

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.

Novembre 2023

Classement du mois d'Octobre du Simultané des Élèves


Rang	Nom du Club	Nom des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	Cercle De Bridge Bourg La Reine	M. Jacques REVEILLE - M. Patrick GUERIN	74,54	986	15
2	Hérisson Bridge Club	M. Caroline RAIKO RAIKOVSKY Mme Isabelle BOURBONNAIS	73,25	740	127
3	Peynier Bridge Club	M. Francis HENAUT - M. Hervé DESTREBECQ	72,59	625	14
4	Cercle Paul Bert Bridge	M. Nicolas PARANT - M. Denis HUTEN	71,37	555	67
5	Le Rouge Et Le Noir Bridge Club	M. Christian MATHAIS - M. Patrick BARDON	69,02	506	93
6	Avignon Bridge Club	M. Claude-Yves LE ROUX - Mme Agnès LE ROUX	68,75	469	34
7	Hermes Bridge Club	M. Jean-Pierre CAZIEN - M. Alain POTENCIER	68,44	439	50
8	Groupement Amical des Bridgeurs Olivetains	M. Stéphane ROFFET - M. Fabien JIMENEZ	68,40	415	60
9	Cercle Union Republicaine	M. Marcel SANSE - Mme Marie DE TREMONTELS TARTARY	68,34	395	15
10	Bridge Club Du Pays De Lorient	M. Daniel ROUBIN - M. Pascal VANHOEKE	68,00	378	38

1

Donneur : N

Vul : P

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

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

L'entame : Dame de Pique

Enchères :

Le répondant, face au soutien simple de son partenaire montrant quatre cartes à Cœur et de 12 à 16HLD, possède lui-même 16HLD s'il tient compte du neuvième atout de sa main. Il connaît donc dans sa ligne un minimum de 28 points et un maximum de 32, confortables pour jouer une manche, légèrement insuffisants pour espérer un chelem. Son saut à 4♥ est une enchère d'arrêt.

Jeu de la carte :

Deux Piques, un Cœur et un Trèfle constituent les quatre levées immédiates du déclarant.

Il n'est pas possible ici de réaliser des coupes avec les atouts de la main courte puisqu'en dehors des Cœurs, aucune couleur n'est plus courte en Est qu'en Ouest. En revanche, la possession de Dame-Valet-10 de Cœur et Dame Valet-10 de Trèfle permet de réaliser des impasses forçantes contre le Roi.

Le déclarant prend l'entame Pique du Roi et commence par réaliser une première impasse forçante à Cœur en présentant l'un des trois honneurs du mort. Si Sud ne le couvre pas du Roi, le déclarant fournira le 3 de sa main et pourra renouveler l'opération en présentant l'un des deux autres honneurs du mort. Une fois le Roi capturé, il pourra faire de même avec les Trèfles en présentant par exemple la Dame de Trèfle.

Les deux Rois étant placés favorablement, le déclarant réalisera onze levées.

Point clé :

L'impasse forçante permet de rester dans la main de départ en cas de succès de l'impasse afin de recommencer l'opération sans avoir besoin de communications extérieures.

2

♠ V 10 4

♥ A 9 7 5

♦ R V 9

♣ 7 4 3

♠ 9 8 6 3

♥ R V 2

♦ 8 6 2

♣ D 9 5



♠ A 5

♥ D 10 6 4 3

♦ A D 7

♣ A R 8

♠ R D 7 2

♥ 8

♦ 10 5 4 3

♣ V 10 6 2

Donneur : E

Vul : NS

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

L'entame : Roi de Pique

Enchères :

Avec ses 21 HLD Est peut aisément conclure à la manche mais, en face d'un maximum de 10 points, ne peut raisonnablement envisager le chelem.

Jeu de la carte :

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

Il sera aisé d'affranchir quatre levées d'atouts en délogeant l'As puis de faire l'impasse au Roi de Carreau en jouant le 2 vers la Dame, en espérant le Roi en Nord. Attention quand même au partage des atouts dont le déclarant doit surveiller la chute avec une extrême attention.

Est prend l'entame Pique de l'As et joue immédiatement le 3 de Cœur vers le Roi. En main à l'As de Cœur, Nord poursuit du Valet de Pique, le déclarant coupant le troisième tour de la couleur. Suit le Valet de Cœur - honneur de la main courte - sous lequel Sud défause. Il faut donc jouer la Dame et le 10 pour venir à bout des deux derniers Cœurs de Nord, après quoi le déclarant remontera au mort par la Dame de Trèfle pour effectuer son impasse à Carreau. Quel programme !


Point clé :

Quand une impasse est nécessaire pour gagner le contrat, il ne faut pas hésiter à la réaliser.

3

Donneur : S Vul : EO

Sud	Ouest	Nord	Est
2SA	Passé	3SA	Fin

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

L'entame : Dame de Pique

Enchères :

L'ouverture de 2SA montre une main régulière de 20 - 21 HL. Sans espoir de fit majeur Nord, du haut de ses 7 points H, conclut à la manche à Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Le déclarant se compte deux Piques et trois Carreaux, soit cinq levées immédiates.

Il peut affranchir trois levées d'honneurs à Cœur et une à Trèfle, ce qui correspond aux levées manquantes. Attention cependant au blocage des Cœurs car il n'est pas question de marier deux honneurs dans le même pli. Il est donc nécessaire de commencer par affranchir cette couleur en jouant Cœur vers le mort dès la seconde levée. Si le flanc laisse passer, Sud rejoue le 10 que la défense peut également respecter. Dans ce cas précis il convient de rentrer en main par le Roi de Carreau et de continuer du Roi ou de la Dame de Cœur. La défense prend et rejoue Pique, faisant tomber le dernier arrêt de Sud. Celui-ci en profite pour encaisser son quatrième Cœur avant de rejouer le Roi de Trèfle pour l'As d'Est. Le neuvième pli est fabriqué et la défense ne peut encaisser que deux Piques et deux As.

Point clé :

Dès que le mort s'étale pensez à repérer les couleurs sujettes à un blocage.

4

Donneur : O

Vul : T

♠ D V 9 3
♥ 7 3
♦ A V 10
♣ A 8 5 2

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

♠ 6 2
♥ R 10 6
♦ R 9 8 4
♣ R 9 6 3

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

L'entame : Dame de Trèfle

Enchères :

Une intervention à la couleur au palier de 1 nécessite un minimum de cinq cartes et une force allant grosso modo de 8 à 17/18HLD. En réponse à l'intervention, le soutien simple montre une force de 8 – 12 HLD avec un fit de trois cartes. Nord, qui possède 19 HLD, sait que son camp détient le minimum requis de 27 HLD pour déclarer la manche. Il conclut logiquement au contrat de quatre Cœurs.

Jeu de la carte :

Avec deux Piques et cinq Cœurs le déclarant totalise sept levées immédiates.

Une levée d'honneur se fera avec le Roi ou la Dame de Carreau et la coupe de deux Piques avec les atouts de la main courte apportera les plis manquants.

Sachant qu'il est très fortement déconseillé d'entamer sous un As dans un contrat à la couleur, le déclarant sait que l'As de Trèfle se trouve en Ouest. De plus, si Est avait l'As et la Dame de Trèfle, Ouest n'aurait pas eu suffisamment de points d'honneurs pour ouvrir de 1 à la couleur. En conséquence, il est inutile de couvrir la Dame du Roi.

Après avoir coupé le deuxième tour de la couleur, le déclarant joue As et Roi de Pique puis le 5 de Pique qu'il coupe du Roi ou du 10 de Cœur, deux atouts équivalents. En effet, avec sept cartes maîtresses à l'atout, il peut se permettre de couper d'un Cœur maître afin d'éviter toute surcoupe car Ouest pourrait n'avoir que deux cartes à Pique. Il rentre en main en jouant le 6 de Cœur pour la Dame et coupe son dernier Pique du deuxième atout maître du mort. Il ne lui reste plus qu'à jouer Carreau pour la dixième levée. Si Est plonge de l'As, Nord devrait même faire onze plis.

Point clé :


Pensez aux coupes avec les atouts de la main courte, solution la plus efficace pour réaliser des levées dans les contrats à l'atout.

5

Donneur : N

Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
2♥	4♠	1♥ Contre	1♠ Fin

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

L'entame : 10 de Cœur

Enchères :

En réponse à l'intervention, dans la zone 8-12HLD, il convient d'appliquer la loi des atouts, c'est-à-dire demander un nombre de levées correspondant au nombre d'atouts de son camp. Ici, Ouest a la certitude de posséder au moins dix atouts et peut enchérir au palier de 4. Nord, se voyant privé de jouer une manche et n'ayant pas la certitude de gagner au palier de 5, porte un contre punitif afin d'augmenter les gains obtenus par la chute probable du contrat adverse. Le critère - qui n'est pas toujours fiable - sélectionné pour effectuer ce contre repose sur la majorité du nombre de points d'honneurs que détient son camp. Nous verrons plus tard qu'il est loin d'être tout le temps décisif.

Jeu de la carte :

Le déclarant ne devrait pas éviter la perte d'un Cœur, trois Carreaux et un Trèfle pour deux levées de chute. Nord-Sud marqueront 300 points mais cela reste une opération intéressante pour les Est-Ouest car au contrat de quatre Cœurs les Nord-Sud auraient marqué 620 points. Il est intéressant de déclarer un contrat qui va probablement chuter si l'on estime que la perte subie sera inférieure au gain du contrat demandé par les adversaires. On parle de contrat de sacrifice.

Point clé :

Lorsque l'adversaire vous prive de l'opportunité de jouer une manche que vous aviez de bonnes chances de gagner et qu'il vous semble trop hasardeux de surenchérir au palier de 5, il vous faut le contrer afin d'augmenter le coût des levées de chute adverses.

6

Donneur : E

Vul : EO

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

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

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

L'entame : 8 de Trèfle

Enchères :

L'intervention au palier de 1 nécessite une couleur d'au moins cinq cartes et couvre une zone allant de 8 à 17/18HL. Elle n'empêche pas Nord d'annoncer ses quatre cartes à Pique. Est, qui possède un fit de trois cartes à Cœur, fait un soutien simple qui promet de 8 à 12HLD. Ne possédant que 13 HLD, Ouest sait que son camp ne possède pas le minimum requis (27 HLD) pour demander la manche. Il passe logiquement sur l'enchère de 2♥.

Jeu de la carte :

Nord, qui n'a aucune séquence d'honneurs, ne doit pas risquer de jouer sous ses honneurs à Pique ni son Roi de Carreau. À partir de là il peut choisir d'entamer à Trèfle, couleur neutre, ou encore à l'atout pour diminuer le potentiel de coupes de la main courte du déclarant.

Avec cinq Cœurs et deux Trèfles le déclarant possède déjà sept levées immédiates. La coupe d'un Trèfle par un des atouts de la main courte permettra de trouver cette huitième levée.

Le déclarant prend l'entame Trèfle de l'As, continue par le 7 de Trèfle pour le Roi et joue le 6 de Trèfle qu'il coupe du 8 de Cœur.

Il ne reste plus qu'à ôter les atouts adverses pour réaliser le contrat. Notez que la coupe des Piques n'aurait pas été productive car elle aurait été faite avec des atouts qui de toute façon auraient procurés des levées d'honneurs ou de longueur.

Point clé :

Effectuez vos coupes du côté court avant d'opérer le retrait des atouts.

7

Donneur : S

Vul : T

Sud
1SAOuest
PasseNord
3SAEst
Fin♠ D V 10 8 4
♥ D 10 2
♦ V 9 5 4 3
♣ -♠ 7 3
♥ A 6 4
♦ A 8 6 2
♣ D 10 7 5♠ 9 6
♥ V 7 5
♦ D 10
♣ A 9 8 6 4 2♠ A R 5 2
♥ R 9 8 3
♦ R 7
♣ R V 3**L'entame :** Dame de Pique**Enchères :**

3SA est une enchère de conclusion qui impose de jouer la manche sans possibilité de fit majeur.

Jeu de la carte :

Sud dispose de six levées immédiates sous la forme de deux Piques, deux Cœurs et deux Carreaux.

Trois levées d'honneurs seront aisément affranchies grâce aux quatre cartes équivalentes - du Roi au Dix inclus - détenues par le déclarant et grâce aux quatre cartes du côté long. Ne devant concéder la main qu'une seule fois à Trèfle et possédant deux arrêts dans la couleur d'entame, le déclarant gagnera la course de vitesse. En d'autres termes, ses Trèfles seront affranchis avant les Piques adverses.

Après avoir pris l'entame Pique de l'As, le déclarant joue le Roi de Trèfle (les honneurs de la main courte d'abord). Il constate le partage 6 - 0, mais cela ne l'empêchera pas de réaliser trois levées dans la couleur car seules les levées de longueur d'une couleur sont tributaires de la répartition adverse du résidu.

Le déclarant ne pourra pas profiter du partage 3-3 du résidu des Cœurs pour sa dixième levée, à moins que le flanc en main à l'As de Trèfle fasse l'erreur de ne pas rejouer Pique.

Point clé :

La création de levées d'honneurs ne dépend pas du partage des cartes manquantes. Ici, malgré le constat du partage 6-0 de la couleur, le déclarant doit continuer à jouer Trèfle, même si la défense ne joue pas l'As au premier tour.

8

♠ A R 4 2

♥ 8 7 4 3

♦ A D

♣ R 10 2

♠ 9 5

♥ V 10 2

♦ R 10 9 5

♣ A 8 6 5



♠ D V 10 7

♥ R 9 6

♦ V 8 7 4

♣ 9 3

♠ 8 6 3

♥ A D 5

♦ 6 3 2

♣ D V 7 4

Donneur : O

Vul : P

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	1SA	Passé
2SA	Passé	3SA	Fin

L'entame : Dame de Pique

Enchères :

2SA est une proposition de manche demandant au partenaire de la nommer si son ouverture n'est pas minimum. Elle montre 9 HL. Avec 16H, Nord accepte la proposition car il n'est pas minimum. Il conclut à 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Deux Piques, un Cœur et un Carreau constituent les quatre levées immédiates du déclarant. Les Trèfles procureront trois des plis manquants grâce aux quatre cartes équivalentes détenues par Nord et Sud. Quant aux deux levées restantes, il faudra compter sur la réussite des deux impasses aux Rois rouges.

Le déclarant prend l'entame Pique de l'As et joue immédiatement le Roi de Trèfle qu'Ouest prend de l'As pour rejouer Pique.

En main au Roi de Pique, le déclarant joue le 3 de Cœur pour la Dame qui tient. Il joue maintenant le 2 de Carreau pour la Dame qui tient !

Il ne lui reste plus qu'à encaisser ses cartes maîtresses pour réaliser neuf levées.

Les chances que les deux Rois rouges soient favorablement placés étaient de 25% mais il n'existait pas de solution alternative de meilleur rendement pour réaliser son contrat. Certes, Nord aurait pu tabler sur une répartition 3/3 des Cœurs en rendant une fois la main aux adversaires après avoir réussi l'impassé au Roi de la couleur. Mais la répartition 3/3 avait une occurrence de 36% alors que le Roi de Carreau sera placé une fois sur deux (50%).


Point clé :

Lorsque des impasses sont nécessaires pour gagner un contrat, il ne faut pas avoir peur de les tenter.

9

Donneur : N Vul : EO

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

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

L'entame : Roi de Trèfle**Enchères :**

En face d'une ouverture majeure à 1♥ ou 1♠ le soutien au palier de trois montre 11 ou 12 HLD. L'ouvreur, avec 16 HLD, sait que son camp totalise 27 ou 28 HLD et peut déclarer la manche.

Jeu de la carte :

Totalisant trois Piques, un Cœur, un Carreau et un Trèfle, soit six levées immédiates, le déclarant sait qu'il lui manque quatre levées pour réaliser son contrat.

C'est à Cœur qu'il va les trouver en réalisant l'impasse au Roi. La présence de nombreuses cartes intermédiaires va lui permettre de faire une impasse forçante en partant du 9 du mort. Cette manière de jouer permettra de capturer le Roi si Nord le fournit ou de rester dans la main de départ si Nord fournit une petite carte. Est prend donc l'entame de l'As de Trèfle du mort et continue du 9 de Cœur qui fait le pli. Il rejoue Cœur pour le 10 et s'aperçoit du partage 4/1 du résidu. Il faut donc remonter au mort par un gros Pique pour renouveler l'impasse. Un gros Pique va remplir cet office mais Est doit absolument encaisser ses trois Piques avant d'effectuer sa dernière impasse. À défaut il ne pourrait plus rentrer au mort pour aller chercher son dixième pli.

Point clé :

L'impasse forçante permet de rester dans la main de départ et de renouveler la manœuvre sans autre moyen de communication.

10

Donneur : E

Vul : T

♠ 10 9 4 2

♥ 10 8 4 3

♦ A 9

♣ A 10 5

♠ A D 5 3

♥ A D 6 2

♦ R 8

♣ 7 4 3



♠ 8 6

♥ 9 7 5

♦ D V 10 5 3

♣ R V 8

♠ R V 7

♥ R V

♦ 7 6 4 2

♣ D 9 6 2

Sud	Ouest	Nord	Est
3SA	Fin	1SA	3SA

L'entame : Dame de Carreau

Enchères :

3SA est une enchère de conclusion qui impose donc ce contrat.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte quatre Piques, quatre Cœurs et un Carreau grâce à l'entame pour neuf levées immédiates.

Le contrat semble facile mais attention aux blocages ! N'oubliez pas qu'en cas de couleur asymétrique, il faut commencer par jouer les honneurs de la main courte.

Ouest devrait prendre la Dame de Carreau de l'As afin de débloquer le côté court de la couleur dans son camp. En main au Roi de Carreau à la deuxième levée, le déclarant joue immédiatement le 2 de Cœur pour le Roi puis le Valet de Cœur. Il poursuit par le Roi et le Valet de Pique, puis joue le 7 de Pique pour l'As et la Dame. Il est maintenant dans la bonne main pour encaisser l'As et la Dame de Cœur.

Point clé :


Une couleur asymétrique avec un côté court comportant des honneurs sans petite carte est toujours une source de danger. Il faudra résoudre les problèmes de blocage.

11

Donneur : S

Vul : P

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

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

L'entame : 2 de Carreau

Enchères :

La redemande à 1SA montre une main régulière déniaut un fit à Cœur ainsi que quatre cartes à Pique. Elle exprime une force de 12 à 14H. 2SA est une proposition de manche qui demande à l'ouvreur s'il est plus proche de 12 points ou de 14. Ouest ne pouvant avoir plus, il accepte la proposition avec entrain.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du 2 de Carreau, Sud fournit la Dame qu'Ouest prend du Roi. Il se compte donc un Pique, trois Cœurs et un Carreau, soit cinq levées immédiates.

L'affranchissement des honneurs à Trèfle amènera trois levées supplémentaires et l'impasse à Pique, même si elle échoue, rapportera le pli manquant. Si elle réussit, Ouest pourra même amasser dix plis. Démonstration.

À la deuxième levée Ouest joue Trèfle vers le Roi et l'As. Ce dernier rejoue Carreau pour Nord qui encaisse son As et son Valet, affranchissant au passage un deuxième Carreau au déclarant. Par la suite Sud pensera à débloquent son Dix de Trèfle avant de rentrer en main à Cœur pour encaisser le restant de la couleur. Enfin il tentera l'impasse au Roi de Pique pour le résultat décrit plus haut.

Point clé :

Lorsqu'une impasse vous assure le gain du contrat, il ne faut pas hésiter.

12

Donneur : O

Vul : NS

♠ 7 4
♥ D 7
♦ R D V 4 3
♣ D 10 7 5



♠ R D 10 5 2
♥ 8 6 4
♦ 7
♣ A V 9 2

♠ 8 6
♥ R 10 9 3
♦ A 10 6 5
♣ 8 6 4

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	1♦	Passé
1♠	Passé	2♠	Passé
4♣	Fin		

L'entame : Roi de Carreau

Enchères :

Le soutien de l'ouvreur au palier de 2 exprime un soutien de quatre cartes et une force pouvant aller de 12 à 16 HLD. Avec ses 14 HLD, dont 2 affectés au neuvième atout, Sud a suffisamment de jeu pour imposer la manche sans pour autant pouvoir envisager le chelem.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte cinq Piques, un Cœur et deux Trèfles pour huit levées immédiates. L'impasse à la Dame de Trèfle peut sembler tentante mais ne réussira qu'une fois. Il est bien plus séduisant d'envisager la coupe de deux Trèfles avec les atouts de la main courte, le succès étant presque garanti.

Sud coupe le deuxième tour de Carreau et joue immédiatement le 2 de Trèfle pour le Roi, suivi du 3 de Trèfle pour l'As et le 9 de Trèfle qu'il coupe de l'As de Pique. Avec autant d'atouts maîtres, il serait négligent de couper d'un petit atout. Il rentre en main en coupant un Carreau et joue le Valet de Trèfle qu'il coupe du Valet de Pique. Il ne lui reste plus qu'à capturer les atouts adverses pour réaliser dix levées.

Point clé :

Entre une impasse et une coupe, il faut souvent préférer la coupe, manœuvre non tributaire du placement favorable d'une carte adverse.

13

Donneur : N Vul : T

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	2♠	1♦	1♠
Fin			

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

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

L'entame : 2 de Carreau

Enchères :

L'intervention montre au moins cinq cartes à Pique et une force allant de 8 à 18 HL. En réponse à l'intervention, le soutien simple promet de 8 à 12HLD. Ne possédant que 14 HLD, Est sait que son camp ne possède pas le minimum requis (27 HLD) pour demander la manche. En conséquence, il passe sur l'enchère de 2♠.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte cinq Piques, un Cœur et un Carreau soit six levées immédiates.

La coupe de deux Cœurs par les atouts de la main courte pourra apporter deux levées supplémentaires.

Le déclarant coupe le troisième tour de Carreau et ouvre immédiatement la coupe à Cœur en jouant le 2 de Cœur pour l'As suivi du 10. Le joueur de la défense qui prend la main, comprenant qu'Est souhaite couper du mort, peut contre-attaquer Pique pour essayer d'enlever une partie des atouts qui s'y trouve. Le déclarant prend en main, coupe un premier Cœur du Valet de Pique, rentre en main par l'As de Trèfle pour couper son dernier Cœur de la Dame de Pique. Il lui suffit maintenant d'enlever les atouts de la défense pour réaliser neuf levées.

NB : si Sud entame en pair-impair, le 2 de Carreau indique un nombre impair de cartes. De son côté de la table Nord peut en déduire qu'Est va couper le troisième tour de la couleur et la contre-attaque atout dès la deuxième levée devient très gênante pour le déclarant. En effet, ce dernier pourra toujours couper un Cœur mais pas deux.

Point clé :

Lorsque vous prévoyez de faire des coupes, différez la capture des atouts adverses.

14

Donneur : E

Vul : P

♠ D V 10 9 4
♥ 10 5 4 3
♦ D 10 9
♣ 5



♠ R 3
♥ R D V 6
♦ A 8 5
♣ A 8 6 3

♠ A 7 5 2
♥ 9 8
♦ V 6 3
♣ R 7 4 2

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

L'entame : Dame de Pique

Enchères :

Sans possibilité de fit majeur et totalisant un minimum de 25H, Nord conclut au contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique (après entame), quatre Cœurs, deux Carreaux et un Trèfle soit huit levées immédiates.

Pour réussir son contrat, il se doit de réussir l'impasse au Roi de Trèfle. Comment doit-il jouer cette couleur ? La présence du Valet, du 10 et du 9 de Trèfle lui permet de faire une impasse forçante. Une impasse simple consiste à jouer une petite carte vers un honneur non maître afin de réaliser celui-ci si l'honneur supérieur manquant est placé avant. Une impasse forçante consiste à partir d'un honneur non maître vers une carte supérieure à celle que l'on veut capturer. Si l'adversaire couvre l'honneur, la main opposée pourra capturer cet honneur. Ici, on part de la Dame et si l'adversaire la couvre du Roi, l'As pourra capturer le Roi.

Est prend la Dame de Pique de l'As et rejoue la couleur pour le Roi de Sud. Ce dernier rentre au mort par l'As de Cœur et présente la Dame de Trèfle. Si Est fournit une petite carte, Sud fournira le 3 et présentera le Valet au tour suivant pour soumettre Est au même chantage. Quand ce dernier fournira le Roi, Sud le prendra de l'As et réalisera toutes les levées dans la couleur.

Le déclarant réalise ainsi onze levées.

Point clé :


L'impasse forçante est le processus inverse de l'impasse simple : on ne joue pas une petite carte vers un honneur mais on part d'un honneur vers une petite carte. Le but quant à lui reste le même, faire une levée avec une carte qui n'est pas maîtresse.

15

Donneur : S

Vul : NS

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

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

L'entame : Dame de Cœur

Enchères :

La redemande à 2SA montre une main régulière de 18 ou 19HL, sans fit de quatre cartes à Cœur ni quatre cartes à Pique qu'Ouest aurait pu annoncer au palier de 1. Ces informations sont suffisantes pour permettre à Est de sauter à 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte quatre Piques, un Cœur, un Carreau et trois Trèfles soit neuf levées immédiates.

Il n'y a ici aucune possibilité de réaliser des levées supplémentaires, et le déclarant doit être particulièrement vigilant au blocage des Piques. Après avoir pris l'entame Cœur de l'As, il « débloque » immédiatement les Piques en jouant l'As, le Roi et la Dame. Il rejoint le mort par le Roi de Trèfle pour encaisser le Valet de Pique et réalise ainsi neuf levées.

Quelle carte faut-il fournir en Sud lorsque le déclarant prend la Dame de Cœur de l'As ? Le Roi bien sûr afin de ne pas bloquer la couleur en flanc.


Point clé :

La redemande à 2SA appartient à la famille des enchères précises car elle exprime la nature de la distribution ainsi que la force de la main à 1 ou 2 points près.

16

Donneur : O

Vul : EO

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

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

L'entame : Roi de Pique

Enchères :

Le soutien au palier de 3 d'une ouverture majeure montre 11 ou 12 HLD. Nord, nanti de 16 HLD réalise que son camp totalise les 27-28 HLD nécessaires pour demander la manche. Avec un jeu un peu moins fort il aurait passé.

Jeu de la carte :

Avec un Pique, cinq Cœurs et deux Trèfles le déclarant compte huit levées immédiates.

La coupe de deux Trèfles avec les atouts de la main courte amènera le contrat à bon port. Le déclarant prend l'entame Pique de l'As, joue immédiatement le 4 de Trèfle pour l'As puis le Roi et poursuit par le 2 de Trèfle qu'il coupe de l'As de Cœur (la qualité de ses atouts lui permettant de couper avec des gros honneurs, évitant ainsi toute surcoupe). Il rentre en main en jouant le 3 de Pique qu'il coupe du 2 de Cœur puis joue son dernier Trèfle qu'il coupe de la Dame de Cœur. Il réalise ainsi dix levées.

Notez que la coupe d'un Pique n'a rapporté aucune levée supplémentaire par rapport au compte initial mais a simplement permis de revenir en main afin de couper le dernier Trèfle.


Point clé :

La coupe effectuée par les atouts de la main courte est la manière la plus efficace pour réaliser des levées supplémentaires dans les contrats à l'atout.

17

Donneur : N Vul : P

Sud	Ouest	Nord	Est
4♥	Fin	1♥	Passe

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

L'entame : Dame de Trèfle

Enchères :

Dans la zone 13-15 HLD, le répondant doit soutenir la majeure d'ouverture au palier de 4. Nord ne possède pas une force suffisante (33+HLD) pour envisager de jouer un chelem.

Jeu de la carte :

Deux Piques, un Cœur, deux Carreaux et deux Trèfles constituent les sept levées immédiates du déclarant.

La réussite de l'impasse au Roi de Cœur nécessite que celui-ci se situe en Ouest, devant l'As. Cette fois, partir du Valet de Sud ne serait pas une bonne idée car Ouest pourrait le couvrir du Roi, ce qui affranchirait le 10 troisième d'Est. La seule façon d'affranchir le Valet d'atout consiste à espérer que le Roi, qui est derrière lui, tombe au plus tard au deuxième tour de la couleur. Sud joue donc un petit Cœur vers la Dame, Ouest fournissant le 5 et Est le 6. Sous l'As qui suit, le Roi tombe et Sud remporte cinq levées d'atout pour un total de onze plis.

Il est intéressant de constater que la présence d'un Roi sec en Ouest n'aurait pas permis pour autant à Nord de faire cinq plis, Est faisant fatalement une levée avec 109xx.

Point clé :

Les impasses forçantes sont des manœuvres coûteuses qui nécessitent de posséder des cartes intermédiaires en nombre.

18

Donneur : E

Vul : NS

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	2SA	Fin	1♠

L'entame : Dame de Cœur

Enchères :

La réponse de 2SA sur une ouverture majeure est une enchère précise montrant une main régulière d'exactly 11 HL sans majeure quatrième. C'est une proposition de manche que l'ouvreur, minimum, décline.

Jeu de la carte :

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

Les Piques devraient fournir trois levées d'honneurs plus une levée de longueur, à moins de tomber sur un partage 5-1 ou 6-0 du résidu de la couleur.

Le déclarant prend l'entame Cœur du Roi et joue le Roi de Pique que Nord prend de l'As pour continuer du 10 de Cœur. En main à l'As de Cœur, le déclarant ne doit surtout pas jouer la Dame ou le Valet sous lesquels s'écraserait le 10, affranchissant le 9 de Sud. Au contraire, il débloque son 10 de Pique et rentre au mort à Trèfle pour encaisser la Dame et le Valet de Pique, le cinquième Pique procurant la huitième levée.

Si Nord refuse de prendre le Roi et le 10 de Pique, Ouest peut encore mener son contrat à bon terme à condition de rentrer au mort à Trèfle et non à Cœur pour rejouer Pique.


Point clé :

Dans le cadre d'un affranchissement de longueur, prévoyez les communications dont vous aurez besoin avant de vous lancer dans l'exécution de votre coup.

19

Donneur : S Vul : EO

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

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

L'entame : Valet de Cœur

Enchères :

L'intervention montre au moins cinq cartes à Pique dans la zone 8 - 18 HLD. En réponse le soutien simple d'Ouest nécessite de 8 à 12 HLD. Est, qui possède 16 HLD, peut encore envisager la manche si son partenaire n'est pas minimum . Il la propose par l'enchère de 3♠. Malheureusement, Ouest, avec seulement 8 HLD, décline la proposition de son partenaire et passe.

Jeu de la carte :

Le déclarant totalise deux Cœurs et un Carreau pour toutes levées immédiates. Il sera aisé d'affranchir quatre levées d'atouts en délogeant l'As et l'impasse au Roi de Carreau apportera deux ou trois levées supplémentaires en fonction du succès de la manœuvre. N'ayant aucune coupe à réaliser du côté court, le déclarant doit s'employer à enlever les atouts adverses au plus tôt. Il prend l'entame Cœur du Roi et joue immédiatement le 3 de Pique vers la Dame suivie d'un autre tour d'atout si celle-ci fait la levée. Sur le retour probable à Cœur, le déclarant enlève le dernier atout adverse en remportant la levée du mort. Il doit maintenant procéder à l'impasse au Roi de Carreau. Attention, ne possédant plus de cartes lui permettant de revenir au mort il lui faut jouer de manière à rester dans la main de départ afin de pouvoir renouveler l'impasse en cas de succès. Pour ce faire, il doit commencer par jouer le 9 vers le 7 puis le Valet vers le 10 et enfin le 2 vers la Dame. Le Roi de Carreau ayant le bon goût d'être placé favorablement pour le déclarant, celui-ci réalise dix levées.


Point clé :

Lorsque l'on manque de communication, l'impasse forçante permet de rester dans la main de départ et de renouveler l'impasse en cas de succès sans avoir à y retourner.

20

Donneur : O

Vul : T

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

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

L'entame : Roi de Pique

Enchères :

Le soutien de l'ouvreur au palier de 2 montre une zone de 12 à 16 HLD. Avec ses 13 HLD Sud a suffisamment de jeu pour imposer la manche sans envisager le chelem. Le plafond n'atteint pas les 33+HLD nécessaires.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, quatre Cœurs et un Carreau, soit six levées immédiates.

La coupe d'un Pique ainsi que l'affranchissement de trois levées d'honneurs amèneront le contrat à bon port.

Le déclarant prend l'entame Pique de l'As et en rejoue. En main à la Dame de Pique, Ouest rejoue atout par exemple. Rejouer sous la fourchette Roi et Valet Carreau n'est pas engageant et la présence de Dame et Valet de Trèfle au mort est un frein pour jouer cette couleur. Le déclarant prend du Roi d'atout pour rejouer le 9 de Pique qu'il coupe du 3 de Cœur. Il peut maintenant ôter les atouts en trois tours et s'attaquer à l'affranchissement de ses Trèfles.

Point clé :


En cas de répartition 4-4 des atouts, le déclarant choisit de quel côté il a le plus intérêt à couper. Ici il pouvait soit couper un Carreau en Sud, soit un Pique en Nord.

21

Donneur : N Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
3SA	Fin	Passé	1SA

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



♠	9 5 2
♥	10 6
♦	A V 8 4
♣	D V 10 8

L'entame : Dame de Trèfle**Enchères :**

Sans possibilité de fit majeur, Ouest conclut au contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, trois Cœurs et deux Trèfles pour six levées immédiates.

L'impasse au Roi de Pique permettra, en cas de succès, de réaliser deux levées d'honneurs, et le partage 3 - 3 du résidu de la couleur une levée de longueur.

Afin d'être dans la bonne main, le déclarant prend l'entame Trèfle de l'As et joue le 3 de Pique vers le Valet. Celui-ci ayant fait la levée, il rejoint le mort par l'As de Cœur et poursuit par le 6 de Pique pour la Dame. Il joue maintenant l'As de Pique. Tout le monde fournit, le 4 de Pique, dernière carte de la couleur, devient une levée de longueur.

Toutes les conditions nécessaires étaient au rendez-vous et le déclarant s'adjuge neuf levées.

Si le Roi de Pique n'avait pas été placé favorablement ou le résidu de la couleur n'avait pas été 3 - 3, le déclarant aurait dû se rabattre sur l'impasse au Roi de Carreau.

Point clé :

Lorsqu'une impasse réussit il est en général bien joué de la renouveler.



Espérance par paires

Votre première compétition, contre des joueurs de votre niveau

Finale Nationale le 25 mai dans les comités

→ Éliminatoires de janvier à mars 2024, renseignez-vous vite dans votre comité !

→ 1^{re} et 2^e paires :

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

→ 3^e et 4^e paires :

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

Belambra
clubs

Championnat de France des écoles de bridge

1^{ère} séance du 15 au 28 janvier 2024

2^e séance du 13 au 26 mai 2024

→ 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

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

SERIE 1



Commandes sur
www.ffbridge.boutique

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

SERIE 2



Commandes sur
www.ffbridge.boutique

