

# Classement du mois de Novembre du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Noms des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	<b>Bridge Club de Sautron</b>	M. Thierry PARMENTIER M. Alain BONNAUDET	<b>76,43</b>	<b>1062</b>	<b>51</b>
2	<b>Bridge Club du Pays de Lorient</b>	M. Vincent MONTGOMERY M. Christian FLAGEUL	<b>75,55</b>	<b>799</b>	<b>91</b>
3	<b>Bridge Club de Charbonnières</b>	M. Patrick Le TOLGUENEC M. Olivier BRACHET	<b>75,29</b>	<b>677</b>	<b>89</b>
4	<b>Venissieux Bridge Club</b>	Mme Michèle GRENIER	<b>74,41</b>	<b>601</b>	<b>96</b>
5	<b>Cercle de Bridge Avaricum</b>	M. Jean-Claude JACQUEMIN Mme Roseline JACQUEMIN	<b>73,31</b>	<b>549</b>	<b>22</b>
6	<b>Bridge Club Narbonnais</b>	M. Roger BECHET M. Denis VILLEROUGE	<b>73,20</b>	<b>509</b>	<b>11</b>
7	<b>Amiens Bridge Club</b>	M. François BARJON Mme Marie Catherine CODDEVILLE	<b>72,82</b>	<b>477</b>	<b>134</b>
8	<b>Association Bridge Nancy Jarville</b>	Mme Salvine EL YAFI M. Jean Pascal PAREJA	<b>72,70</b>	<b>452</b>	<b>34</b>
9	<b>Bridge Club Mennecy</b>	M. Gilbert ALEZRA	<b>70,89</b>	<b>430</b>	<b>37</b>
10	<b>Maison du Bridge de Wasquehal</b>	M. Frédéric FONTAINE Mme Virginie FONTAINE	<b>70,36</b>	<b>412</b>	<b>77</b>

# Simultané des élèves

Organisé chaque seconde quinzaine  
d'octobre à mai



Université  
du Bridge

Basé sur le programme  
Bridge Français 2<sup>e</sup> année.  
Du non classé au 3<sup>e</sup> série Carreau.

Décembre 2024

Décembre 2024

Chapitre 1  
Leçons 3 et 4

Donneur : N Vul : P

S	O	Nord	E
3SA	Fin	1SA	Passé

1

Simultané des élèves

♠ A D 7 2

♥ R D

♦ R 8 4 3

♣ R 5 4

♠ 6

♥ V 10 8 6 3 2

♦ D V 10 9

♣ 9 6



♠ R V 10 9 4

♥ 7 5

♦ 6 2

♣ A 8 7 3

♠ 8 5 3

♥ A 9 4

♦ A 7 5

♣ D V 10 2

**Entame** : Valet de Pique

### Commentaire :

Voici une séquence d'enchères tout à fait banale. L'ouvreur montre une main régulière d'une force allant de 15 à 17 H et le répondant, fort de 10H, connaît un minimum de 25 points dans son camp. Le seuil de la manche étant atteint, Sud déclare 3 Sans-Atout, enchère d'arrêt.

### Jeu de la carte :

L'entame Pique garantit à Nord deux plis dans la couleur car il jouera la dernière carte de la première levée. En ajoutant les trois Cœurs et les deux Carreaux, Nord recense sept levées. Avec quatre cartes équivalentes à Trèfle, du Roi au 10, le déclarant peut affranchir trois plis supplémentaires. Attention toutefois au blocage des Cœurs. En effet, la couleur est asymétrique et le côté court, qui ne possède pas de petite carte, risque de créer un blocage dont il va falloir s'occuper au plus vite. Après avoir pris l'entame Pique de la Dame, le déclarant débloque immédiatement le Roi et la Dame de Cœur avant de s'attaquer à l'affranchissement de ses Trèfles en commençant par les honneurs de la main courte. Il présente d'abord le Roi de Trèfle puis, si celui-ci fait la levée, poursuit par le 4 vers la Dame. Après avoir pris de l'As de Trèfle, Est poursuit par le Roi de Pique, plus forte des cartes formant dorénavant une séquence après la chute de la Dame. Il ne reste plus au déclarant qu'à encaisser ses levées maîtresses pour un total de dix levées.

### Point clé :

Les couleurs asymétriques dont le côté court ne possède pas de petite carte présentent toujours un risque de blocage. Elles nécessitent une attention particulière en début de coup.

♠ V 2  
♥ D 10 9  
♦ V 7 4 2  
♣ D 10 9 8

♠ A R 10 9 7  
♥ 6 5 3  
♦ A R 10  
♣ 6 5

	N	
O		E
	S	

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

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

Donneur : E      Vul : NS

S	O	N	Est
			Passé
1♥ Fin	1♠	2♥	4♠

**Entame :** 10 de Cœur

**Enchères :**

Après l'intervention à 1♠ de son partenaire, Est se retrouve dans une situation classique : possédant une main faible, il peut demander autant de levées que son camp possède d'atouts, en application de la fameuse loi des levées totales. Connaissant dix Piques dans sa ligne, il saute donc à 4♠. La montée brutale des enchères au palier de 4 crée une situation de barrage qui met en difficulté le camp adverse pour trouver son contrat optimal. Enfin, vert contre rouge, la vulnérabilité favorable permet d'envisager un contrat de sacrifice avantageux.

En dépit de ses 20 points DH, Sud est privé du contrat de 4 Cœurs. Il peut passer, déclarer 5 Cœurs, dont la réussite est plus qu'aléatoire, ou espérer la chute du contrat adverse, augmentant ainsi le coût de la pénalité. Son camp étant supposé légèrement majoritaire en points H, il peut se risquer à contrer, sans certitude de succès.

**Jeu de la carte :**

Le jeu de la carte est assez simple pour le déclarant : il pourra faire tomber les atouts en deux tours et couper aisément deux Cœurs au mort. En plus des deux Carreaux, il pourra même espérer gagner son contrat si l'As de Trèfle est en Nord. Malheureusement, comme cela était prévisible, l'As de Trèfle se trouve dans la main de l'ouvreur et le déclarant chute d'une levée.

Pour autant l'opération est rentable pour les Est/Ouest car la chute ne coûte que 100 points, alors que la manche à Cœur aurait rapporté 620 points aux Nord/Sud.

**Point clé :**

Lorsque la vulnérabilité est favorable, le camp en défense a tout intérêt à demander directement autant de levées que son camp possède d'atouts. Cela lui permet de gêner considérablement le dialogue adverse tout en proposant un contrat de sacrifice très souvent avantageux.

Décembre 2024

Simultané des élèves

Chapitre 1  
Leçons 3 et 4

3

Donneur : S Vul : EO

Sud	O	N	E
Passe 3♥ Fin	1♦ 3♠	1♥ Passe	1♠ 4♣

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

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

	N	
O		E
	S	

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

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

Entame : As de Cœur

Commentaire :

Toujours en conformité avec la loi des atouts Sud, qui possède une main faible, peut demander autant de levées que son camp détient de cartes dans la couleur d'atout. Derrière la réponse de 1♠ d'Est, il peut donc sauter à 3♥. Cela n'empêche bien sûr pas Ouest de soutenir les Piques au palier de 3 avant qu'Est, avec ses 14DH, ne déclare la manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant recense cinq Piques, un Carreau et deux Trèfles, soit huit levées immédiates. La réussite de l'impasse au Roi de Carreau, assortie d'une levée de longueur dans la même couleur, portera ce total à onze ou douze levées suivant le partage du résidu. Avec seulement As-Dame-Valet sans le 10, Est n'a pas intérêt à présenter Valet de sa main. En effet, si le Roi de Sud est sec, partir du Valet coûtera le 10 troisième en Nord.

Après avoir coupé le deuxième tour de Cœur, le déclarant purge les atouts en trois tours et poursuit par le 5 de Carreau avec l'intention de passer la Dame si le Roi n'apparaît pas. Lorsque Sud joue le Roi, le déclarant s'en empare et réalise douze levées.

Point clé :

L'impasse « forçante » est une manœuvre qui permet de rester dans la main de départ pour recommencer la manœuvre, économisant ainsi les communications. Mais on ne peut pas la faire avec n'importe quelle combinaison de cartes.

Donneur : O    Vul : T

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

S	Ouest	N	E
1♠ 3♠	Passe Passe Passe	Passe 2♠ 4♠	Passe Passe Fin

**Entame :** Roi de Cœur

**Commentaire :**

Le soutien au palier de 2 montre un fit dans une zone allant de 6 à 10 HLD. Possédant 19 HLD, Sud ne peut imposer la manche car le total de son camp serait insuffisant si son partenaire n'avait que 6 ou 7 HLD. Il se contente donc d'une proposition de manche en utilisant le premier palier « inutile » disponible. En effet, l'enchère de 3♠ demande au partenaire de déclarer la manche si son soutien n'est pas minimal. Avec 10 HLD, Nord accepte volontiers la proposition.

**Jeu de la carte :**

Cinq levées d'atouts appuyées par une levée de Carreau et trois levées de Trèfle portent le total des levées immédiates du déclarant à neuf. La coupe de deux Cœurs avec les atouts de la main courte permettra d'ajouter deux plis pour un total de onze. Quant aux Trèfles, un partage 3-2 du résidu nous emmènerait jusqu'à douze plis.

Ayant besoin d'effectuer deux coupes, le déclarant doit différer la capture des atouts de ses adversaires. Si, après avoir encaissé le Roi de Cœur, Ouest a l'idée de jouer atout - afin de diminuer le pouvoir de coupe de la main courte - Sud prend de sa main avant de couper un premier Cœur. Il rentre chez lui par l'As de Carreau puis coupe son dernier Cœur. Un Trèfle vers le Roi permet de rentrer en main pour jouer deux autres tours d'atout. Le partage 3/2 des Trèfles (68%) étant au rendez-vous, Sud réalise douze levées.

**Point clé :**

Lorsque vous devez effectuer des coupes, il est souvent préférable de différer la capture des atouts de vos adversaires.



♠ 10 9 6 4 2

♥ 6 4 3

♦ 9 5

♣ 8 3 2

♠ A R V

♥ D 10 2

♦ D V 6

♣ A 6 5 4



♠ D 7 3

♥ A R V 8

♦ A 6 4 2

♣ R 9

♠ 8 5

♥ 9 7 5

♦ R 10 7 3

♣ D V 10 7

Donneur : E      Vul : EO

S	O	N	Est
Passé Fin	4SA	Passé	1SA 6SA

**Entame** : Dame de Trèfle**Commentaire** :

L'ouverture de 1SA, bien que très précise montrant une main régulière de 15 à 17HL, ne permet pas à Ouest de conclure directement au contrat final. En effet, ses 17 points ne garantissent pas la présence des 33 HL nécessaires à la déclaration du petit chelem. L'enchère de 4SA, palier inutile, va régler le problème car elle interroge l'ouvreur sur la force exacte de sa main. Minimum, il est invité à passer. Avec 16 ou 17HL il accepte de jouer 6 Sans-Atout.

**Jeu de la carte** :

Quand le mort s'étale, le déclarant ne totalise que trois Piques - le Valet ne sert finalement à rien - quatre Cœurs, un Carreau et deux Trèfles, soit dix levées immédiates. Pour gagner son contrat il devra réaliser trois levées à Carreau, et cela peut s'envisager de deux manières différentes : soit en réalisant trois levées d'honneurs, soit en réalisant deux levées d'honneurs et une levée de longueur. La levée de longueur est sujette au partage 3/3 du résidu. Mais pour faire trois levées d'honneurs, il faut réaliser deux plis avec la Dame et le Valet de Carreau, ce qui sous-entend la présence du Roi en Sud.

Est prend l'entame en main et joue immédiatement Carreau vers le Valet : si Sud plonge du Roi, le coup est terminé ; si Sud joue une petite carte, le Valet remporte le pli et Est doit rentrer en main par une majeure pour rejouer vers la Dame du mort. C'est si le Roi de Carreau avait été en Nord que le déclarant aurait eu besoin d'un partage favorable de la couleur.

**Point clé** :

En réponse à une ouverture de 1SA ou de 2SA l'enchère de 4SA est une proposition de chelem que le partenaire doit accepter si son ouverture n'est pas minimale.



Décembre 2024

Chapitre 1  
Leçons 3 et 4

7

Simultané des élèves

Donneur : S Vul : T

Sud	O	N	E
1♥ 4♥	1♠ Fin	2♥	3♠

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

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

N
O E
S

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

♠ 7  
♥ A R V 7 6 4  
♦ A R V 10  
♣ 9 2

**Entame** : As de Pique

**Commentaire** :

L'intervention d'Ouest ne modifie pas la valeur du soutien simple du répondant. En revanche, le palier du soutien de l'intervention est fixé par la loi des atouts quand le partenaire de l'intervenant a un jeu faible. Le saut à 3♠ d'Est n'est donc nullement justifié par sa force en points H mais par son nombre d'atouts, neuf atouts permettant l'accession au palier de 3. En gros, la force de la main oscille de 8 à 12HLD selon la vulnérabilité relative, ce saut ayant pour objectifs de perturber le dialogue adverse et d'inciter Ouest à trouver un contrat de sacrifice avantageux. Du haut de ses 21HLD, Sud ne tremble pas pour déclarer la manche ; quant à Ouest, sa distribution est bien trop plate pour envisager une défense à 4 Piques dont la chute contrée risquerait de coûter plus cher que le gain de la manche adverse.

**Jeu de la carte** :

Ouest entame de l'As de Pique et devrait se retenir de jouer le Roi. En effet, le soutien à 3♠ d'Est, qui promet quatre atouts, montre que le deuxième tour de la couleur sera coupé par Sud, affranchissant la Dame, par-dessus le marché. Il faut donc trouver autre chose. Jouer atout risquerait de compromettre la Dame. Carreau est neutre et Trèfle agressif, dans l'espoir de trouver le Roi en Est. Notons que si c'est le cas et que Sud possède au moins deux cartes dans la couleur, cette levée de Trèfle ne saurait disparaître. C'est probablement l'élément qui peut pousser Ouest à jouer Carreau, entreprise non couronnée de succès, surtout si Est fournit sa Dame, de façon assez naturelle. De toute façon cette Dame de Carreau était placée et l'impasse aurait réussi, quitte à ne la tenter qu'une fois et à couper le troisième tour de la couleur au mort. En revanche, la Dame d'atout échappe à Sud, le limitant à onze plis.

**Point clé** :

Avec neuf cartes sans la Dame, la règle est de ne pas faire l'impasse mais de tirer en tête, ce qui donne un tout petit peu plus de chances de la voir tomber sous vos honneurs.

Donneur : O    Vul : P

♠ R D 10 8 4		♠ 9 3									
♥ 5		♥ R D 6 4									
♦ R 3		♦ 8 2									
♣ D 10 7 5 3		♣ R V 8 6 2									
♠ 6 5											
♥ V 10 9 7 2											
♦ A 9 7 5											
♣ 9 4											
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
♠ A V 7 2											
♥ A 8 3											
♦ D V 10 6 4											
♣ A											

S	Ouest	N	E
1♦	Passe Passe Passe	Passe 1♠ 6♣	Passe Passe Fin

**Entame :** Roi de Cœur

### Commentaire :

La réponse de 1♠ à l'ouverture demande en priorité à Sud un soutien de quatre cartes. Le saut à 3♣ les garantit, tout en indiquant une force de 17 à 19HLD. Même si Sud est minimum (17HLD), Nord peut se compter 16 HLD dont 10 points H, un point L pour le cinquième Trèfle, et 5 points D pour le singleton Cœur, le doubleton Carreau et le neuvième atout. Ajoutés aux 17HLD de l'ouvreur on atteint les points 33HLD du petit chelem à la couleur. D'où le saut à 6 Piques de Nord.

### Jeu de la carte :

Nord recense cinq levées naturelles d'atout, un Cœur et un Trèfle pour un total de sept levées immédiates. La plupart du temps les Carreaux en produiront quatre de plus, sous forme de trois honneurs et une de longueur, pour peu que le résidu de la couleur ne soit pas plus mal réparti que 4/2. À défaut, deux coupes de la main courte pourraient venir à la recousse.

Après l'As de Cœur, Nord joue deux tours de Pique, constatant le parage 2/2 du résidu. Il continue du Roi de Carreau pris de l'As d'Ouest. Une fois constaté que les deux joueurs de flanc fournissent au deuxième tour de Carreau, la coupe d'un seul Trèfle au mort suffit à réunir douze plis.

### Point clé :

L'affranchissement de quatre levées de Carreau permettait au déclarant de réaliser onze levées, dès lors une seule coupe à Trèfle suffisait pour gagner le contrat.

Décembre 2024

Chapitre 1  
Leçons 3 et 4

9

Simultané des élèves

Donneur : N Vul : EO

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

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

♠ 9 2  
♥ R 9 6  
♦ DV 10 9  
♣ 10 8 4 3

♠ 7  
♥ ADV 7 4 3  
♦ 6 2  
♣ ADV 9

♠ ADV 8 6 4  
♥ 8 5 2  
♦ AR 7  
♣ 5

**Entame :** Dame de Carreau

**Commentaire :**

En réponse à l'intervention et possédant une main faible dans une situation de vulnérabilité favorable, Nord peut enchérir en accord avec la loi des atouts. Celle-ci montre qu'un camp peut demander autant de levées qu'il possède d'atouts, ici neuf. Nord répond donc 3♠. Notons que ce saut dénie plus de 7 ou 8 points H. Il en faudrait plus pour détourner Est de la manche, du haut de sa vingtaine de points HLD. Sud, connaissant maintenant dix atouts dans sa ligne, surenchérit de façon automatique à 4♠. Que faire en Est ? L'ouvreur n'est même pas sûr que son camp soit majoritaire en points H, sinon à un ou deux près. De plus, les 30HLD du palier de 5 sont loin d'être acquis. Il peut soit passer, soit contre en espérant réaliser trois plis de sa main et un ou deux de la main de son partenaire.

**Jeu de la carte :**

Le jeu de la carte est une formalité pour Sud car avec ses six levées immédiates à Pique accompagnées de deux levées à Carreau, il suffira de couper deux Cœurs pour atteindre le total de dix levées ! Il aurait même fait onze plis si l'As de Trèfle s'était trouvé en Ouest.

Cela est évidemment un résultat inattendu que ne pouvait imaginer aucun des deux camps. Le camp Nord-Sud va bien entendu profiter de ce contre et marquer un score de 590 points. Malgré cela, Est ne doit pas regretter son contre car il ne pouvait pas gagner au palier de 5 et avait grand espoir de faire chuter l'adversaire.

**Point clé :**

À vulnérabilité favorable vous pouvez enchérir au palier du nombre des atouts détenus par le camp. Dans la majorité des cas, le gain obtenu par l'adversaire par la chute de votre contrat sera inférieur à celui qu'il aurait gagné si vous l'aviez laissé tranquillement jouer le sien. De temps en temps, il arrivera même que vous gagniez le vôtre !

10

Donneur : E Vul : T

♠ 8 3			♠ D V								
♥ V 5			♥ A R D 8 3								
♦ V 9 6 4 2			♦ 10 7 5								
♣ R 9 7 4			♣ D 5 2								
♠ 9 5 4 2	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ D V
	N										
O		E									
	S										
♥ 7 6 4			♥ A R D 8 3								
♦ A D			♦ 10 7 5								
♣ A 8 6 3			♣ D 5 2								
♠ A R 10 7 6											
♥ 10 9 2											
♦ R 8 3											
♣ V 10											

S	O	N	Est
1♠	3♥	Fin	1♥

**Entame :** As de Pique

### Commentaire :

L'intervention à 1♠ de Sud ne modifie en rien les zones de soutien du répondant en majeure. Le saut à 3♥ exprime donc un soutien d'une force de 11 ou 12HLD et, avec ses 15HLD, Est ne peut qu'accepter la proposition.

### Jeu de la carte :

Pour gagner ce contrat, Est devra avoir de la réussite. La couleur d'atout, cas de partage 3/2, produira cinq plis auxquels on peut ajouter une coupe Carreau de la main courte. Pour les deux plis manquants, il faudra compter sur les bons placements des Rois mineurs. Imaginons qu'après avoir encaissé l'As et le Roi de Pique, Sud contre-attaque du Valet de Trèfle. Le déclarant appelle une petite carte du mort pour le Roi de Nord qui rejoue la couleur. Est prend de la Dame de Trèfle et joue Carreau vers la Dame suivi de l'As. Il continue par deux tours d'atout avant de couper le troisième Carreau au mort. Il est temps de rentrer en main en coupant un Pique et de capturer le dernier atout de Sud. Bel effort ! Pourtant, le contrat aurait pu chuter. En effet, Sud aurait pu, à la troisième levée, donner un petit Pique à couper à Nord. La coupe du Valet de Cœur aurait provoqué la surcoupe de la Dame, affranchissant à Sud une levée d'atout tout à fait inattendue sous forme du 10 ou du 9.

### Point clé :

L'intervention à la couleur ne change en rien la valeur des zones de soutien du répondant.



♠ V 3 2  
♥ A 7 5 3 2  
♦ R 8  
♣ A D V

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

	N	
O		E
	S	

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

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

Donneur : O    Vul : NS

S	Ouest	N	E
2♥	Passe Passe	1♥ 4♥	Passe Fin

**Entame** : Roi de Pique**Commentaire** :

Une séquence sans problème : le soutien au palier de 3 montre un fit d'au moins trois cartes et une force de 11 ou 12 HLD. Nanti de 17 points HLD, Nord n'a aucun mal à conclure au contrat de 4 Cœurs.

**Jeu de la carte** :

À Cœur, avec neuf cartes sans la Dame, le déclarant ne devra pas tenter l'impasse mais préférer le « jeu en tête ». Cette façon de procéder est celle qui donne les meilleures chances de réaliser toutes les levées dans la couleur. Une coupe à Pique avec un des atouts de la main courte ainsi que l'impasse au Roi de Trèfle procureront dix ou onze levées. Après avoir fait la levée du Roi et de la Dame de Pique, Est poursuit par la Dame de Carreau. Prévoyant de faire et peut-être de refaire l'impasse au Roi de Trèfle, Nord doit se ménager des reprises de main au mort. Il prend donc la troisième levée du Roi de Carreau avant de jouer l'As de Cœur puis le Roi et le Valet une fois la Dame tombée. Il tente alors une première fois l'impasse à Trèfle, coupe son dernier Pique et refait l'impasse Trèfle pour onze plis.

**Point clé** :

Il est très fréquent qu'une couleur offre plusieurs manières possibles. Il faut connaître celui qui offre les meilleures chances de gain.

Décembre 2024

Simultané des élèves

Chapitre 1  
Leçons 3 et 4

13

Donneur : N Vul : T

S	O	Nord	E
2♠	Passe	1♠ 4♠	Passe Fin

♠ A R D V 7 3		♠ 6									
♥ 7		♥ D 8 4 3									
♦ D 5 2		♦ A R 10 9 4									
♣ A 8 6		♣ D 3 2									
♠ 10 9 2											
♥ R 10 5											
♦ V											
♣ R V 10 9 7 4											
	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
		♠ 8 5 4									
		♥ A V 9 6 2									
		♦ 8 7 6 3									
		♣ 5									

**Entame :** As de Carreau

**Commentaire :**

Nord n'a que 16 points H mais le soutien de Sud permet d'ajouter des valeurs distributionnelles. Le singleton Cœur ainsi que les points alloués aux atouts surnuméraires donnent à la main de l'ouvreur une valeur supérieure à 20HLD. En conséquence le saut à la manche s'impose, même en face d'un répondant risquant de n'avoir que 6 points.

**Jeu de la carte :**

Avec six Piques maîtres et deux As, le déclarant totalise huit levées immédiates. Pour gagner son contrat il devra couper deux Trèfles avec les atouts de la main courte.

En défense Est, constatant que son partenaire défausse sur le Roi de Carreau, peut en jouer un troisième tour afin de faire profiter celui-ci d'une coupe. À son tour Ouest, à la vue du singleton Trèfle du mort qui laisse fortement présager un plan de coupe pour le déclarant, contre-attaque atout. Le déclarant prend de l'As, joue As de Trèfle et 6 de Trèfle coupé. Il rejoint sa main en coupant un Cœur après avoir joué l'As et coupe son dernier Trèfle.

Malgré le retour bien réfléchi de la défense, le déclarant réalise dix levées.

**Point clé :**

En défense, il est souvent judicieux de jouer atout quand on entrevoit une possibilité de coupe de la main courté par le déclarant.

♠ V 10 9 6 2		♠ R 7									
♥ 8 5 4		♥ 9 7 6 3									
♦ A 8		♦ DV 5									
♣ A R 5		♣ V 9 6 4									
♠ A D											
♥ R D V 10 2											
♦ R 10 6 4 3											
♣ 3											
	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
♠ 8 5 4 3											
♥ A											
♦ 9 7 2											
♣ D 10 8 7 2											

Donneur : E      Vul : P

S	O	N	Est
Passe 3♠	1♥ 4♥	1♠ Fin	Passe 2♥

**Entame :** As de Trèfle**Commentaire :**

L'enchère de 3♠ de Sud est une application directe de la loi des atouts. Cette loi suggère de demander autant de levées que son propre camp possède de cartes dans la couleur d'atout. L'expérience montre que, si le contrat demandé chute, la pénalité concédée sera très souvent moins importante que le gain que les adversaires auraient pu tirer de la réussite de leur propre contrat. De plus, ce soutien à saut, « spatiophage », peut perturber le dialogue du camp opposé. En dépit de tout cela, la puissance de la main d'Ouest ne laisse planer aucun doute sur l'opportunité de déclarer la manche.

**Jeu de la carte :**

Le déclarant ne possède en tout et pour tout que deux levées immédiates à Pique et ce, bien qu'il détienne les trois gros honneurs maîtres ! Il lui sera néanmoins aisé d'affranchir quatre levées d'honneurs à Cœur ainsi qu'à Carreau. N'ayant nul besoin de réaliser des coupes de la main courte, il doit immédiatement s'atteler à la capture des Cœurs adverses. Après avoir coupé le retour probable du Roi de Trèfle, le déclarant poursuit par le Roi de Cœur. Par la suite, il suffira d'ôter les deux derniers atouts de Nord et d'affranchir ses Carreaux en commençant par les honneurs du côté court pour éviter d'éventuels blocages.

**Point clé :**

À moins que la couleur d'atout ne serve à couper de la main courte ou à assurer des communications dans le cadre de certaines manœuvres, la capture des atouts adverses est prioritaire. Ce n'est pas le cas le plus fréquent.



Décembre 2024

Chapitre 1  
Leçons 3 et 4

Donneur : S Vul : NS

Sud	O	N	E
1SA 3SA	Passe Fin	2SA	Passe

15

Simultané des élèves

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

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



♠ A D 6 5  
♥ 7 5 2  
♦ 8 3  
♣ A D 7 3

♠ V 7  
♥ R 6 4  
♦ A R V 2  
♣ R V 10 9

**Entame :** Dame de Cœur

**Commentaire :**

Avec 9 HL Nord sait que son camp peut déclarer la manche à condition que l'ouverture du Sud ne soit pas minimale. L'enchère de 2SA est donc une proposition de manche qui demande à l'ouvreur de la déclarer s'il possède 16 ou 17 HL, ou de passer dans le cas contraire.

**Jeu de la carte :**

Avec deux Cœurs et quatre Carreaux, le déclarant totalise six levées immédiates. Ne pouvant éviter la concession de l'As de Trèfle, la couleur peut néanmoins rapporter trois plis supplémentaires si la Dame est bien placée. Pour cela le déclarant devra monter un certain nombre de fois au mort pour faire et renouveler l'impasse, ce nombre dépendant du nombre de cartes qui accompagne la Dame. Sud prend donc l'entame Cœur de l'As du mort et joue Trèfle vers sa main. Si Est joue une petite carte, Sud joue le Valet, le 10 ou le 9. Après avoir remporté la levée, il rentre au mort par la Dame ou le 10 de Carreau et rejoue Trèfle. Si Est plonge de l'As pour rejouer Cœur, Sud prend, rentre une dernière fois au mort grâce aux Carreaux et tente l'ultime impasse à la Dame de Trèfle, qui réussit sans surprise. Après avoir encaissé ses cartes maîtresses, le déclarant pourra sans danger tenter un dixième pli en jouant vers le Roi de Pique du mort, manœuvre ayant très peu de chances de réussir. En effet, si l'As de Pique est bien placé, Ouest plongera dessus pour encaisser au moins deux Cœurs qui, ajoutés à l'As de Trèfle, feront quatre plis pour la défense.

**Point clé :**

Prévoyez vos communications en vue des différentes impasses à réaliser.

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

♠ A V 6 3  
♥ V 6 4  
♦ A 6  
♣ R 9 7 2

	N	
O		E
	S	

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

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

Donneur : O    Vul : EO

S	Ouest	N	E
Passé Fin	1♣ 2♠	Passé Passé	1♠ 4♠

**Entame :** Dame de Trèfle

### Commentaire :

Avec quatre cartes dans la majeure du répondant, l'ouvreur a pour priorité absolue de soutenir. Le soutien simple indique un jeu allant de 12 à 16HLD. Fort de 13HLD, Est se doit de déclarer la manche. On dit aussi que deux joueurs possédant la valeur d'une ouverture doivent déclarer la manche. C'est bien le cas dans la donne qui nous intéresse.

### Jeu de la carte :

Pique et Cœur sont deux couleurs où il manque le Roi. Néanmoins elles ont une différence fondamentale : à Cœur on possède quatre honneurs pour faire trois levées, alors qu'à Pique on ne possède que trois honneurs pour réaliser quatre levées. Cette différence notable permettra au déclarant de réaliser une impasse forcante à Cœur mais pas à Pique.

Après avoir pris entame Trèfle de l'As, le déclarant présente le 2 de Pique et fournit le Valet. Celui-ci ayant fait la levée il ne lui reste plus qu'à tirer l'As en espérant la chute du Roi. Bingo ! Si Est avait présenté la Dame de Pique au premier tour de la couleur, Sud l'aurait couverte du Roi, affranchissant le 10 troisième en Nord. Le déclarant peut maintenant faire tomber le dernier atout de la défense en jouant la Dame puis rentrer au mort à Trèfle ou à Carreau pour présenter le Valet de Cœur. Si Nord le couvre du Roi, rien de mal ne se produira pour le camp Est/Ouest.

### Point clé :

L'impasse « forcante » est une manœuvre coûteuse qui nécessite d'avoir un honneur de plus que le nombre de levées d'honneurs à réaliser.

Décembre 2024

Chapitre 1  
Leçons 3 et 4

17

Simultané des élèves

Donneur : Vul :

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

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

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

N		
O	S	E

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

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

**Entame :** Roi de Carreau

**Commentaire :**

Sud n'a que 9 points H mais doit tenir compte de son neuvième atout et de son doubleton qui portent la valeur de son jeu à 12HLD. Cette force de 11/12HLD l'autorise à effectuer un soutien à saut. Du haut de ses 18HLD, Nord n'éprouve aucune difficulté à déclarer la manche.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame du Roi de Carreau, le déclarant peut se compter un Pique, cinq atouts et un Carreau, soit sept levées immédiates. Faire trois levées de plus nécessite d'une part de réaliser le Roi et le Valet de Trèfle, et d'autre part de couper le quatrième tour de la couleur si le résidu est 4/2. Pour cela Nord a besoin de rentrées au mort qui seront procurées par les atouts. Faire le Roi et le Valet de Trèfle n'étant possible qu'avec l'As et la Dame en Ouest, Nord peut, après l'As de Carreau, jouer deux tours d'atout en terminant au mort avant de jouer Trèfle vers le Valet. Si Ouest ne plonge pas de l'As, Nord joue le Valet puis rentre à nouveau au mort par le 10 ou le 9 de Cœur afin de rejouer Trèfle vers le Roi. Tôt ou tard Nord coupera son dernier Trèfle au mort.

**Point clé :**

Lorsqu'il manque deux honneurs, il faut faire une double impasse en commençant par l'impasse contre l'honneur le plus faible.

♠ 7 5 2		♠ 6 4									
♥ A R		♥ V 10 9 4 3									
♦ 8 7 6		♦ R V 10									
♣ D V 10 5 4		♣ 8 3 2									
♠ R V 10 9	<table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ A D 8 3
	N										
O		E									
	S										
♥ 8 6 2		♥ D 7 5									
♦ D 3 2		♦ A 9 5 4									
♣ A 9 6		♣ R 7									

Donneur : E      Vul : NS

S	O	N	Est
1SA	Passe	3SA	Passe Fin

**Entame :** Valet de Pique

**Commentaire :**

Une des séquences les plus simples du bridge : en l'absence de majeure quatrième ou plus et fort de 11 points HL, Nord connaît un minimum de 26 points et un maximum de 28 points dans son camp. C'est suffisant pour déclarer une manche à Sans-Atout mais très loin du seuil des 33 points du petit chelem.

**Jeu de la carte :**

L'entame Pique assure deux plis au déclarant auxquels s'ajoutent trois Cœurs et un Carreau pour six levées immédiates. C'est à Trèfle que le déclarant trouvera son bonheur en réalisant trois levées d'honneurs et une levée de longueur, sauf partage très improbable (5-0) du résidu de la couleur.

Attention néanmoins au blocage des Cœurs. En effet la couleur est asymétrique et le côté « court » ne possède pas de petite carte. Toutefois ici, il ne faut pas débloquer immédiatement car l'As (ou le Roi) de Cœur permettra d'encaisser les Trèfles affranchis. Dès lors, après avoir pris l'entame de la Dame de Pique, le déclarant joue immédiatement le Roi de Trèfle, débloquent également l'honneur de la main courte. Si celui-ci fait la levée, il poursuit par le 7 de Trèfle pour la Dame et continue jusqu'à ce que l'adversaire prenne de l'As. En main à l'As de Pique après le retour du Roi de Pique d'Ouest, le déclarant peut maintenant débloquent le Roi de Cœur, encaisser ses Trèfles maîtres puis revenir en main par l'As de Carreau afin de réaliser la Dame de Cœur débloquée.

**Point clé :**

Les blocages requièrent une attention particulière et doivent absolument être anticipés. Ici, la couleur bloquée servant de communication, il était nécessaire d'en différer le déblocage.

Chapitre 1  
Leçons 3 et 4

19

Donneur : S Vul : EO

Sud	O	N	E
Passe	1♣	Passe	1♠
Passe	2♠	Passe	4♠
Fin			

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

♠ A R 9 5  
♥ A 9 5  
♦ V 8 7  
♣ V 9 4

	N	
O	S	E

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

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

**Entame :** As de Carreau

**Commentaire :**

La redemande à 2♠ montre un fit de quatre cartes dans une zone de force allant de 12 à 16 HLD. Avec 13 HLD, le répondant se trouve dans la zone de manche et peut conclure au contrat de 4♠. Cette décision relève notamment du principe que deux joueurs ayant la valeur d'une ouverture ne peuvent s'arrêter avant la manche.

**Jeu de la carte :**

Après avoir coupé le troisième tour de Carreau, le déclarant retire les atouts adverses en terminant au mort afin de se trouver du bon côté pour réaliser l'impasse à la Dame de Trèfle. Possédant trois cartes équivalentes à l'honneur manquant (Valet-Dix-Neuf), il pourra faire une impasse dite « forçante ». Dans cette situation, lorsque les deux cartes équivalentes de la main de départ ne sont pas consécutives, il est souvent préférable de commencer par jouer le plus petit des deux. Ainsi, le déclarant présente le 9 de Trèfle et fournit le 6 de Trèfle si la Dame n'apparaît pas. Cette façon de jouer lui permet de rester dans la main de départ afin de renouveler l'impasse sans communication nécessaire supplémentaire. Il présente le Valet que Nord couvre de la Dame et réalise ainsi quatre levées dans la couleur.

Notez qu'ici, partir du Valet aurait eu le même effet. Mais ce ne sera pas toujours le cas.

**Point clé :**

L'impasse forçante est une manœuvre coûteuse qui nécessite de nombreuses cartes intermédiaires mais permet, lorsque cela est possible, de rester dans la main de départ. Cette technique évite d'avoir recours à des communications extérieures à la couleur maniée.

20

Donneur : O    Vul : T

♠ 10		♠ R 6 4 2									
♥ V 10 7 4 2		♥ A 9 6 5 3									
♦ R D V		♦ 6 4 2									
♣ D V 9 4		♣ 7									
♠ A 9 8 5 3	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R 6 4 2
	N										
O		E									
	S										
♥ R 8		♥ A 9 6 5 3									
♦ A 5 3		♦ 6 4 2									
♣ A 6 2		♣ 7									
♠ D V 7											
♥ D											
♦ 10 9 8 7											
♣ R 10 8 5 3											

	S	Ouest	N	E
Passe		1♠ 4♠	Passe Passe	3♠ Fin

**Entame :** Roi de Carreau

### Commentaire :

Les points d'honneurs ne font pas tout dans la vie. Est n'en a d'ailleurs que 7. Pourtant, s'il ajoute son point de longueur à Coeur aux deux points du neuvième atout et aux deux points du singleton Trèfle, il arrive à 5LD pour un total de 12HLD. Cette valeur autorise un soutien à saut (11/12HLD) qu'Ouest, fort de 17HLD, honore de la déclaration de la manche.

### Jeu de la carte :

Le déclarant réalisera quatre ou cinq levées d'atouts selon la répartition du résidu - 3/1 ou 2/2-. La coupe de deux Trèfles avec les atouts de la main courte amènera deux levées supplémentaires. Après avoir pris l'entame du Roi de Carreau de l'As, le déclarant joue immédiatement l'As de Trèfle puis le 2 de Trèfle qu'il coupe avec le 2 de Pique. Il poursuit avec deux tours d'atouts en commençant par le Roi puis l'As afin de se trouver dans la bonne main pour couper son dernier Trèfle. Le déclarant se trouve alors devant une situation classique : il ne reste plus qu'un seul atout chez l'adversaire et celui-ci est maître. Dans ce cas, il faut le laisser « traîner » et ne pas le faire tomber. En effet cela ferait perdre deux atouts au déclarant pour ôter un atout que l'adversaire fera de toute manière.

Le partage 3 - 1 du résidu de la couleur d'atout limite le déclarant à dix levées.

### Point clé :

Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul atout chez les adversaires et que celui-ci est maître, il est souvent bien joué de ne pas utiliser deux atouts de son propre camp pour le faire tomber.

Chapitre 1  
Leçons 3 et 4

21

Donneur : N Vul : NS

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

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

♠ R V  
♥ V 8 7  
♦ R V 10 5  
♣ 9 5 4 2

	N	
O		E
	S	

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

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

**Entame** : Roi de Trèfle

**Commentaire** :

Avec seulement 9 HL, Ouest n'a pas la certitude d'avoir les 25 HL nécessaires pour déclarer la manche à Sans-Atout. Il doit faire une proposition par l'intermédiaire d'un palier dit « inutile » l'enchère de 2SA qui demande à l'ouvreur de déclarer la manche si son ouverture n'est pas minimale. Dit autrement, l'ouvreur devra nommer la manche avec 16 ou 17 HL ou passer dans le cas contraire.

**Jeu de la carte** :

Le déclarant se compte quatre Piques, quatre Carreaux et un Trèfle, soit neuf levées immédiates. Il faut toujours se méfier quand tout semble aller pour le mieux dans le meilleur des mondes. D'ailleurs, une couleur est bloquée - Pique - et l'encaissement des quatre plis qu'elle doit rapporter doit être résolu. Dans ce même esprit on pourrait comparer les Piques et les Carreaux qui paraissent relever du même blocage, faute de petite carte du côté court. Pourtant les cas sont différents :

- À Pique il n'y a que quatre cartes maîtresses pour réaliser quatre levées et pas de solution « interne ». Cela signifie que l'on ne peut couvrir le Valet de l'As ou de la Dame sans perdre une levée.

- À Carreau, la présence de cinq cartes maîtresses pour réaliser seulement quatre levées permettra de prendre la Dame du Roi afin de ne pas devoir utiliser de communication externe.

Après avoir pris l'entame du Roi de Trèfle de l'As, le déclarant débloque immédiatement le Roi et le Valet de Pique puis rentre dans sa main en jouant le 5 de Carreau pour l'As. Il peut dès lors encaisser l'As et la Dame de Pique et poursuit par la Dame de Carreau qu'il prend du Roi afin d'être du bon côté pour jouer le Valet et le 10.

**Point clé** :

Lorsque vous prévoyez de faire une ou plusieurs impasses, organisez vos communications en conséquence.



**Université  
du Bridge**

**Espérance par paires  
Votre première compétition,  
contre des joueurs de votre niveau  
Finale Nationale le 31 mai 2025 dans les comités**

→ **Eliminatoires de janvier à mars 2025**

**renseignez-vous vite dans votre comité !**

→ **1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> paires :**

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

→ **3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> paires :**

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



# **Championnat de France des Ecoles de Bridge**

**1<sup>re</sup> séance entre le 15 et le 28 janvier 2025**

**2<sup>e</sup> séance entre le 13 et le 26 mai 2025**

→ **Trois niveaux :**

- **1<sup>re</sup> année ou classement 4<sup>e</sup> série Trèfle ou Nouveau licencié**
- **2<sup>e</sup> année ou classement inférieur ou égal à 4<sup>e</sup> série Promotion**
- **SEF ou classement inférieur ou égal à 3<sup>e</sup> 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**