, Sud ouvre de 2SA et Nord appelle la manche au nom de ses 7H. En effet, les 25 H nécessaires pour tenir la manche à Sans-Atout sont largement atteints et les ambitions du répondant s'arrêtent là. Notes qu'en face d'une ouverture à Sans-Atout, le seul à la manche est un arrêt absolu, seul le répondant connaît avec certitude les cases.

Enchères :

Passer	SA3	Passer	A2S
Est	N	O	S

Entame : 4 de Coeur

S	O	E	N
V 753	D 85	D 103	A 64
A 9	R 74	R D V2	A 6 2
R 96	R 74	R 104	A 103

Point Clé : Vous êtes favoris pour gagner TSA dès que vous possédez la bagatelle de 37 points sur les 40 possibles.

Bravo aux pairs qui auront marqué 1520 points en déclarant et gagnant ce grand chellem !
 Ainsi de l'As et le Roi de Carreau.
 La main d'Ouest. Le déclarant joue ensuite le Valet puis le Roi et finit dans la Dame de Pique puis le 6 vers le Roi puis le Valet sous lequel sont défausssant un Carreau dans la Dame pour le Roi suivri de la Dame, le mort défausasant un Carreau inutile. Suivent alors l'As et Cœur pour le Roi suivri de la Dame, l'As et Valet de Cœur puis le 5 de cœur suivant au succès pourra être : 10 de Trèfle pour l'As, As et Valet de Cœur puis le 5 de cœur puis l'As dans cette carte du côté le plus long. Un des nombreux lignes de jeu levées due à une possession de cartes du bon principe qu'à Sams-Aloït, on ne peut faire plus de trois plis dans cette couleur, partant du bon principe que Sams-Aloït, on ne peut faire plus de par exemple quatre tours de Cœur en défausasant un Pique du mort, il ne pourra plus faire que le premier écu de quatre tiges à bien garder toutes ses levées. En effet si, d'aventure, Ouest jouait et à Cœur, deux à Carreau et trois à Trèfle, soit tréfle toutes les levées. Il reconnaît quatre plis à Pique et pour gagner son contrat, Ouest doit remporter toutes les levées. Ensuite il a tout de même assez rare.

jeu de la carte :

Est-il préférable à ouvrir de 1SA quand son partenaire le devance en ouvrant lui-même de 2SA ! Est-il préférable ses esprits pour calculer que son camp totalise au moins $20+17 = 37$ points, soit de quoi gagner statistiquement le grand chellem. Il pose donc le carton de TSA sur la table, soit de quoi gagner statistiquement le grand chellem. Il pose donc le carton de TSA sur la table, ce qui est tout de même assez rare.

Enchères :

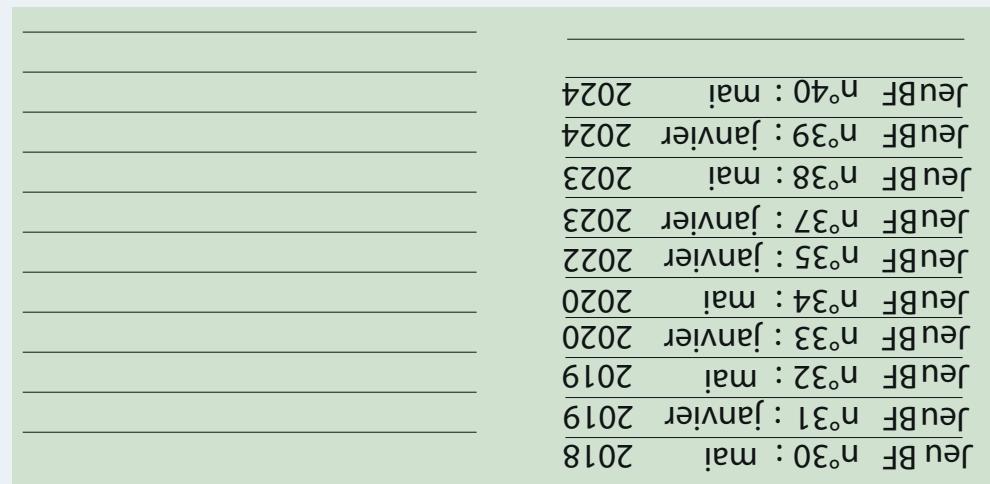
Niveau BF 1		Entame : 10 de Trèfle						
		Sud	O	N	Passe	2SA	Passe	Cœurs
♦	6 5 4 3							
♦	V 9 2							
♥	8 4							
♥	10 7 5 3							
♣	R D 2							
♦	A 5 4							
♦	R 10 7 6							
♥	A D 6							
♦	R D 9 3							
♦	10 9 8 7							
♦	D 8 3							
♥	10 7 6 2							
♦	9 4							
DONNE		NOTE	SCORE	N-S	E-O	E-O	0	100
100		50	...	1020	28	63	11	37
72		0	0	0	0	0
...								
Sud donneur .. Personne vulnérable								

Point Clé : Jeu de la carte : Nord est à la tête de deux levées de Pique, deux levées de Coeur et de cinq Trèfles. Mais attention, les Trèfles sont bâloqués. Pour réaliser cinq levées dans cette coulure, il faut tirer d'abord l'As et le Roi puis remonter au mort pour jouer la Dame, le Valet et le 10. La suite rentre en Sud étant l'As de Pique, il convient de le conserver et de prendre l'entame de la Dame de Pique du Roi. En main à la première levée, Nord débogue l'As et le Roi de Trèfle et rentre au mort par l'As de Pique pour aller chercher les trois Trèfles restants.

Prendre l'entame de la mauvaise main condamne le déclarant à trois de chute qui correspondent aux trois malheurx Trèfles isolés au mort.

Quand une couler est bloquée, le déclarant a intérêt à bien planifier ses communications.

Enchères : Sud déclaré la manche au nom des 25 points d'honneurs connus dans sa ligne. Le gain de ce contredit rapporte 400 points.



Rejouez chez vous les donnes
du Championnat de France des Ecoles de Bridge
avec les jeux de cartes de l'Université du bridge

jeu n°42 : mai	2020	Niveau SEF
jeu n°43 : janvier	2022	
jeu n°45 : janvier	2023	
jeu n°46 : mai	2023	
jeu n°47 : janvier	2024	
jeu n°48 : mai	2024	



LIVRET COMMENTÉ PAR ALAIN LEVY

les donnes de la Finale Nationale
de l'Espérance 2022

Rejouez