

Classement du mois de Novembre du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Nom des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	Bridge Club D'Etampes	M. Jean-Claude CALLIONI - M. Michel MEYER	80,70	1023	30
2	Sotteville Bridge Club	M. Philippe BOUR - M. Bruno RIQUIER	80,14	769	166
3	Groupement Amical des Bridgeurs Olivetains	Mme Claudie BERNARD - M. Xavier CAUSSE	78,85	651	99
4	A.L.S.B. Bridge Club	Mme Jany EICHOLZ - M. Roland TAPIERO	73,56	578	9
5	Bridge Club De Carpentras	Mme Teresa DEKOSTER - Mme Josette BRUN	71,03	527	81
6	Bridge Club Pertuisien	Mme Alice LAMARQUE - Mme Jacqueline BERNARD	70,36	488	26
7	Bridge Club De Lagny	M. Edwin TEUPOOTAHITI - M. Michel BROWNE	69,95	458	90
8	Le Bridgeur Blois	Mme Claudie CHEVÉ - Mme Claude LEBORGNE	69,72	427	112
9	Bridge Club Niortais Jacqueline Andre	M. Jacky BORNE - M. Jean-Michel COUTHOUIS	69,60	413	86
10	Morvan Bridge Club	Mme Dominique LE TALLEC - M. Jean-Louis LEDOUX	69,32	395	10

Simultané des élèves

Organisé chaque seconde quinzaine
d'octobre à mai



FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE



Université
du Bridge

Basé sur le programme Bridge Français 2^e année.
Du non classé au 3^e série Carreau.

Décembre 2022

Les exercices du SEF 2018

Événement !



Commandes sur
www.ffbridge.boutique






Commandes sur www.ffbridge.boutique

1

Donneur : N

Vul : P

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

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

Entame : As de Carreau

Jeu de la carte :

Dans la zone 17 – 19 HLD, l'ouvreur doit, sur un soutien simple de son partenaire, proposer la manche par l'entremise de l'enchère de 3♥. Le répondant, maximum de son soutien à 2♥, accepte la proposition et conclut à 4♥.

Le déclarant compte un Pique, cinq Cœurs et deux Trèfles soit huit levées immédiates.

Bien qu'il soit possible de faire une impasse à la Dame de Trèfle en jouant le 7 vers le Valet, manœuvre réussissant une fois sur deux, il est bien supérieur de réaliser une coupe du côté court. L'impasse au Roi de Pique procurera, en cas de succès, la dixième levée.

Après trois tours de Carreau de la défense, Sud en main à la Dame de Carreau rejoue le Valet de Pique. Le déclarant, conformément à son plan de jeu, fait l'impasse au Roi de Pique, nécessaire au gain de son contrat. Ayant fait la levée, il joue le 9 de Trèfle pour le Roi puis 7 de Trèfle pour l'As et coupe son Valet de Trèfle. Il ne lui reste plus qu'à ôter les atouts de la défense et réaliser ainsi dix levées.

Principe :

Lorsque plusieurs manœuvres sont possibles, il est logique de prendre celle dont les chances de succès sont les plus favorables.

2

♠ D V 10 3
♥ D 6 4
♦ R 3 2
♣ D 7 2

♠ A 8 6
♥ 10 8 3
♦ 10 9 8 4
♣ A 9 6



♠ 9 4
♥ R 9 7 5 2
♦ A 7 6
♣ 8 5 3

♠ R 7 5 2
♥ A V
♦ D V 5
♣ R V 10 4

Donneur : E

Vul : NS

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

Entame : 10 de Carreau

Jeu de la carte :

Nanti d'une majeure quatrième, Nord doit avant d'imposer la manche, essayer de retrouver un fit dans sa majeure quatrième. Pour cela il utilise la convention « Stayman ». Sur la réponse de 2♠ garantissant quatre cartes à Pique (sans quatre cartes à Cœur), Nord n'a aucun mal à conclure au contrat de quatre Piques.

Après avoir perdu les trois As, le déclarant devra réussir l'impasse au Roi de Cœur pour gagner son contrat. N'ayant aucune coupe à faire, le déclarant doit immédiatement ôter les atouts de la défense. Il prend la continuation Carreau de la Dame, joue immédiatement atout puis tente l'impasse au Roi de Cœur en jouant le 4 vers le Valet. Enfin, il affranchit ses Trèfles et totalise dix levées.

Principe :


Lorsqu'il n'y a aucune coupe à faire, ôtez les atouts de la défense le plus rapidement possible.

21

Donneur : N Vul : NS

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

♠	9 8 6	♠	2
♥	R 9 8 5	♥	AV 7 6
♦	V 9 7 2	♦	AR 10 5 4
♣	AR	♣	D 8 6



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

L'entame : As de Pique**Commentaire :**

Le soutien à 3♥ de l'ouvreur montre quatre cartes dans la zone 17 – 19 HLD. Le répondant, connaissant un minimum de 28 HLD dans son camp, conclut à la manche.

Dans la couleur Cœur ainsi que la couleur Carreau il manque la Dame. Néanmoins il existe une différence fondamentale entre les deux : l'une possède huit cartes et l'autre neuf. À partir de neuf cartes, on ne fait pas d'impasse à la Dame préférant le jeu « en tête ». Il faudra donc ici faire l'impasse à la Dame de Cœur mais pas celle à la Dame de Carreau.

Le déclarant prend le retour Trèfle probable de l'As puis joue le Roi de Cœur (coup de sonde) et 5 de Cœur vers le Valet que Sud prend de la Dame. Celui-ci poursuit par le Valet de Trèfle que le déclarant prend du Roi. Il ôte les atouts restant en un tour et poursuit par As et Roi de Carreau sans faire l'impasse à la Dame. Celle-ci tombe et tous les Carreaux du déclarant deviennent maîtres.

Le déclarant réalise ainsi onze levées.


Jeu de la carte :

À huit cartes, on fait l'impasse à la Dame. À neuf cartes, on tire en tête.

20

Donneur : O

Vul : T

♠ 5 4		♠ RD 7
♥ 9 7 5 3 2		♥ DV 10
♦ RV 10		♦ 9 6 4 2
♣ 9 4 2		♣ 7 6 3
♠ AV 10 9 2		
♥ A 8 6		
♦ D 7		
♣ D 10 8		

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

Entame : Dame de Cœur

Jeu de la carte :

Après avoir fait un Texas (2♥) afin de montrer ses cinq cartes à Pique, le répondant indique maintenant sa force et sa distribution. Ayant de quoi imposer la manche avec une main régulière, il produit l'enchère de 3SA. L'ouvreur, qui possède trois cartes dans la majeure du partenaire, corrige au contrat de quatre Piques.

Le déclarant compte un Pique, deux Cœurs, un Carreau et quatre Trèfles soient huit levées immédiates.

En l'absence du Roi et de la Dame de Pique, le déclarant doit faire la double impasse. À chaque fois que les honneurs sont placés avant ou partagés entre les deux mains, il réalisera quatre levées dans la couleur. Il devra aussi couper un Cœur avec un des atouts de la main courte.

L'entame de la Dame de Cœur est prise du Roi suivi du 3 de Pique. Est intercale la Dame que le déclarant prend de l'As. Il coupe maintenant son Cœur et termine par une nouvelle impasse à Pique. Il réalise ainsi douze levées.


Principe :

Lorsqu'il manque deux honneurs, faire une double impasse offre les meilleures chance de réaliser le maximum de levées dans la couleur.

3

Donneur : S Vul : EO

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

♠ 10 9		♠ D 8 4
♥ ARD 5 3		♥ V 10 9 2
♦ 9 6 5		♦ RD 10 3
♣ 8 6 3		♣ 4 2
		
		♠ AR 7 6
		♥ 8 4
		♦ A 7 2
		♣ AD 7 5
		♠ V 5 3 2
		♥ 7 6
		♦ V 8 4
		♣ RV 10 9

Entame : Valet de Trèfle

Jeu de la carte :

Après avoir annoncé ses cinq cartes à Cœur en produisant l'enchère de 2♦ Ouest annonce maintenant sa distribution régulière et son désir de jouer la manche par l'enchère de 3SA. Ne possédant pas de fit, Est en reste là.

Le déclarant compte deux Piques, trois Cœurs, un Carreau et deux Trèfles (après l'entame) soit huit levées immédiates.

Il pourra faire deux levées de longueur à Cœur en cas de partage 3 – 3 ou une levée de longueur en cas de partage 4 – 2 du résidu de la couleur. Néanmoins, il doit faire attention aux communications. S'il commence par jouer As, Roi et Dame de Cœur et qu'il constate que le partage du résidu de la couleur est 4 – 2, il pourra jouer un quatrième tour de Cœur afin d'affranchir une levée de longueur mais n'aura pas les moyens de rejoindre le mort pour en profiter. Pour pallier ce manque de communications, la technique est simple : faire un coup à blanc.

Le déclarant prend l'entame Trèfle de la Dame puis joue le 4 de Cœur pour le 3 de Cœur quelle que soit la carte fournie par Sud. Il capture le retour Trèfle de l'As et poursuit par le 8 de Cœur pour l'As, le Roi et la Dame et enfin le 5 de Cœur affranchi.


Principe :

Le coup à blanc est une technique qui permet de pallier le manque de communication.

4

Donneur : O

Vul : T

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	1♣	1♥
3SA			

Entame : 9 de Cœur

Jeu de la carte :

Même si Est a peu de chances que son camp remporte le contrat, il doit intervenir à 1♥ dans le but de donner une bonne entame à son partenaire.

Sud ayant produit l'enchère de 3SA garantissant un arrêt à Cœur et une main régulière, Est sait que celui-ci possède le Valet quatrième à Cœur. S'il prend le neuf de Cœur de l'As puis continue par le Roi et la Dame il pourra affranchir son cinquième Cœur en rejouant le 3 de Cœur (que Sud prendra du Valet) mais n'aura aucune reprise pour le réaliser. À l'instar de ce que ferait un déclarant, pour garder les communications, il doit fournir le 3 de Cœur au premier tour ! Il ne lui reste plus qu'à espérer que son partenaire prenne la main et rejoue son dernier Cœur. À ce moment il prendra de l'As puis jouera le Roi et la Dame de Cœur capturant les derniers Cœurs du déclarant et pourra ainsi réaliser son 7 de Cœur consommant la chute.


Principe :

Les problèmes de communications existent aussi en défense, et le coup à blanc est une des techniques qui permet d'y remédier. Il s'emploie de la même manière que pour le déclarant bien qu'il soit beaucoup plus difficile à diagnostiquer en défense.

19

Donneur : S Vul : EO

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

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

Entame : As de Pique**Jeu de la carte :**

Le soutien au palier de trois montre 11 – 12 HLD. Ici Nord possède 8 points H, 2 points D pour le neuvième atout et 1 point D pour le doubleton Pique. Totalisant au moins 28 HLD, Sud peut conclure à la manche.

Le déclarant possède deux Cœurs, un Carreau et deux Trèfles soit cinq levées immédiates.

Il manque la Dame de Cœur mais rappelons qu'à neuf cartes, les probabilités pour réaliser le maximum de levées sont pour le jeu « en-tête », c'est-à-dire, pas d'impasse à la Dame mais jouer As et Roi. En revanche, il faudra faire l'impasse au Roi de Carreau et la renouveler en cas de succès. Après deux tours de Pique et la continuation de la Dame de Trèfle, le déclarant prend du Roi (il conserve son As dont il aura besoin pour renouveler l'impasse à Carreau) et joue As de Cœur et Cœur vers le Roi (capturant ainsi tous les atouts de la défense). Il joue maintenant le 4 de Carreau vers le Valet celui-ci remportant la levée. Il rejoint le mort en jouant le 7 de Trèfle pour l'As et renouvelle son impasse à Carreau réalisant ainsi dix levées.


Principe :

À partir de neuf cartes, il ne faut pas faire l'impasse à la Dame mais tirer As et Roi « en tête » en espérant la Dame seconde ou sèche.

18

Donneur : E

Vul : NS

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	6♥		1♥

Entame : Roi de Pique

Jeu de la carte :

Le répondant possède 15 H + 2D pour le neuvième atout + 2D pour le singleton à Carreau et 1L pour le cinquième Trèfle soit 20HLD. L'ouvreur ayant au moins 14 HLD pour son ouverture de 1♥, le camp totalise un minimum de 34 HLD, suffisant pour imposer le petit chelem.

Le déclarant compte un Pique, cinq Cœurs et deux Carreaux soit huit levées immédiates.

N'ayant que l'As manquant, l'affranchissement de quatre levées de Trèfle sera un jeu d'enfant. Inutile de faire la moindre coupe du côté court (à Carreau) car les quatre levées de Trèfle apportent douze levées et il ne sera pas possible d'en faire treize car il aura fallu concéder l'As de Trèfle !

De ce fait, le déclarant prend l'entame Pique de l'As, joue immédiatement trois tours de Cœur pour éliminer les atouts de la défense et poursuit par la Dame de Trèfle puis du Valet de Trèfle pris du Roi.

Principe :

Comptez bien vos levées avant d'entreprendre des manœuvres inutiles : ici, la coupe d'un ou plusieurs Carreaux par les atouts de la main courte n'apportait aucune levée supplémentaire.

5

Donneur : N Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	3SA	Passe	1SA

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

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

**Entame** : Valet de Cœur**Jeu de la carte :**

Le déclarant compte trois Piques, deux Cœurs (après l'entame) et deux Trèfles soit 7 levées immédiates.


Il doit affranchir trois levées d'honneurs à Carreau pour réaliser son contrat.

Quelle carte doit mettre Nord sur l'entame du Valet de Cœur de son partenaire ? Le principe est toujours le même : en cas de couleur asymétrique, il faut commencer par jouer les honneurs du côté court. Il doit donc mettre le Roi pour ne pas bloquer la couleur. Le déclarant prend le Roi de l'As, joue le 4 de Carreau que Sud prend du Roi. Celui-ci ayant vu tomber le Roi et l'As de Cœur, sait qu'il ne reste plus qu'à déloger la Dame pour affranchir le reste de la couleur. Il rejoue le 8 de Cœur et n'a plus qu'à attendre que le déclarant rejoue Carreau pour réaliser tous ses Cœurs affranchis.

Principe :

En troisième, il faut mettre la plus forte pour ne pas bloquer la couleur et participer à son affranchissement.

6

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

Donneur : E

Vul : EO

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

Entame : Valet de Cœur

Jeu de la carte :

L'intervention au palier de 1 se fait dans la zone 8 – 18 HL. Pour Nord, il ne peut y avoir la manche que si Sud possède au moins l'ouverture. Comment le savoir ? Grâce au cue-bid, c'est-à-dire à l'annonce de la couleur de l'adversaire. Ce faisant, le répondant demande à l'intervenant la force de son intervention. Avec une main unicolore et l'ouverture, l'intervenant doit répéter sa couleur avec un saut. Il n'en faut pas plus à Nord pour déclarer la manche.

Le déclarant compte six Piques, un Cœur et deux Carreaux soit neuf levées immédiates.

Sur l'entame du Valet de Cœur le déclarant tente la Dame qu'Est prend du Roi pour rejouer la couleur. Le déclarant prend de l'As, ôte les atouts en trois tours et commence l'affranchissement de son Trèfle. Il totalise dix levées par l'entremise de six Piques, un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle.

Principe :


Le cue-bid après une intervention au palier de 1 demande à l'intervenant la force de son intervention. En dessous de l'ouverture celui-ci doit répéter simplement sa couleur. À partir de l'ouverture il doit quand cela est possible annoncer sa distribution.

17

Donneur : N

Vul : P

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

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

Entame : Dame de Pique

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques, un Cœur, un Carreau et trois Trèfles soit sept levées immédiates.

Il devra réussir l'impasse au Roi de Cœur pour gagner son contrat et n'ayant qu'une seule reprise au mort, devra réaliser une impasse forçante. Cette technique consiste à faire l'impasse non pas en jouant un petit vers un honneur mais en partant d'un honneur vers une petite carte. Cela permet en cas de succès de rester dans la main de départ. Cette technique a un coût et pour être entreprise nécessite un honneur de plus que le nombre de levées d'honneurs à réaliser. Ici le déclarant possède six honneurs pour seulement quatre levées d'honneurs à faire.

Le déclarant prend l'entame de la Dame de Pique de l'As, rejoint le mort par l'As de Trèfle et joue n'importe laquelle des cartes équivalentes du mort. Si Sud fournit une petite carte, le déclarant jouera le 3 de sa main et renouvellera la manœuvre jusqu'à réaliser quatre levées. Il totalisera ainsi dix levées.


Principe :

L'impasse forçante permet de rester dans la main de départ en cas de manque de communications.

16

Donneur : O

Vul : EO

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

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

Entame : Valet de Trèfle

Jeu de la carte :

Le Stayman s'utilise sur les ouvertures de 2SA exactement comme sur l'ouverture de 1SA. Néanmoins, l'ouvreur ayant montré 20 – 21 HLD, un minimum de 5 HLD seulement est requis pour l'employer.

Le déclarant totalise deux Piques, un Cœur, quatre Carreaux et un Trèfle (après l'entame) pour huit levées immédiates.

Seule l'impasse au Roi de Cœur permettra de réaliser la neuvième levée en jouant le 4 vers la Dame. Attention à ne pas jouer l'As de Cœur en coup de sonde ou vous ne pourrez plus fournir une petite carte quand vous jouerez vers la Dame si Sud met son Roi. Le déclarant prend le retour de la Dame de Trèfle du Roi, monte au mort par le 6 de Carreau pour le 10 puis joue le 4 de Cœur vers la Dame. Sud plonge du Roi pour rejouer Trèfle et la défense encaisse ses trois levées maîtresses (le déclarant défaussera un Pique et un Cœur du mort). Il capture le retour Pique probable de l'As, débloque sa Dame de Cœur, monte au mort en jouant le Valet de Carreau pris de la Dame, encaisse son As de Cœur et termine par ses deux Carreaux maîtres. Il réalise ainsi neuf levées.

Principe :


L'emploi du Stayman se fait à la fois sur l'ouverture de 1SA et sur l'ouverture de 2SA. Seul le minimum requis est différent dans les deux cas.

7

Donneur : S

Vul : T

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

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

Entame : Valet de Pique**Jeu de la carte :**

Est commence par annoncer ses cinq cartes à Cœur en utilisant la convention Texas (elle consiste à annoncer la couleur juste en dessous de celle possédée). Sur la rectification obligatoire à 2♥ de l'ouvreur, il annonce maintenant sa force et sa distribution par l'enchère de 3SA. Ne possédant que deux cartes dans la majeure de son partenaire, Ouest passe et 3 Sans-Atout devient le contrat final.

Le déclarant compte deux Piques (après entame), un Cœur, deux Carreaux et deux Trèfles soient sept levées immédiates.

L'impasse au Roi de Cœur permettra de réaliser trois ou quatre levées supplémentaires selon qu'elle réussisse ou non. Le déclarant prend le Roi de Pique de l'As et poursuit par le 7 de Cœur pour le 10 du mort. Celui-ci ayant remporté la levée, il rejoint sa main par l'As de Carreau et renouvelle l'impasse en jouant le 8 de Cœur. Nord fournissant le Roi au second tour, le déclarant le capture de l'As et aligne onze levées.


Principe :

Lorsqu'une impasse réussit et que les communications le permettent, il faut la renouveler.

8

Donneur : O

Vul : P

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

Sud

Ouest

Nord

Est

Passe

1♠

Passe

4♣

Entame : Dame de Cœur**Jeu de la carte :**

Le déclarant totalise cinq Piques, deux Cœurs et deux Carreaux soient neuf levées immédiates.

Ne pensez pas à couper un Cœur, car seules les coupes de la main courte rapportent des levées supplémentaires. Bien qu'insignifiante, la couleur Trèfle peut rapporter une levée de longueur ! En effet, si le partage du résidu est 3 – 2 (partage le plus probable), une levée de longueur pourra être établie.

Le déclarant prend l'entame de la Dame du Roi (ou de l'As), ôte les atouts de la défense en trois tours et commence l'affranchissement de ses Trèfles. Quel que soit le retour de la défense, le déclarant prend et joue un deuxième tour de Trèfle. Il achèvera l'affranchissement de ses Trèfles en effectuant un troisième tour et réalisera ainsi dix levées.

Principe :


Les levées de longueur sont une composante importante du bridge. Une couleur de huit cartes, même sans honneur, peut apporter une ou plusieurs levées de longueur. Si les Trèfles avaient été répartis 5 – 3 entre la main du mort et celle du déclarant, celui-ci aurait affranchi non pas une mais deux levées de longueur.

15

Donneur : S

Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	Passé	1♥	Passé
2♥	Passé	3♥	Passé
4♥			

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

Entame : Roi de Pique**Jeu de la carte :**

Après un soutien au palier de deux, l'ouvreur, dans la zone 17 – 19 HLD, se doit de proposer la manche par l'enchère de 3♥. Ici, le répondant maximum de son soutien accepte la proposition et conclut au contrat de quatre Cœurs.

Sur l'entame du Roi de Pique, le déclarant totalise un Pique, cinq Cœurs (sauf en cas de partage très improbable 5 – 0 des atouts, une probabilité de 4 %) et quatre Trèfles pour 10 levées immédiates.

Les perspectives de faire une onzième levée sont nulles car le déclarant ne peut réaliser aucune levée supplémentaire par une coupe du côté court ni aucune levée de longueur. Il doit donc ôter immédiatement les atouts de la défense. Après avoir pris l'entame Pique de l'As, il joue le 2 de Cœur pour l'As suivi de la Dame. Constatant le partage 4 – 1 des atouts, il joue le Valet de Cœur puis rejoint sa main par le 2 de Trèfle pour l'As et continue par le Roi de Cœur pour enlever le dernier atout adverse. Constatez que maintenant, il n'est plus en mesure de réaliser quatre levées d'honneurs à Trèfle à cause du blocage de la couleur. Néanmoins, ces quatre levées sont nécessaires à la réussite du contrat. Il lui faudra donc faire trois levées d'honneurs et une levée de longueur en espérant le partage 3 – 3 du résidu de la couleur. Il poursuit par le Roi de Trèfle suivi du Valet qu'il prend de la Dame. Tout le monde fournit et le dernier Trèfle est maître.


Principe :

Après un soutien au palier de deux, une surenchère au palier de trois dans la couleur d'atout permet de demander au répondant s'il est minimum ou maximum de son soutien. Elle constitue une proposition de manche.

14

Donneur : E

Vul : P

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

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

Entame : Valet de Trèfle

Jeu de la carte :

Le soutien au palier de deux montre la zone 6 – 10 HLD. Avec 20 HLD, l'ouvreur est presque certain que son camp détient les 27 HLD requis pour demander une manche majeure. Il ne doit pas tenir compte de la situation où son partenaire ne posséderait que 6 HLD. Même dans ce cas, son camp posséderait 26HLD et le gain de la prime de manche compenserait largement le point théorique manquant.

Le déclarant compte un Pique, cinq Cœurs et trois Trèfles soit neuf levées immédiates.

Le déclarant devra nécessairement réussir l'impasse au Roi de Pique pour gagner son contrat. Il n'y a aucune coupe du côté court possible, ni aucune levée de longueur. Il prend l'entame Trèfle du Roi, joue trois tours d'atout en terminant au mort afin de se trouver du bon côté pour jouer réaliser l'impasse au Roi de Pique en jouant le 2 vers la Dame. Malheureusement Ouest fait la levée avec le Roi et le déclarant devra se résoudre à donner trois levées de Carreau à la défense pour une de chute.


Principe :

Les impasses ne marchent qu'une fois sur deux, mais il faut les tenter. Notez que ne pas tenter de faire l'impasse au Roi de Pique n'aurait de toute façon pas permis de gagner le contrat.

9

Donneur : N Vul : EO

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

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

Entame : 10 de Carreau**Jeu de la carte :**

Avec un jeu de manche et une majeure quatrième, Sud de doit pas directement conclure à 3SA mais chercher un fit dans la majeure. Pour cela il utilise la convention « Stayman ». Sur l'enchère de 2♣, Nord annonce ses quatre cartes à Cœur. En l'absence de fit, Sud peut maintenant conclure au contrat de 3 Sans-Atout. Le déclarant compte un Pique, quatre Cœurs, quatre Carreaux et un Trèfle soit dix levées immédiates.

Le contrat semble sans difficulté mais deux couleurs doivent tout de même attirer votre attention : les Cœurs et les Carreaux. En effet, ces deux couleurs sont asymétriques et le côté court comporte des honneurs sans petite carte annexe. Cela crée une situation de blocage. Le déclarant prend l'entame du 10 de Carreau du Roi, débloque le Valet et rejoint le mort en jouant le 4 de Cœur pour l'As. Il poursuit par le Valet de Cœur débloquent ainsi la couleur. Il encaisse l'As et la Dame de Carreau puis rejoint sa main avec l'As de Pique et termine par le Roi et la Dame de Cœur.

Il totalise ainsi 10 levées.


Principe :

Le Stayman est une convention qui permet de retrouver les fit 4 – 4 sur les ouvertures à Sans-Atout.

10

Donneur : E

Vul : T

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

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

Entame : Dame de Carreau

Jeu de la carte :

Possédant six cartes à Pique le répondant sait que son camp détient un fit d'au moins huit cartes. Il utilise la convention Texas afin de faire jouer la main forte. Cela consiste à annoncer la couleur en dessous de celle que l'on possède. Totalisant 8H + 2D (singleton à Carreau) +2L grâce aux cinquième et sixième Pique, soit 12HLD, le répondant peut conclure à la manche, son camp possédant au moins 27 HLD.

Le déclarant compte un Pique, trois Cœurs et un Carreau soit cinq levées immédiates.

En l'absence du Roi et de la Dame à l'atout, le déclarant doit faire une double impasse. Il prend l'entame de la Dame de Carreau de l'As puis joue immédiatement le 2 de Pique vers le 10. Il coupe le retour Carreau, rejoint le mort par l'As de Cœur puis joue le 7 de Pique vers le Valet qui remporte la levée. Après avoir ôté le dernier atout de la défense il ne lui reste plus qu'à affranchir ses Trèfles. Il réalise ainsi onze levées.


Principe :

Lorsqu'il manque deux honneurs, le maniement correct consiste à faire une double impasse.

13

Donneur : N Vul : T

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

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

Entame : Dame de Pique**Jeu de la carte :**

Le Stayman est la convention qui permet de retrouver les fit 4 – 4 sur les ouvertures à Sans-Atout. C'est l'enchère de 2♣ qui tient ce rôle. Ayant découvert le fit, Ouest peut conclure à la manche.

Le déclarant compte deux Piques, quatre Cœurs et quatre Trèfles soit dix levées immédiates.

Malgré l'assurance de gagner son contrat, le déclarant ne doit pas se contenter de cela mais doit essayer de faire le maximum de levées en tentant par exemple l'impasse à Carreau. Le déclarant prend l'entame Pique du Roi et joue immédiatement le 2 de Carreau vers le Roi. En main à l'As de Carreau, Nord poursuit par un Pique que le déclarant prend de l'As. Attention, afin de ne pas perdre une levée de Pique, le déclarant doit défausser le troisième Pique de sa main sur un des Trèfles maîtres. Pour cela, il ôte les atouts de la défense en trois tours puis joue ses quatre Trèfles maîtres en défaussant le 7 de Pique de sa main. Il ne lui reste plus qu'à couper le 9 de Pique pour réaliser la onzième levée.


Principe :

Le bridge est un jeu de comparaison, il faut toujours essayer de faire le maximum de levées.

12

Donneur : O

Vul : NS

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	1♣	Passé
1♥	Passé	2♥	Passé
4♥			

Entame : Dame de Trèfle

Jeu de la carte :

Malgré ses quatre petites cartes, Sud doit prospecter un fit à Cœur. Il produit pour cela l'enchère de 1♥. Dans la zone 12 – 16 HLD, l'ouvreur soutient au palier de deux. Totalisant un minimum de 28 HLD suffisant pour la manche, le répondant peut conclure au contrat de quatre Cœurs.

Avec deux Piques, un Cœur, un Carreau et deux Trèfles le déclarant totalise six levées immédiates.

Il devra faire la double impasse à Cœur en commençant par l'honneur le plus petit (c'est-à-dire jouer en premier lieu vers le 10) et pourra aussi tenter les impasses à la Dame de Pique et au Roi Carreau.

Afin de se trouver dans la bonne main, le déclarant prend l'entame Trèfle de l'As et joue le 2 de Cœur vers le 10 qui remporte levée. Il rejoint sa main par l'As de Pique et renouvelle l'impasse Cœur en jouant le 6 vers la Dame puis il ôte le dernier atout de la défense en jouant l'As de Cœur. Se trouvant au mort, il joue le 2 de Carreau pour la Dame qui perd au Roi. La défense poursuit par le Valet de Trèfle que le déclarant prend du Roi pour jouer le 4 de Pique vers l'As et tenter l'impasse à la Dame de Pique en jouant le 5 de Pique vers le Valet. En main à la Dame de Pique, Est rejoue Trèfle et la défense encaisse sa dernière levée.

Principe :

L'impasse est la manœuvre la plus facile pour réaliser des levées, mais elle ne marche en moyenne qu'une fois sur deux.


11

Donneur : S

Vul : P

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	1SA	Passé	3SA

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



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

Entame : Dame de Pique**Jeu de la carte :**

Le déclarant compte deux Piques, deux Cœurs, un Carreau et un Trèfle soit six levées immédiates.

Les Trèfles pourront procurer deux levées de longueur en cas de partage 3 – 2 du résidu de la couleur et l'impasse au Roi de Carreau sera nécessaire pour la neuvième levée. Le déclarant prend l'entame de la Dame de Pique de l'As puis joue le 2 de Trèfle pour l'As et 3 de Trèfle. Il capture le retour Pique du Roi et joue un troisième tour de Trèfle pour affranchir deux levées de longueur. À ce stade Nord encaisse ses deux Piques affranchis et s'il rejoue Cœur, le déclarant devra prendre du Roi, encaisser ses deux Trèfles maîtres et jouer le 2 de Carreau vers la Dame.

Principe :

Lorsqu'une impasse est nécessaire à la réussite d'un contrat, il ne faut pas hésiter à la faire.



Espérance par paires

Votre première compétition, contre des joueurs de votre niveau

Finale Nationale le 6 mai dans les comités

→ Eliminatoires de janvier à mars 2023, renseignez-vous vite dans votre comité !

→ 1^{re} et 2^e paire :

- Un séjour en location d'une semaine pour 2 personnes

→ 3^e et 4^e paire :

- Un séjour en location d'un week-end pour 2 personnes

Belambra
clubs

Championnat de France des écoles de bridge

1ère séance du 16 au 29 janvier 2023

2^e séance du 15 au 28 mai 2023

→ Trois niveaux :

- 1^{re} année ou classement 4^e série Trèfle ou Nouveau licencié
- 2^e année ou classement inférieur ou égal à 4^e série Promotion
- SEF ou classement inférieur ou égal à 3^e série Carreau

→ Donnes adaptées à votre niveau, avec un livret de commentaires

→ Des résultats immédiats

→ Simple d'organisation grâce aux jeux fléchés, dès une table en jeu par niveau

→ PE garantis à tous les participants