

1^{ère} séance 2025

41

JEU N°

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ÉCOLES DE BRIDGE

UNIVERSITÉ DU BRIDGE

Université
du Bridge



FÉDÉRATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE



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 Carnot - 92210 SAINT CLOUD - Tél : 01 55 57 38 00 - Fax : 01 55 57 38 36

www.ffbridge.fr

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
140	50	0	100
420	...	8	92
450	...	15	85
480	...	37	63
...	...	58	42
91	...	91	9
100	...	100	0

S	O	Nord	E
4♥ 2♥	Fin	1SA 2♥	Passé Passé

Niveau BF 2

Entame : Dame de Carreau

♠ 6 3
♥ AD V 4
♦ A 8 3 2
♣ R D 5

♠ V 8 5
♥ 8 7 2
♦ D V 10 6
♣ A V 10

♠ AD 10 7 4 2
♥ R 9 3
♦ 5
♣ 6 3 2

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

S
O
N
E

♠ R 9
♥ 10 6 5
♦ R 9 7 4
♣ 9 8 7 4

Enchères :

Puisque Nord possède une main régulière, avec au moins deux cartes à Pique, Sud est sûr du fit et peut ajouter des points D. Le singleton 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'enchère de 2♥ oblige l'ouvreur, quel que soit son nombre de cartes à Pique, à annoncer 2♥. Après cette redemande, Sud n'a plus qu'à sauter à 4 Piques, contrat qui sera joué de la bonne main.

Jeu de la carte :

Le déclarant prend l'entame Carreau de l'As et s'attaque aux atouts. Comme il lui manque le Roi et le Valet, il a tout intérêt à tenter la double impasse, manœuvre consistant à commencer par l'impasse contre l'honneur le plus faible. Il présente donc le 3, pour le 5, le 10... et le Roi. Ouest rejoue Trèfle, la couleur la plus prometteuse à la vue du mort, mais c'est trop tard. Nord fournit un gros honneur pour l'As d'Est qui en rejoue. Le déclarant prend la main, capture les atouts restants puis attaque les Cœurs. Il commence par le Roi pour ne pas bloquer la couleur puis défasse son dernier Trèfle sur le quatrième Cœur. Nord réalise ainsi onze levées, ne perdant que l'As de Trèfle et le Roi d'atout, pour un score de 450 points.

Point Clé :

Le Texas permet à la main forte de recevoir l'entame. Si Sud avait joué le coup, une entame Trèfle aurait permis à la défense d'affranchir immédiatement une deuxième levée dans la couleur. Le déclarant n'aurait pas eu le temps de défasser sur le quatrième tour de Cœur et n'aurait totalisé que dix levées. Remarque : 4♥ est de loin le meilleur contrat car 3SA aurait chuté sur l'entame de la Dame de Carreau.


SCORE		NOTE	
N-S	50 ...	E-O	100 0
E-O	990 980 480	N-S	13 37 67 88 12
...	990	E-O	87 63 33
0	100		

♠ V 10 9 4
♥ 8 7 5 2
♦ D V 4 3
♣ 8

♠ A 3
♥ D 10 4 3
♦ R 8 2
♣ R 6 5 2

♠ R 8 5
♥ A R V 9
♦ A 10 7
♣ A D 4

♠ D 7 6 2
♥ 6
♦ 9 6 5
♣ V 10 9 7 3



Est	N	O	S
2SA 3♥	Passé Fin	6♥ 3♣	Passé

Niveau BF 2

Enchères :

Sur l'ouverture de 2SA de son partenaire, qui indique une main régulière de 20 ou 21 points, Ouest recherche un fit 4-4 à Cœur par le biais du Stayman en annonçant 3♣. Quand il apprend que ce fit existe (3♥), il rajoute 1 point de distribution pour son doubleton Pique à ses 12 points d'honneurs. Son camp totalise alors un minimum de 20+13=33 points. C'est là qu'il a partit du jeu la déclaration du petit chelem constitue un bon pari, d'où le saut à 6♥.

Jeu de la carte :

Est recense deux pils à Pique, quatre à Cœur, deux à Carreau et trois à Trèfle pour un total de onze levées. La douzième peut provenir d'une levée de longueur à Trèfle si le résidu est réparti 3/3 ou bien plus sûrement d'une coupe à Pique. Le déclarant prend l'entame Trèfle puis encaisse l'As et le Roi de Cœur pour découvrir le mauvais partage. S'il 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 coupé avant de capturer les deux derniers Cœurs de Nord. Il fera encore deux levées à Trèfle et à Carreau. Attention quand même ! Si, sur le défilé des atouts, Sud a commis l'erreur de défauts deux Trèfles, le déclarant pourra tirer un quatrième pli grâce au quatrième Trèfle du mort généralement affranchi.

Bravo à toutes les paires qui ont demandé et gagné ce petit chelem qui rapporte 980 points.

Point Clé :

La convention Stayman (du nom de l'américain Sam Stayman qui l'a inventée) permet de demander à l'ouvreur de 1SA ou de 2SA s'il possède une majeure quatrième. Elle consiste à déclarer 2♣ sur 1SA et 3♣ sur 2SA.

En défense il est primordial de reconstituer les couleurs en tenant compte des informations données par les enchères. Sur cette donne, un entameur concentré déduit très facilement que le déclarant est singleton Cœur.

Point Clé :

Comme il possède cinq petits Trèfles et que le mort est singleton dans cette couleur, il rejoue Carreau. Bingo ! Sud réalise As et Dame de Carreau, ce qui limite le déclarant à dix levées. Sans cette analyse et ce bon retour, Ouest aurait éliminé les atouts en deux tours puis défusé deux Carreaux sur ses Trèfles maîtres, ne concédant qu'un pli à Carreau pour un total de onze levées.

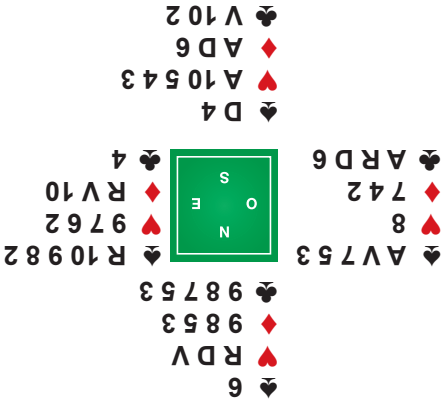
Jeu de la carte :

Nord entame Cœur, dans la couleur fittée de son camp. Il choisit le Roi, sa tête de séquence. A la fin de la première levée, la vue du mort lui apprend que le déclarant n'a plus de carte dans la couleur. En effet, il recense sept cartes à Cœur entre sa main et celle du mort ; il en reste donc six à répartir dont au moins cinq en Sud qui a ouvert de 1♥ ! Ouest coupera le second tour.

Enchères :

Avec l'ouverture et cinq cartes à Pique, l'intervention d'Ouest à 1♥ devrait faire l'unanimité. Nord, quant à lui, réévalue son jeu puisqu'il possède un fit de trois cartes ; il rajoute 2 points D pour son singleton Pique à ses 6H et soutient en conséquence les Cœurs au palier de 2, enchère couvrant une zone de force allant de 6 à 10 HLD.

C'est au tour d'Est de soutenir son partenaire à Pique, mais à quel palier ? La loi des atouts indique qu'avec un fit dixième et une main irrégulière, il a intérêt à sauter au palier de 4 ! Si le contrat gagne tant mieux. S'il chute, on constatera le plus souvent que le contrat qu'aurait pu jouer le camp de l'ouvreur lui aurait rapporté plus que la chute de ses adversaires.



Entame : Roi de Cœur

Sud	1♥	1♠	2♥	4♣
N	2♥	1♠	2♥	4♣
O	1♥	1♠	2♥	4♣
E	1♥	1♠	2♥	4♣

SCORE	NOTE
N-S	E-O
100	0
170	84
200	73
500	58
650	37
680	16
...	0
N-S	E-O
100	0
92	8
84	16
73	27
58	42
37	63
16	84
0	100

3 DONNE

Sud donneur • Est - Ouest vulnérables

DONNE

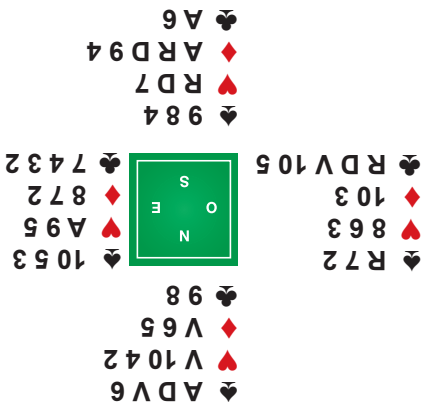
Ouest donneur • Tous vulnérables

SCORE		NOTE	
N-S	...	N-S	E-O
690	100	100	0
630	...	88	12
600	...	64	36
180	...	44	56
	...	27	73
	...	11	89
	...	0	100

S	1 ♠ 2SA	Passé Passé Passé	3SA 1 ♥ Passé	E
Quest				

Niveau BF 2

Entame : Roi de l'entête



Enchères :

Après avoir évalué sa main à 19HL, Sud est trop fort pour ouvrir de 1SA et pas assez pour 2SA. La méthode pour décrire une main régulière de 18-19 HL consiste à ouvrir de sa meilleure mineure puis à faire un saut à 2SA si aucun fit majeur 4-4 n'est mis en évidence. Notons quand même que si Sud avait possédé quatre cartes à Pique, la redemande à 1♥ eut été prioritaire après la réponse de 1♥.

Jeu de la carte :

Ouest entame dans sa longue, du Roi de Trêfle, tête de séquence d'au moins trois cartes. Le déclarant recense sept pils immédiatement disponibles : un à Pique, cinq presque certains à Carreau et l'As de Trêfle. Il peut tenter l'impasse au Roi de Pique pour une ou deux levées supplémentaires ou affranchir à coup sûr trois levées de Cœur.

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

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

Point Clé :

Pour gagner la course de vitesse qui s'instaure régulièrement entre le déclarant et la défense, le déclarant peut être amené à préférer tenter une impasse directe plutôt que de perdre la main en affranchissant une couleur.

SCORE		NOTE	
N-S	50 ... 100	E-O	0 100
E-O	79 92 100	N-S	0 10 39 59
...	110 140 170	...	61 90 100

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

S

O

N

E

Entame : 2 de Trèfle

S	O	Nord	E
2♣	1♣	2♥	1♥
Fin	Passe	Passe	Fin

Nord ouvre de 1♣, sa mineure la plus longue. Est ne possède que 8H mais sa très belle couleur l'incite à intervenir, ne serait-ce que pour indiquer une bonne entame à son partenaire si l'adversaire venait à jouer le contrat.

Ouest possède la valeur d'une ouverture et un fit à Cœur mais sauter à la manche n'a pas de sens si Est possède un jeu faible. Pour avoir une idée plus précise de la force de l'intervenant, son partenaire utilise le cuebid de la couleur d'ouverture, ici 2♣. Ce cuebid, dit de « vérification », demande au partenaire si son jeu appartient à la fourchette 8-11H ou 12-17H. Dans le premier cas, Est répète sa couleur au palier de 2. Ouest, qui vient d'apprendre que la force de son camp ne pouvait dépasser 24 ou 25 HL, abandonne alors tout espoir de gagner une manche et passe.

Jeu de la carte :

Sud entame Trèfle dans la couleur d'ouverture de Nord mais également pour ne pas entamer sous un honneur isolé ; Nord s'octroie les trois premières levées dans cette couleur et rejoue la Dame de Pique, couleur dans laquelle, à la vue du mort, il peut espérer une ou plusieurs levées.

Est prend de l'As du mort et tente l'impasse au Roi de Cœur qui réussit. C'est le moment de tenter une deuxième impasse, à Carreau cette fois, en se gardant bien de bloquer la couleur. Pour ce faire, Est peut jouer soit le 4 pris du 10, soit le Valet couvert de la Dame. Si cette deuxième impasse réussit il sera toujours au mort pour refaire l'impasse au Roi d'atout. Le déclarant donne alors un troisième tour d'atout et une deuxième impasse à Carreau permet d'engranger finalement neuf levées sous la forme d'un Pique, de cinq Cœurs et de trois Carreaux.

NB : si Est joue le 4 de Carreau pour la Dame au premier tour de la couleur, le deuxième tour sera constitué du Valet pour le 10, laissant Est incapable d'aller chercher le troisième Carreau pour la défausse d'un Pique. Cette erreur coûte une levée.

Point Clé :

Pour connaître la valeur de l'intervention au palier de 1 de votre partenaire, pensez à utiliser le cuebid « vérificateur ».

Point Clé :
Il est parfois nécessaire de différer le retrait des atouts, notamment pour avancer dans le temps le pouvoir de contrôle d'une couleur par la coupe.

Jeu de la carte :
Ouest entame de sa tête de séquence, le Valet de Carreau, permettant ainsi de prendre la Dame du mort en fourchette. Après cette entame, le déclarant constate qu'il doit prendre une mesure d'urgence pour ne pas, en plus de l'As d'atout et un Trèfle qui semblent inévitables, concéder deux levées de Carreau. L'entame sous la fourchette Roi-Valet étant extrêmement dangereuse, le Roi est très certainement en Est et Sud appelle un petit Carreau du mort à la première levée. Pour effacer l'un de ses deux petits Carreaux, le déclarant doit tenter et réussir l'impasse au Roi de Cœur, et ce avant de jouer atout qui risque de donner la main à Ouest s'il possède l'As.
En main à l'As de Carreau, Sud joue vaillamment le 2 de Cœur pour le Valet qui fait la levée ; il rentre en main grâce à l'As de Trèfle et réitère l'impasse Cœur en jouant le 8 pour la Dame. Il ne lui reste plus qu'à défausser son Carreau sur l'As de Cœur, lui donnant ainsi le contrôle du troisième tour de Carreau par la coupe. Ce n'est donc qu'à la sixième levée que le déclarant peut s'attaquer aux atouts de la défense.

Enchères :
Après l'ouverture de 1SA de son partenaire, Nord calcule que son camp possède de 26 à 28 H, le situant ainsi en zone de manche. Cependant, avec une majeure quatrième, il se doit de chercher un fit en majeure via l'enchère de 2♣, convention Stayman. La réponse à 2♥ de l'ouvreur montrant quatre cartes dans la couleur, Nord conclut sereinement au contrat de 4♥.

Est donneur •• Est - Ouest vulnérables

6 DONNE

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
140	50	100	0
170	...	85	15
420	50	78	22
430	...	57	43
...	...	37	63
100	...	10	90
E-O	N-S	0	100

1SA	2♥	Passé	4♥	Passé	Fin
S	O	N	Est	Passé	Passé

Niveau BF 2


Entame : Valet de Carreau

♠ D 10 9 3 ♥ A D V ♦ D 8 5 ♣ 7 6 4

♠ A 8 6 ♥ R 9 7 4 ♦ V 10 9 2 ♣ 10 5

♠ R 7 4 ♥ 10 6 5 3 ♦ R 7 4 ♣ D V 8 3

♠ R V 7 4 ♥ 8 2 ♦ A 6 3 ♣ A R 9 2



♠ RV 10 2 ♥ R 7 5 4 ♦ D 10 3 ♣ 8 6

♠ 7 ♥ D V 10 ♦ A 9 7 6 ♣ 10 7 4 3 2

♠ D 6 5 4 ♥ 9 3 ♦ R 8 5 2 ♣ A D 9

♠ A 9 8 3 ♥ A 8 6 2 ♦ V 4 ♣ R V 5

S	O
E	N

Entame : Dame de Cœur

1♣	2♥	Fin	
Sud	O	N	Passé
			Passé

SCORE	NOTE
N-S	E-O
140	100
110	85
100	66
43	47
27	0
110	...
100	...
73	100

Enchères :
Sud ouvre de sa mineure la plus longue, les Trèfles. Avec quatre cartes à Cœur et à Pique, le répondant commence par nommer les Cœurs, la plus économique des deux couleurs, pour se donner toutes les chances de trouver un fit en majeure. En effet, si Sud y possède quatre cartes, il pourra soutenir au palier correspondant à la force de son jeu. À défaut il aura la possibilité d'annoncer quatre cartes à Pique, au palier de 1. Fitté à Cœur, l'ouvreur effectue un soutien simple qui indique 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 possédait les 16 HLD possibles on ne pourrait atteindre le seuil des 27 HLD correspondant au contrat de 4♥.

Jeu de la carte :

Avec une levée d'atout sûre, Est n'a aucun intérêt à entamer de son singleton Pique car, s'il coupait du 10 de Cœur, sa Dame et son Valet restants seraient sujets à la capture par l'As et le Roi adverses. Il n'aurait donc rien gagné dans la bataille. De plus, une couleur dans laquelle on ne possède que peu de cartes est souvent une couleur de manœuvre adverse. Ici, l'entame Pique faciliterait la capture de la Dame que le déclarant n'aurait peut-être pas trouvée en maniant lui-même la couleur.
La défense devrait réaliser rapidement quatre levées en mineure en plus d'une levée d'atout. Pour gagner, Nord doit trouver la Dame de Pique. Il peut aussi bien laisser filer le 9 ou le 8 du mort que le Valet ou le 10 de sa main après avoir donné un coup de sonde avec l'As ou le Roi. Aucun élément tangible ne semble pouvoir l'aiguiller. Sera-t-il inspiré ?

Point Clé :

Contre un contrat à la couleur, l'entame d'un singleton est la plupart du temps recommandée car elle peut permettre de faire des levées de coupe avec des petits atouts. 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 d'entamer dans une autre couleur.

Point Clé : Un Texas suivi de la nomination des Sans-Atout permet au répondant de décrire exactement cinq cartes dans la majeure annoncée.

Jeu de la carte : Nord entame la Dame de Carreau qui promet le Valet. Fort de deux levées de Carreau, le déclarant pourra affranchir deux levées d'honneurs à Pique et une à Trèfle avant de tenter l'impasse à la Dame de Cœur pour neuf ou dix levées, selon le résultat. S'il regarde bien sa main, il constate aussi qu'il peut couper un Trèfle de la main courte et cette coupe est prioritaire par rapport à la capture des atouts adverses. En effet, si Ouest commençait par tenter l'impasse à Cœur en jouant un petit vers le 10, Sud, en main à la Dame de Cœur, pourrait rejouer atout, ne laissant plus qu'un Cœur dans la main d'Ouest. Plus tard en main à l'As de Trèfle, un troisième tour de Cœur empêcherait définitivement le déclarant de couper son Trèfle. Ouest prend donc l'entame et présente le Roi de Trèfle dès la deuxième levée, croqué par Sud. Quoi que rejoue ce dernier, le déclarant débloquera la Dame de Trèfle et tentera tôt ou tard l'impasse à la Dame de Cœur, s'étant garanti de quoi couper son troisième Trèfle.

Enchères : Du haut de ses 7 points HL, Est sait que son camp a les moyens de déclarer une manche. Reste à déterminer laquelle. La possession de cinq cartes à Cœur s'exprime par le blais de la convention Texas en annonçant conventionnellement la couleur juste en dessous - ici Carreau -. L'ouvreur est obligé de rectifier à 3♥, même s'il ne possède que deux cartes. C'est la raison pour laquelle Est fait une deuxième enchère à 3SA, laissant le choix à son partenaire de la nature de la manche à déclarer. Fitté par trois cartes, Ouest conclut à 4♥. Avec seulement deux cartes il aurait passé.

Niveau BF 2

S	Passé	Passé	2SA 3♥ 4♥	Passé Fin	3♦ 3SA
Quest	N	E			

SCORE		NOTE	
N-S	50	E-O	100
E-O	480	N-S	8
N-S	450	E-O	92
E-O	420	N-S	63
N-S	85	E-O	36
E-O	100	N-S	15
N-S	0	E-O	0

8 DONNE

Ouest donneur ** Personne vulnérable

♠ 10 9 8 4 ♥ 9 3 ♦ D V 8 5 ♣ 10 6 4

♠ R V 5 2 ♥ A 8 6 ♦ A R 9 7 ♣ R D

♠ D 7 3 ♥ R V 10 5 4 ♦ 6 2 ♣ 9 8 3

♠ A 6 ♥ D 7 2 ♦ 10 4 3 ♣ A V 7 5 2

S

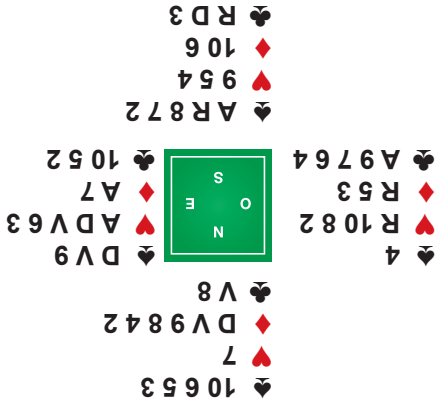
O

N

E

Entame : Dame de Carreau

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...	100	0	0
650	88	15	12
620	77	31	23
300	62	69	38
170	31	85	69
100	15	100	85
...	0	100	100



Entame : 8 de Cœur

1♠	Passé	4♥	Contre	4♠	Fin	Passé	1♥	Passé
S		O		Nord		E		

Enchères :

L'intervention de Sud à 1♠ promet cinq cartes et une force oscillant de 7/8 à 17 points H, selon la vulnérabilité et la qualité de la distribution. Pour sa part, Ouest constate un fit de neuf cartes et un soutien de 15HLD si l'on comptabilise les 10 points H, le point L du cinquième Trèfle et les 4 points D du singleton Pique et du neuvième atout, de quoi largement appeler la manche. Du point de vue de Nord les adversaires vont vraisemblablement gagner leur manche puisque sa main n'apporte aucune levée de défense... D'un autre côté, le singleton Cœur permettra de couper les Cœurs non maîtres de Sud et les Carreaux peuvent procurer beaucoup de levées si l'ouvreur y possède un complément. En conséquence un contrat de sacrifice est parfaitement envisageable. L'élément primordial pour prendre une telle décision est la vulnérabilité des deux camps.

Jeu de la carte :

Sur cette donne, le camp de l'ouvreur 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 contrôlées dans la mesure où la manche à Cœur gagne, ce qui est presque certain. Il n'y a plus à hésiter, Nord déclare 4♥ et le camp Est-Ouest est confronté à un dilemme : faut-il surenchérir au palier de 5, au risque de chuter d'une levée, ou laisser les adversaires jouer 4♥, 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 repère au nombre de points H détenus par le camp majoritaire. Ici Ouest, avec ses 10 points H, dont un As et un Roi extérieurs à la couleur d'atout, sait que son camp est plus fort.

Point Clé :

Au contrat de 4 Piques contre le déclarant perd un atout, un Cœur et un Trèfle ainsi que deux levées de Carreau. Il chute de deux, ce qui rapporte 300 points au camp E-O à comparer aux 620 points de la manche qu'ils auraient remportés au contrat de 4 Cœurs. Est coupant deux Piques de la main courte.

Quand vous envisagez un contrat de sacrifice et que vous êtes vert contre rouge, lancez-vous ! La distribution fait souvent des miracles.

Enchères :

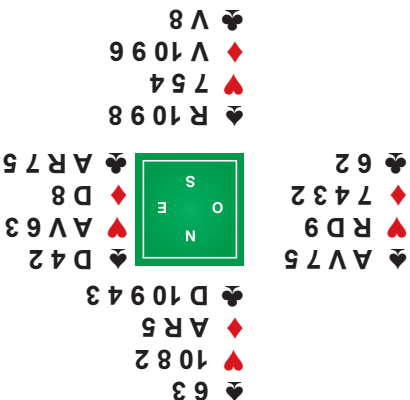
Est	S	O	N
1SA 2♥	Passe	2♣ 3SA	Passe Fin

SCORE		NOTE	
N-S	100 200 ...	N-S	100 93 100
E-O	120 140 600 ...	E-O	69 63 29 11 0

DONNE

10

Est donneur • Tous vulnérables



Entame : Valet de Carreau

Enchères :

Ouest, qui connaît au moins 25 points dans sa ligne, proc utilisant la convention Stayman. La réponse de 2♥ dénia deux majeures l'ouvreur répondrait 2SA), il conclut à 3SA.

Jeu de la carte :

Sud possède deux couleurs quatrièmes. Laquelle choisir pour entamer ? Le Stayman d'Ouest sous-entend qu'il possède quatre cartes à Pique puisqu'il n'est pas fitté à Cœur. L'entame Pique est dès lors beaucoup moins alléchante et le Valet de Carreau s'impose. De son côté de la table, Nord analyse l'entame de son partenaire : le Valet dénie la Dame et promet le 10, le 9 ainsi qu'une quatrième carte au moins. Nord visualise donc sept cartes à Carreau entre sa main et celle du mort. Il en reste six à partager entre Est et Sud. En conséquence ce dernier 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 encaisser, Sud sort de sa main à Cœur, couleur neutre de son point de vue. Si, d'aventure, Sud choisissait de jouer Pique à la cinquième levée, il offrirait un cadeau royal au déclarant qui laisserait filer vers sa Dame avant de refaire l'impasse au Roi en jouant vers la fourchette As-Valet. Sans cette aide, Est sera condamné à deux plis à Pique, quatre à Cœur et deux à Trèfle, sachant que s'il présente la Dame de Pique à un moment ou un autre du coup, Sud aura bien sûr pour consigne de la couvrir.

Point Clé :

Les enchères sont une source de renseignements importants. N'oubliez pas d'en tirer toutes les inférences avant d'entamer.

SCORE		NOTE	
N-S	480	N-S	100
E-O	50	E-O	0
	1010		93
	990		82
	980		64
	15		39
	0		15
			85
			100

Sud	O	N	E
1♣	Passe	1♥	Passe
4♥	Passe	6♥	Fin

Entame : 8 de Pique

♠ A 9 3
♥ R V 8 5 3
♦ D 10 2
♣ D 4

♠ 10 8 5 2
♥ D 7
♦ A V 6 3
♣ 6 3 2

♠ R D 4
♥ A 9 6 2
♦ R 8
♣ A R 8 7

♠ V 7 6
♥ 10 4
♦ 9 7 5 4
♣ V 10 9 5

S
O
N
E

Enchères :

Sud ouvre de 1♣ car avec une main régulière de 19H, il est à la fois trop fort pour se contenter de 1SA et pas assez pour 2SA. Au moment de sa redemande il va devoir exprimer son fit et indiquer la force approximative de sa main. L'enchère de 4♥ montre un soutien de quatre cartes dans une main allant de 20 à 23HLD. Rappelons qu'un soutien à 2♥ aurait montré de 13 à 16HLD et un saut à 3♥ de 17 à 19HLD.

En face de cette redemande, il suffit à Nord de faire une simple addition pour réaliser que son camp possède au moins 35HLD (les 15HLD de Nord plus les 20HLD de Sud), largement suffisants pour s'attaquer au petit chelem.

Jeu de la carte :

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

Avec neuf cartes 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 gros honneurs en tête qu'en faisant l'impasse après avoir joué l'As. On résume cet état de fait par la formule suivante : « Pas d'impasse à la Dame à partir de neuf cartes ».

Aussitôt pensé, aussitôt réalisé : Nord prend l'entame Pique, joue l'As de Cœur pour le 4, le 3 et le 7 ; puis le 2 de Cœur pour le 10, le Roi... et la Dame !

La suite du coup est un jeu d'enfant.

Point Clé :

La règle des 7-9-11 stipule que, conformément au calcul de probabilités et en l'absence de toute autre information :

- À partir de 11 cartes, on ne fait plus l'impasse au Roi.
- À partir de 9 cartes, on ne fait plus l'impasse à la Dame.
- À partir de 7 cartes, on ne fait plus l'impasse au Valet.

Point Cle :

Enter une double impasse consiste à jouer deux fois vers les honneurs qu'on espère réaliser. Se faire prendre les deux serait malchanceux et ne surviendra qu'une fois sur quatre.

ça marche.

honneurs, le Roi et la Dame.
Après avoir fait tomber les atouts, il joue le 4 de Cœur 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

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

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

Jeu de la carte :

en passant.

Ouest ouvre de 1♣, suivant la règle quand on possède trois cartes dans chaque mineure. Des deux majeures quatrièmes, Est se doit d'annoncer en priorité la plus économique afin qu'aucun fit de huit cartes ne lui échappe à bas palier. L'ouvreur n'a pas de fit à Cœur mais possède quatre cartes à Pique qu'il peut annoncer au palier de 1. Informé du fit à Pique, Est soutient en fonction de la force de sa main, points D 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 fixé à 27 HLD. Il refuse donc la proposition de manche qui lui est faite

Enchères :

S	Quest	N	E
1♣	1♥	Passe	1♥ 3♠
Passe	Passe	Passe	
Fin			

SCORE	NOTE
N-S 50 ...	E-O 0 16 29 67 86 100
E-O 110 140 170 ...	N-S 100 84 71 33 14 0

Entame : Roi de Trèfle

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

Ouest donneur • Nord - Sud vulnérables

12 DONNE

SCORE		NOTE	
N-S	90 120 150 ...	N-S	100 84 62 39 17 0
E-O	...	E-O	0 16 38 61 83 100

1♥	Passé	1♦ 1SA	1♥ Fin
S	O	Nord	E

Entame : 4 de Cœur

♠ V 4
♥ R 10 8
♦ A D 7 3
♣ R 10 5 2

♠ R 7 2
♥ A D 9 4 3
♦ 9 6 2
♣ A 8

♠ 9 8 6 5
♥ V 7
♦ V 10 5
♣ D V 4 3

♠ A D 10 3
♥ 6 5 2
♦ R 8 4
♣ 9 7 6

♠ 9 7 6
♥ 6 5 2
♦ R 8 4
♣ 9 7 6

♠ A D 10 3
♥ 6 5 2
♦ R 8 4
♣ 9 7 6

♠ A D 10 3
♥ 6 5 2
♦ R 8 4
♣ 9 7 6

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

Jeu de la carte :
Est entame en quatrième meilleure du 4 de Cœur, Ouest fournissant sa plus forte carte - le Valet - pour aider à affranchir la couleur.
Sud remporte la levée du Roi et présente 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-il 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 restant au mort, soit quatre plis.
- S'il couvre le Valet du Roi, le déclarant sera obligé d'utiliser deux honneurs pour capturer ce Roi et ne fera finalement que trois plis, à condition qu' Ouest ait possédé à l'origine le 9 quatrième.
Cette excellente défense permet de limiter le déclarant à huit plis : trois à Pique, un à Cœur et quatre à Carreau, le résidu de la couleur étant aimablement repartit 3-3 en flanc.

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

Point Clé :
En face d'une ouverture de 1SA le meilleur contrat, quand le répondant possède une majeure cinquième et un jeu faible, se situe le plus souvent à la couleur.

Jeu de la carte :
Après l'entame du Valet de Pique, Est est sûr 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 courte. 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 Trèfles et deux atouts pour huit levées alors qu'au contrat de 1 Sans-Atout une entame à Trèfle permettrait à la défense d'encaisser les sept premières levées sous la forme de cinq Trèfles et deux Cœurs.

Enchères :
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 faible, il est souvent plus rentable de jouer au palier de 2 dans la majeure cinquième du répondant que de 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 aucune 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 pourrait 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.

Niveau BF 2

Fin	2♦	Passé	1SA 2♥
S	O	N	Est

SCORE		NOTE	
N-S	140 ...	E-O	100 0
E-O	110 140 ...	N-S	100 0
			11 27 63 88 100

14 DONNE

Est donneur •• Personne vulnérable

Entame : Valet de Pique

♠ R 5 4
♥ A 7 3
♦ 10 9 8 2
♣ R 6

♠ A D
♥ D 8 2
♦ A D V 6 3
♣ D 8 5

♠ V 10 9 6
♥ R 5
♦ 7 4
♣ A V 9 4 2

♠ 7 3 2
♥ V 10 9 6 4
♦ R 5
♣ 10 7 3

♠ 10 7 3
♥ R 5
♦ 10 7 3
♣ 10 7 3

S
O
N
E

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
1440	100	73	0
1370	63	39	27
690	16	84	37
...	0	61	84
100	...	100	100

Sud	O	N	E
2SA	Passé	6SA	Fin

Niveaux
BF 1 & 2

♠ A 6 5 ♠ 8 3 ♠ A 7 4 2 ♠ R D 8 2

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

♦ 10 9 8 5 ♦ 7 6 4 2 ♦ 10 9 8 5 ♦ 6 4

♣ 9 7 5 3 ♣ R D V ♣ A R D V ♣ R D

Entame : 10 de Carreau

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 seuil étant à peu près fixé à 33 HL.

Jeu de la carte :

Le déclarant visualise trois plis à Pique ainsi que quatre à Cœur et à Carreau, pour un total onze levées. La création du douzième pli ne présentera aucune difficulté dès lors que le déclarant dispose du Roi et de la Dame de Trèfle. 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 débloque immédiatement son second honneur dans la couleur. Il débloque ensuite le Roi, la Dame et le Valet de Carreau avant de jouer Trèfle vers le mariage. Si Est prend de l'As, Sud s'empare du retour, rentre au mort à Trèfle pour aller chercher l'As de Pique et l'As de Carreau puis revient en main à Cœur. Une entame Trèfle pour le Roi suivi d'un retour du Valet de Trèfle aurait obligé Sud à utiliser sa communication trop tôt et aurait battu le contrat. Heureusement pour le déclarant, elle n'est pas raisonnablement envisageable par Ouest.

Point Clé :

Prévoyez soigneusement vos communications quand vous constatez qu'une ou plusieurs couleurs sont bloquées.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...	...	100	0
200	88	12	88
100	79	21	79
	37	63	37
	660	78	660
	690	85	690
	1440	15	1440
	...	0	...

S	Ouest	N	E
Fin	1SA	Passé	4SA

Niveaux
BF 1 & 2

♠ A 8 3
♥ 6 3
♦ 7 5 2
♣ V 10 9 7 6



♠ 7 6 2
♥ R D V
♦ R V 10 9 3
♣ A D

♠ R D 9 4
♥ A 8 7 5
♦ A D
♣ 8 5 4

Entame : Valet de Trèfle

Enchères :

Après l'ouverture de 1SA de son partenaire, Est réalise qu'un petit chelem est possible si Ouest n'est pas au minimum de son ouverture. Il utilise l'enchère de 4SA, dite « quantitative », pour en faire la proposition.
Ouest, qui ne possède que 15 points, décline l'invitation en passant.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du Valet de Trèfle, Ouest recense déjà dix levées sous la forme de quatre Cœurs, cinq Carreaux et un Trèfle. Cette entame pouvant provenir de la combinaison Roi-Valet-10 quatre fois ou cinq fois, il ne coûte rien à Ouest de tenter l'impasse au Roi. Sud prend la Dame de Trèfle du Roi et fait tomber l'As du mort. Inutile de préciser qu'il devient rigoureux-ment interdit de rendre la main à la défense qui s'empresserait de réaliser tous ses Trèfles. Ouest doit donc finir en débloquant le Roi, la Dame et le Valet de Cœur, en rentrant en main par l'As de Carreau pour aller chercher l'As de Cœur et enfin en prenant la Dame de Carreau du Roi du mort pour encaisser le reste de la couleur.

Pas si facile !

Point Clé :

Il est parfois utile et même indispensable, afin de maintenir les communications entre les deux mains, de couvrir un honneur par un autre honneur supérieur de la main opposée, agissant ainsi contre les règles de base.
Mais au bridge il y a autant d'exceptions aux règles que de cas d'application.

SCORE		NOTE	
N-S	120 150 400 430 ...	N-S	100 82 61 33 22 13 0
E-O	50 ...	E-O	0 ...

1SA	S	Passé	O	Passé	Nord	Passé	Fin
-----	---	-------	---	-------	------	-------	-----

Entame : 4 de Pique

♠ V 7
♥ V 8 4
♦ 9 5 4 2
♣ A R D 6

♠ R 9 5 3
♥ 9 6 2
♦ V 10 8
♣ 10 5 4

♠ A 6 2
♥ R D 10 5
♦ A R 7
♣ 9 8 3

♠ D 10 8 4
♥ A 7 3
♦ D 6 3
♣ V 7 2

♠ N
♥ O
♦ E
♣ S

Enchères :

Ni Nord ni Est ne possèdent les 12 points d'honneurs requis pour ouvrir ; ils passent. La main de Sud remplit tous les critères pour une ouverture de 1SA : elle est régulière, sans majeure cinquième, et d'une force allant de 15 à 17H. A son tour d'enchère, Nord compte que son camp détient un minimum de 15+11 = 26H et un maximum de 17+11=28H. D'après la Table de décision, appeler la manche est un bon pari dès que le camp dispose d'un minimum de 25H, ce qui est le cas ici. Le seul suivant est 6SA qui nécessite une force de 33H que le camp ne détient pas sur cette donne. Nord clôt donc les enchères en déclarant 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Ouest entame dans sa couleur la plus longue, les Piques et en quatrième meilleure puisqu'il ne possède pas de séquence d'honneurs de trois cartes. Que le déclarant appelle le Valet du mort ou pas, Est fournit son Roi afin de collaborer à l'affranchissement de la couleur. Sud compte ses levées immédiatement disponibles : une à Pique, deux à Carreau et trois à Trèfle font six. Les trois plis manquants viendront des Cœurs, couleur dans laquelle Sud dispose de quatre cartes équivalentes du Roi au 10 ainsi que quatre cartes du côté long, ici Sud. L'une des quatre cartes équivalentes sera prise par l'As adverse, affranchissant les trois autres.

Point Clé :

L'affranchissement des Cœurs est tout à fait prioritaire ! S'il commence par jouer ses cartes maîtresses à Trèfle et à Carreau, le déclarant perdra les levées à Pique mais éventuellement aussi des levées en mineure quand il rendra la main à l'As de Cœur !

Point Clé : 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 côté long grâce à une autre couleur.

Jeu de la carte : Sud entame à Trèfle, sa couleur cinquième, dans l'espoir de créer des plis de longueur. Fort d'une séquence de trois honneurs équivalents, il choisit, conventionnellement, de jouer le plus fort d'entre eux. Cette façon de procéder a pour effet de forcer le camp adverse, s'il veut remporter le pli, à jouer un gros honneur et donc à se démunir dans la couleur d'entame. Notons que l'entame d'une petite carte, le 9 ou le 7, aurait fait cadeau au déclarant d'un pli sous la forme du 10 ; d'où l'intérêt du sacrifice. Le déclarant recense huit plis « immédiats », c'est-à-dire ceux que l'on pourrait défilier sous le nez des adversaires sans qu'ils ne puissent prendre la main. Il dispose en effet de trois Cœurs, quatre Carreaux et un Trèfle. Le contrat semble donc déjà gagné bien qu'il faille quand même se soucier des couleurs risquant de poser des problèmes de communication. Imaginons par exemple qu'Est prenne l'entame Trèfle de l'As et encaisse immédiatement quatre tours de Carreau. Il devient tout d'un coup impossible d'encaisser trois levées de Cœur, aucune carte ne permettant de rejoindre le mort pour aller chercher la Dame de Cœur. La bonne ligne de jeu consiste à débloquer en priorité l'As et le Roi de Cœur puis à rentrer au mort par le Valet de Carreau pour aller chercher la Dame.

Enchères : 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 tenter la manche d'après la Table de décision. Il passe sagement.

Entame : Roi de Trèfle

Niveau BF 1

Fin	S	O	N	Est	ZSA
-----	---	---	---	-----	-----

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
50	...	0	100
...	150	16	84
...	120	37	63
...	90	69	31
...	...	84	16
...	...	100	0

Est donneur • Nord - Sud vulnérables

♠ R D V
♥ V 9 7 3 2
♦ 10 5 4
♣ 3 2

♠ 7 6 5
♥ D 6 4
♦ V 9 8 3
♣ 8 5 4

♠ A 10 4
♥ 10 8 5
♦ 6 2
♣ R D V 9 7

♠ A 10 6
♥ A R
♦ A R D 7
♣ A 10 6

S
O
N
E

18 DONNE

SCORE		NOTE	
N-S	50 100 ...	N-S	100 89 67 34
E-O	90 120 ...	E-O	0 11 33 66 88 100

	Fin	1SA	Passé
E	N	O	Sud

Enchères :

On est possédé une couleur de quatre cartes et trois couleurs de trois cartes. Cette distribution 4-3-3-3 est dite « régulière », tout comme les distributions 4-4-3-2 et 5-3-3-2. On est détenteur par ailleurs 17 points H, ce qui l'autorise à ouvrir de 1SA.

Est calculé que la force minimale de son camp - le plancher - est $15+4 = 19H$ et que la force maximale - le plafond - est $17+4=21H$. Dans les deux cas il est plus qu'urgent de s'arrêter là ! Il passe sans état d'âme.

Jeu de la carte :

L'entame du Roi de Carreau indique une séquence de trois cartes. Si Sud fournit le 4 à la première levée, il prendra la main avec l'As au tour suivant et n'aura plus de Carreau à renvoyer : il aura bloqué la couleur. En revanche, s'il fournit habilement l'As au premier tour et qu'il repart du 4, son camp engrangera les cinq premiers plis de Carreau.

Sud gagnera par la suite deux levées supplémentaires grâce aux As de Cœur et de Trèfle, faisant chuter le contrat d'une levée pour un score de 50 points en faveur du camp Nord/Sud. À défaut de ce déblocage, le déclarant s'adjugerait quatre plis à Pique, auxquels s'ajouteraient trois plis à Trèfle après chute de l'As adverse. Une huitième levée viendrait des Cœurs, la défense, faute de reprise de main du côté long à Carreau, ne pouvant recueillir que deux Carreaux, un Trèfle et deux Cœurs dans le meilleur des cas.

Point Cle :

En défense il faut souvent fournir un honneur sur celui entamé par le partenaire si vous avez peu de cartes dans la couleur d'entame. Vous éviterez ainsi de bloquer la couleur.

Point Cle :

N'hésitez pas à demander le petit chelam quand votre camp délient de 33 à 36 points !

Est entame de sa tête de séquence, la Dame de Carreau. À partir de là, Ouest peut se livrer à un petit exercice de reconstitution très amusant. Les 13 points H visibles au mort et les 20 points promis par l'ouverture font un total de 33 points. Le camp de la défense possède donc au plus 7 points H qui l'est facile d'identifier. En effet, la Dame de Carreau promettant le Valet, Est détient 3 points H qui, ajoutés aux 4 points H d'Ouest, constituent le maigre capital de la défense. On peut donc en déduire que tous les honneurs non visibles sont détenus par l'ouvreur et, si Ouest ne joue pas immédiatement son As de Carreau, le déclarant risque de faire toutes les levées. Il dispose en effet du Roi de Carreau, de la Dame de Pique pour quatre levées dans la couleur, ainsi que des honneurs manquants à Cœur et à Trèfle pour huit levées à condition qu'il possède au moins quatre cartes dans ces deux dernières couleurs. Ouest a donc tout intérêt à jouer son As de Carreau pour sauver le seul pli qui peut l'être et limiter Nord à douze levées.

Jeu de la carte :

Face à une ouverture de 25A, qui promettait au bas mot 20 ou 21 points HL, Sud, en ajoutant ses 13 points H, comptabilise 33 ou 34 points dans son camp. Ce total permet de s'attaquer au petit chelem. En cas de succès, le camp Nord-Sud marquerait 990 points grâce à la prime de chelem de 500 points qui vient s'ajouter aux 300 points de la prime de manche. S'il se contentait du contrat de 3 Sans-Atout, il ne marquerait donc que 490 points en réalisant les mêmes douze levées.

Enchères :

S	6SA	Passé Fin	2SA	Passé	E
---	-----	-----------	-----	-------	---

SCORE	NOTE
N-S 1020 990 490	N-S 100 88 63 31 12 0
E-O 50 ...	E-O 0 12 37 69 88 100

20 DONNE

Ouest donneur • Tous vulnérables

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

Entame : Dame de Carreau

SCORE		NOTE	
N-S	50 ...	N-S	100 77 59 32 18 0
E-O	150 400 430 ...	E-O	0 23 41 68 82 100

Fin	2SA	1SA	3SA
Passé	Passé	Passé	Passé
S	O	Nord	E

Entame : Dame de Cœur

♠ D 5 4
♥ A 9
♦ 8 4 2
♣ 10 7 6 5 3

♠ R 9 8
♥ R 8 4
♦ R 10 7
♣ A R V 2

♠ V 10 7 3
♥ D V 10 7
♦ A 6 5
♣ 9 4

♠ A 6 2
♥ 6 5 3 2
♦ D V 9 3
♣ D 8

N
O
S
E

Point Clé :

Lorsque vous n'êtes pas certain d'avoir les moyens de jouer 3SA, utilisez le palier dit inutile de 2SA pour proposer la manche à votre partenaire.

Jeu de la carte :

Sud choisit d'entamer de la Dame de Cœur, dans sa plus belle majeure quatrième. Nord débloque son As et rejoue le 9 de Cœur pour coopérer à l'affranchissement de la couleur. Si Est fournit le 8, Sud, attentif, constate que son 7 et son 10 sont devenus des cartes équivalentes. Il couvre donc le 9 du 10 et rejoue le Valet pour faire tomber le Roi du déclarant. Si il se contentait du 7, Nord resterait en main au 9 et ne pourrait continuer l'affranchissement de la couleur. En affranchissant ses Cœurs, la défense limite le déclarant à neuf levées car Sud, plus tard en main à l'As de Carreau, encaissera une troisième levée dans la couleur. À défaut, Est réaliserait un Cœur, deux Piques, trois Carreaux et quatre Trèfles, soit dix levées pour un score de 430 points au lieu de 400.

Le choix de la carte à fournir en troisième position dépend entièrement de la couleur au mort.

Point Clé :

Le contrat gagne.

Sur la bonne défense, le camp Nord-Sud perd donc 50 points. Pour autant, le contrat de 3 Sans-Atout devait être tenté. Il eut d'ailleurs suffi que le 10 de Cœur soit en Ouest pour que le contrat rempli.

Notons que si Est avait joué la Dame de Cœur sur le 5 du mort, le Valet, encore second derrière l'honneur d'Ouest, aurait constitué un second arrêt dans la couleur synonyme de contrat, Ouest encaissant les trois plis de Cœur restants.

Est prendra la main dans cette couleur, le jeu du troisième Cœur battra irrémédiablement le À la tête de six levées, Sud doit affranchir les Piques pour remporter son contrat. Mais quand réjouer la Dame pour débloquer le côté court de son camp.

Est-Ouest affranchit ainsi sa couleur au premier ou deuxième tour, selon le moment exact par le déclarant : si Sud appelle le Valet, il fournit la Dame, si le 5 est joué, il doit fournir le 10, carte la plus économique permettant de faire tomber un éventuel honneur en Sud. Le camp et le 10 de Cœur derrière le Valet du mort, doit adapter sa carte en fonction de celle appelée il entame en respectant la convention de la « quatrième meilleure ». Est, qui détient la Dame Ouest a la chance de posséder une couleur cinquième. En absence de séquence d'honneurs,

Jeu de la carte :

précision la force totale de son camp.

Sans-Atout, le saut à la manche est un arrêt absolu, seul le répondant connaissant avec ment atteints et les ambitions du répondant s'arrêtent là. Notons qu'en face d'une ouverture à de ses 7H. En effet, les 25 H nécessaires pour tenter la manche à Sans-Atout sont large-Nanti d'une main régulière de 20H, Sud ouvre de 2SA et Nord appelle la manche au nom

Enchères :

Niveau BF 1

2SA	3SA	Fin
Passé	Passé	Fin
S	N	O
Est	Est	Est

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
150	400	100	0
...	...	87	13
50	100	67	33
18	79	36	64
0	...	18	79

22

DONNE

Est donneur • Est-Ouest vulnérables

♠ 10 9 7

♥ 6 5

♦ 9 6 3

♣ A D 8 2

♠ A 6 4

♥ D 10 3

♦ D 8 5

♣ V 7 5 3

♠ R D V 2

♥ A 9

♦ A R 7 4

♣ R 9 6

♠ 8 5 3

♥ R 8 7 4 2

♦ V 10 2

♣ 10 4

♠ 10 4

♥ R 8 7 4 2

♦ V 10 2

♣ 10 4



SCORE		NOTE	
N-S	50 ...	N-S	100 0
E-O	1020 1520 ...	E-O	89 63 28 0

Sud	O	N	E
Passé	2SA	Passé	7SA

Entame : 10 de Trèfle

♠ 9 4
♥ 10 7 6 2
♦ D 8 3
♣ 10 9 8 7

♠ R V 8 2
♥ A V 5
♦ R 10 7 6
♣ A V

♠ 10 7 5 3
♥ 8 4
♦ V 9 2
♣ 6 5 4 3

♠ A D 6
♥ R D 9 3
♦ A 5 4
♣ R D 2

S
O
N
E

Enchères :

Est s'apprêtait à ouvrir de 1SA quand son partenaire le devance en ouvrant lui-même de 2SA ! Est reprend ses esprits pour calculer que son camp totalise au moins $20 + 17 = 37$ points, soit de quoi gagner statistiquement le grand chelem. Il pose donc le carton de 7SA sur la table, ce qui est tout de même assez rare.

Jeu de la carte :

Pour gagner son contrat, Ouest doit remporter toutes les levées. Il recense quatre pils à Pique et à Cœur, deux à Carreau et trois à Trèfle, soit treize levées : le compte est bon ! Le premier écueil consiste à bien garder toutes ses levées. En effet si, d'aventure, Ouest jouait par exemple quatre tours de Cœur en défaussant un Pique du mort, il ne pourrait plus faire que trois pils dans cette couleur, partant du bon principe qu'à Sans-Atout, on ne peut faire plus de levées que l'on ne possède de cartes du côté le plus long. Un des nombreuses lignes de jeu conduisant au succès pourrait être : 10 de Trèfle pour l'As, As et Valet de Cœur puis le 5 de Cœur pour le Roi suivi de la Dame, le mort défaussant un Carreau inutile. Suivent alors l'As et la Dame de Pique puis le 6 vers le Roi puis le Valet sous lequel est défaussé un Carreau dans la main d'Ouest. Le déclarant joue ensuite le Valet de Trèfle pris du Roi et suivi de la Dame avant d'encasser l'As et le Roi de Carreau.

Bravo aux paires qui auront marqué 1520 points en déclarant et gagnant ce grand chelem !

Point Clé :

Vous êtes favoris pour gagner 7SA dès que vous possédez la bagatelle de 37 points sur les 40 possibles.

SCORE		NOTE	
N-S	400	N-S	100
E-O	...	E-O	0
	50		12
	100		28
	...		59
	430		79
	400		21
	...		41
	...		72
	...		88
	...		100

S	Quest	N	E
3SA	Fin	1SA	Passé

Niveau BF 1

♠ R 8 5
♥ A R 6 3
♦ 9 7 4 2
♣ A R

♠ D V 10 4 2
♥ 9 4
♦ A 6
♣ 9 6 5 3

♠ 9 7 3
♥ D 10 8 7
♦ R V 10 5
♣ 8 2

♠ A 6
♥ V 5 2
♦ D 8 3
♣ D V 10 7 4

♠ A 6
♥ V 5 2
♦ D 8 3
♣ D V 10 7 4

♠ A 6
♥ V 5 2
♦ D 8 3
♣ D V 10 7 4

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

Jeu de la carte : Nord est à la tête de deux levées de Pique, deux levées de Cœur et de cinq Trèfles. Mais attention, les Trèfles sont bloqués. Pour réaliser cinq levées dans cette couleur, il faut tirer d'abord l'As et le Roi puis remonter au mort pour jouer la Dame, le Valet et le 10. La seule rentrée 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 débloque 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 malheureux Trèfles isolés au mort.

Point Clé : Quand une couleur est bloquée, le déclarant a intérêt à bien planifier ses communications.

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



Niveau SEF

Jeu n°42 : mai	2020
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

Niveau Bridge Français

Jeu BF n°30 : mai	2018
Jeu BF n°31 : janvier	2019
Jeu BF n°32 : mai	2019
Jeu BF n°33 : janvier	2020
Jeu BF n°34 : mai	2020
Jeu BF n°35 : janvier	2022
Jeu BF n°37 : janvier	2023
Jeu BF n°38 : mai	2023
Jeu BF n°39 : janvier	2024
Jeu BF n°40 : mai	2024

Rejoinez les donnes de la Finale Nationale de l'Espérance 2022

LIVRET COMMENTÉ PAR ALAIN LÉVY

