

Classement du mois de Décembre du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Noms des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	Bridge Club de Charbonnières	Mme Christine MAGNE Mme Marie-Geneviève VALLOIS	74,74	1045	13
2	Avignon Bridge Club	M. Gérard THAVEAU Mme Elisabeth BEAU	74,54	786	38
3	Association Bridge Nancy Ville	Mme Catherine NERY Mme Suzy KOPINSKY	74,15	665	16
4	Fecamp Bridge Club Des Hautes Falaises	Mme Anne THOUMSAINT M. Jean-Luc DENEUVE	70,19	591	22
5	Bridge Club d'Aix les Bains	M. Didier CARBONNIER Mme Sophie RIGAUX	69,85	539	57
6	A.L.S.B Bridge Club	M. Pierre POUILLEVET M. Denis CARETTE	69,70	500	21
7	Amiens Bridge Club	M. Hubert DANZEL-D'AUMONT	69,19	469	105
8	Bridge Club Oraison	Mme Hélène IMBERT M. Thierry BRACQUART	69,18	443	83
9	Paimpol Bridge Club	M. Jean-Marc PEZERET M. Franck LUYCKX	69,16	422	19
10	Bridge Club Guilherand Granges	Mme Mireille GERARD Mme Christine PERRIN	69,09	404	51

Simultané des élèves

**Organisé chaque seconde quinzaine
d'octobre à mai**



**Université
du Bridge**

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

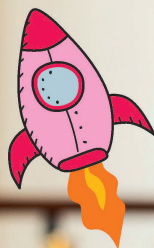
Janvier 2026

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

SÉRIE 1



Commandes sur
www.ffbridge.boutique



le Petit Bridge

dès 6 ans

POUR APPRENDRE À LIRE,
RAISONNER ET COMPTER



ffbridge.fr



PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

SÉRIE 2



Commandes sur
www.ffbridge.boutique

Janvier 2026

Chapitre 2 Leçons 1 et 2

Donneur : N Vul : P

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

1

Simultané des élèves

♠ A 6 4
♥ R V 8 2
♦ R V
♣ A 7 4 3

♠ R D 2
♥ 10 9 7 5 3
♦ 7 6 2
♣ R 9



♠ V 7 5
♥ 6 4
♦ 10 9 8 3
♣ D V 10 5

♠ 10 9 8 3
♥ A D
♦ A D 5 4
♣ 8 6 2

Entame : Dame de Trèfle

Commentaire :

Avec un jeu de manche et une majeure quatrième, Sud ne doit pas se contenter de conclure à 3SA. Malgré la petitesse des quatre cartes à Pique, il est essentiel de rechercher un éventuel fit. Pour cela, Sud utilise la convention « Stayman » qui demande à l'ouvreur d'annoncer s'il possède une ou deux majeures quatrièmes. La réponse de 2♥ montre quatre cartes à Cœur tout en déniait quatre cartes à Pique. En l'absence de fit, Sud peut maintenant conclure au contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Avec un Pique, quatre Cœurs, quatre Carreaux et un Trèfle le déclarant totalise dix levées immédiates.

Tout semble parfait dans le meilleur des mondes mais un danger guette le déclarant : les couleurs Cœur et Carreau sont bloquées ! En effet, toutes les deux sont asymétriques et le côté court ne possède pas de petite carte. Cela crée un phénomène de blocage dont il faudra s'occuper au plus vite. L'ordre dans lequel on va jouer les deux couleurs est fondamental. Les Cœurs servant à aller chercher les Carreaux préalablement débloqués, c'est par cette couleur qu'il faudra commencer.

En main à l'As de Trèfle, le déclarant commence par débloquer le Roi et le Valet de Carreau puis rejoint le mort par l'As de Cœur. Il peut encaisser l'As et la Dame de Carreau puis débloquer la Dame de Cœur. Il rejoint maintenant sa main par l'As de Pique et peut enfin encaisser le Roi et le Valet de Cœur lui permettant d'arriver à bon port.

Point clé :

Attention, lorsque la situation semble facile, soyez attentif à ce qui pourrait vous compliquer la vie. Une couleur asymétrique dont le côté court ne possède pas de petite carte présente toujours un problème de blocage auquel il sera important de s'attaquer au plus vite.

♠ R 4
 ♥ 10 7 3 2
 ♦ A 6 4
 ♣ R 9 5 3

♠ A V 10 9 6 3
 ♥ 9 8 5
 ♦ R V 2
 ♣ 8

♠ 7 2
 ♥ A R D
 ♦ D 10 8 3
 ♣ A 7 6 2

♠ D 8 5
 ♥ V 6 4
 ♦ 9 7 5
 ♣ D V 10 4

N
 O E
 S

Donneur : E Vul : NS

S	O	N	Est
Passe Passe	2♥ 4♠	Passe Fin	1SA 2♣

Entame : Dame de Trèfle**Enchères :**

Possédant six cartes à Pique ainsi que 13HLD, Ouest pourrait conclure au contrat de 4 Piques sans autre forme de procès. Néanmoins, afin de faire jouer la main forte lui permettant de bénéficier éventuellement d'une entame avantageuse, il va utiliser la convention « Texas ». Celle-ci consiste à annoncer la couleur immédiatement inférieure à la majeure détenue. L'ouvreur est obligé de « rectifier » dans la majeure. Ouest peut alors conclure au contrat de 4 Piques qui sera joué par la main qui a ouvert de 1SA.

Jeu de la carte :

En l'absence du Roi et de la Dame de Pique, le déclarant devra, afin d'optimiser le nombre de levées, réaliser une double impasse. Il pourra ensuite aisément affranchir trois levées d'honneurs à Carreau.

En main à l'As de Trèfle, le déclarant commence par une première impasse en présentant le 2 de Pique pour le 9 pris du Roi. N'ayant plus aucun espoir à Trèfle, Nord contre-attaque du 2 de Cœur que le déclarant prend de l'As. Il peut maintenant renouveler son impasse en jouant le 7 de Pique pour le 10. Après avoir tiré l'As de Pique pour faire tomber la Dame, il ne lui reste plus qu'à jouer Carreau pour affranchir trois levées.

Jouant ainsi, il réalise onze levées.

Point clé :

Lorsqu'il manque deux honneurs, la manœuvre optimale pour réaliser le maximum de levées est de faire une double impasse.

Janvier 2026

Chapitre 2 Leçons 1 et 2

21

Donneur : N Vul : NS

S	O	Nord	E
Passe Passe	2♣ 4♥	Passe Passe Fin	1SA 2♥

Simultané des élèves

♠ A V 6 4

♥ 8 4

♦ 8 5

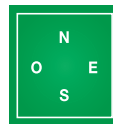
♣ V 10 9 4 3

♠ 9 8

♥ A 9 5 3

♦ A 10 4 3 2

♣ D 7



♠ 7 5 2

♥ R V 7 2

♦ R V 7 6

♣ A R

♠ R D 10 3

♥ D 10 6

♦ D 9

♣ 8 6 5 2

Entame : Roi de Trèfle

Commentaire :

Avec au moins 9HL, le répondant peut essayer de retrouver un fit 4-4 à Cœur en utilisant la convention Stayman. Celle-ci s'effectue par l'enchère de 2♣. Elle demande à l'ouvreur d'annoncer s'il possède une ou deux majeures quatrièmes et la réponse de 2♥ montre quatre cartes à Cœur tout en déniait 4 cartes à Pique. Avec 13HLD, Ouest peut conclure au contrat de 4 Cœurs.

Jeu de la carte :

Il manque les Dames dans les deux couleurs rouges et la présence de la fourchette RV permet de faire une impasse contre celles-ci. Néanmoins, il existe une différence fondamentale entre les deux couleurs. Il n'y a que huit cartes à Cœur alors qu'il y en a neuf à Carreau. Or, les probabilités montrent qu'en présence d'au moins neuf cartes, pour réaliser le maximum de levées, le jeu « en-tête » est supérieur à l'impasse.

De fait, le déclarant devra tenter l'impasse à Cœur mais devra tirer l'As et le Roi « en tête » à Carreau.

Après deux tours de Pique, la défense n'ayant plus aucun espoir dans cette couleur contre-attaque à Trèfle. Le déclarant prend de l'As, joue le 2 de Cœur pour l'As puis le 3 de Cœur pour le Valet pris de la Dame. Sur la continuation Trèfle probable de l'adversaire, le déclarant donne un troisième et dernier tour d'atout puis joue l'As et le Roi de Carreau en espérant la chute de la Dame. Celle-ci se produit et le déclarant peut réaliser dix levées.

Point clé :

Lorsqu'il manque la Dame et en présence de neuf cartes, pour réaliser le maximum de levées, le jeu de As Roi « en tête » est supérieur à l'impasse.

20

Donneur : O

Vul : T

♠ A V 10 5 4
 ♥ A 2
 ♦ V 7 6 3
 ♣ A 4

♠ 9 7 2
 ♥ 9 8 4
 ♦ R D
 ♣ D 10 9 8 2

♠ RD 8
 ♥ R 7 6 3
 ♦ 8 5 4 2
 ♣ R 7

♠ 6 3
 ♥ D V 10 5
 ♦ A 10 9
 ♣ V 6 5 3

N
 O E
 S

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

Entame : Dame de Cœur**Commentaire** :

En réponse à l'ouverture, le soutien au palier de 3 montre un fit et une main comprise entre 11 et 12HLD. Avec ses 17HLD, Nord peut conclure au contrat de 4 Piques..

Jeu de la carte :

Le déclarant recense cinq Piques, deux Cœurs et deux Trèfles pour un total de neuf levées immédiates. Après un rapide coup d'œil, le déclarant constate qu'il ne peut réaliser aucune coupe avec les atouts de la main courte. Bien que la couleur semble peu attrayante, c'est à Carreau qu'il va trouver sa dixième levée. En effet, possédant huit cartes dans la couleur, le résidu le plus probable des cinq cartes manquantes est 3-2. Cela lui permettra d'établir une levée de longueur. Pour cela, il devra jouer trois tours de Carreau, abandonnant les trois levées auxquelles la défense a droit dans cette couleur. Le déclarant prend l'entame de la Dame de Cœur de l'As et joue immédiatement un petit Carreau puis fera de même sur chaque retour de la défense. Après avoir effectué ces trois tours de Carreau, il pourra ôter les atouts adverses et encaisser sa levée de longueur affranchie.

Point clé :

Le nombre fait la force, malgré l'absence des gros honneurs à Carreau, cette couleur pouvait procurer une levée de longueur grâce aux huit cartes possédées par le déclarant.

Janvier 2026

Chapitre 2

Leçons 1 et 2

3

Donneur : S Vul : EO

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

Simultané des élèves

♠ D V 10 9
♥ V 10 3
♦ D 7 6
♣ V 6 4

♠ R 7 4 2
♥ A R 5
♦ 9 8 2
♣ A R 7



♠ A 6
♥ 8 4 2
♦ A 10 5 4 3
♣ 9 5 2

♠ 8 5 3
♥ D 9 7 6
♦ R V
♣ D 10 8 3

Entame : Dame de Pique

Commentaire :

Possédant 9HL, Est est confronté à un problème : si son partenaire ne possède que 15H, la manche est trop incertaine. En revanche s'il possède 16 ou 17HL alors une manche est jouable. Afin d'avoir la réponse, il produit l'enchère de 2SA qui demande au partenaire de nommer la manche si sa main n'est pas minimum. Avec 17H l'ouvreur accepte et conclut au contrat de 3 Sans-Atout..

Jeu de la carte :

Le déclarant recense deux Piques, deux Cœurs, un Carreau et deux Trèfles pour sept levées immédiates. Avec la possibilité de deux levées de longueur en cas de partage 3-2 de la couleur, c'est à Carreau qu'il pourra trouver son bonheur. Attention, le manque de reprise au mort sera comblé par une technique bien connue : « le coup à blanc ». Dans le cas présent, il s'agit d'un double coup à blanc car le déclarant devra perdre deux des trois premières levées de la couleur.

Après avoir pris l'entame du Roi de Pique, il joue le 2 de Carreau pour le 3 de Carreau quelle que soit la carte mise par Nord. La défense poursuit à Pique que le déclarant prend de l'As et de nouveau joue le 4 de Carreau pour le 8. La défense peut maintenant encaisser ses deux levées de Pique affranchies et quel que soit son retour (Cœur ou Trèfle), le déclarant s'en emparera de l'As. Il pourra alors jouer un troisième tour de Carreau qu'il remportera avec l'As du mort et sera ainsi du bon côté pour encaisser les deux levées de longueur affranchies.

Point clé :

Le « coup à blanc » permet de pallier le manque de communication. Il consiste dans une couleur où l'on veut affranchir des levées de longueur à abandonner les levées auxquelles la défense avait de toute façon droit en début de coup.

Donneur : O Vul : T

♠ A D 10 3
 ♥ R D 8 7
 ♦ R 4 2
 ♣ 6 5

♠ R V 9
 ♥ 10 4
 ♦ D V 10 9
 ♣ R 9 8 4

♠ 8 4 2
 ♥ V 6 3
 ♦ 7 5 3
 ♣ V 10 7 2

♠ 7 6 5
 ♥ A 9 5 2
 ♦ A 8 6
 ♣ A D 3



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

Entame : Dame de Carreau**Commentaire :**

Sur la réponse de 1♥, Nord, avec quatre cartes à Cœur, peut soutenir son partenaire en précisant la force de sa main. Dans la première zone (12-16HLD) il se contente d'un soutien simple. Il n'en faut pas plus à Sud pour conclure au contrat de 4 Cœurs, ses 14HLD ne lui permettent pas d'envisager de jouer un chelem. En effet, le total maximum que peut atteindre le camp est 30HLD, loin des 33HLD nécessaires pour la déclaration du chelem.

Jeu de la carte :

Le déclarant devra réaliser une impasse à Pique et à Trèfle. Existe-t-il une différence entre les deux couleurs ? Oui, et elle est majeure : à Pique, en dehors de l'As et la Dame il possède aussi le 10 ! Cela lui permettra de faire une double impasse.

Une gestion des communications doit être rigoureuse : le déclarant devra être deux fois en Sud pour réaliser la double impasse à Pique. Dès lors, il prend l'entame Carreau du Roi et purge les atouts en trois tours en prenant soin de finir dans sa main (Roi de Cœur, Dame de Cœur puis 7 de Cœur pour l'As). Il peut maintenant tenter une première impasse à Pique en commençant par celle à l'honneur le plus petit. Il joue le 5 de Pique pour le 10 de Pique qui fait la levée. Il revient en main par l'As de Carreau dûment gardé et renouvelle son impasse en jouant le 6 de Pique pour le Valet couvert de la Dame. Il peut enfin jouer l'As et, constatant que chaque adversaire fournit, le 3 de Pique devient une levée de longueur. Que faut-il défausser sur le 3 de Pique, un carreau ou un Trèfle ? Un Carreau bien entendu, car le 3 de Trèfle pourra être coupé par l'atout restant. Il poursuit par l'impasse au Roi de Trèfle qui échoue mais réalise néanmoins douze levées.

Point Clé :

Lorsqu'il manque deux honneurs, le meilleur maniement consiste à faire une double impasse en commençant par l'impasse à l'honneur le plus petit.

Janvier 2026

Chapitre 2

Leçons 1 et 2

Donneur : S Vul : EO

19

Simultané des élèves

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

♠ V 10 9 3
♥ R 7
♦ V 8 5
♣ D V 10 8

♠ A D 6 2
♥ 6 4
♦ A R 4
♣ R 6 5 4

♠ R 8 4
♥ 9 8 5 2
♦ D 10 7 2
♣ 9 3

♠ 7 5
♥ A D V 10 4
♦ 9 6 3
♣ A 7 2

N
O E
S

Entame : Dame de Trèfle

Commentaire :

Avec une majeure cinquième et une main permettant de vouloir jouer la manche face à l'ouverture de 1SA, le répondant procède en deux temps. Il commence par annoncer sa couleur en « Texas », c'est-à-dire en nommant la couleur immédiatement en dessous de celle qu'il possède, pour faire rectifier l'ouvreur. Sur cette rectification, il précise sa force et sa distribution. Ici, avec une main régulière, il annonce 3SA. Sans fit, l'ouvreur passe, et 3 Sans-Atout devient le contrat final.

Jeu de la carte :

Avec un Pique, un Cœur, deux Carreaux et deux Trèfles, le déclarant peut se compter six levées immédiates. La couleur Cœur est la plus prometteuse car elle permettra de réaliser quatre ou cinq levées suivant la réussite de l'impasse au Roi.

Afin de se trouver immédiatement dans la bonne main, le déclarant prend l'entame de la Dame de Trèfle du Roi et joue le 3 de Cœur pour la Dame qui fait la levée. Il rentre en main par l'As de Carreau et renouvelle l'impasse en jouant le 6 de Cœur. À l'apparition du Roi, il fournit l'As. Le déclarant est maintenant à la tête d'un Pique, cinq Cœurs, deux Carreaux et deux Trèfles soit dix levées. Il doit par tous les moyens essayer de réaliser le maximum de levées à condition que cela ne mette pas son contrat en danger. Il peut pour cela tenter l'impasse au Roi de Pique. Celle-ci est sans danger car même en cas d'échec, la défense n'a aucun retour lui permettant de faire chuter le contrat. Dès lors, il joue le 5 de Pique pour la Dame et réalise une onzième levée.

Point clé :

Les impasses sont des manœuvres aléatoires. Elles doivent être tentées si elles sont nécessaires au gain du contrat, ce qui est le cas à Cœur. Elles peuvent aussi être tentées pour réaliser des levées supplémentaires à condition que cela ne mette pas le contrat en danger.

♠ A D 6 5
 ♥ V 5 4
 ♦ R 2
 ♣ D V 5 4

♠ V 9 8 2
 ♥ 9 8
 ♦ V 10 9
 ♣ 9 8 7 3

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

N
 O E
 S

♠ R 10 7 4
 ♥ 6 3
 ♦ D 7 5 3
 ♣ A R 2

Donneur : E Vul : NS

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

Entame : Valet de Carreau**Commentaire :**

Avec 14HLD, Nord ne peut pas déterminer seul si la manche est atteignable, l'intervention pouvant se faire dès 8HL. Pour éclaircir la situation, il utilise le cuebid — annonçant la couleur de l'adversaire — afin de demander à son partenaire s'il possède une valeur d'ouverture. Si l'intervenant est faible (8–12HL), il répétera simplement sa couleur ; mais avec 13HL ou plus, il annoncera sa distribution. En sautant à 3♥, Sud montre une couleur sixième et une force de 13 à 18HL. Nord, ayant obtenu la précision souhaitée, peut alors conclure à la manche.

Jeu de la carte :

Avec neuf atouts, le déclarant doit s'attendre à une répartition 3-1 du résidu de la couleur. Possédant tous les atouts maîtres, cela ne lui posera aucun problème même en cas de partage peu probable 4 – 0 du résidu. Néanmoins, avant d'ôter les atouts adverses, il doit absolument effectuer deux coupes à Carreau avec les atouts de la main courte afin d'obtenir deux levées supplémentaires. Après avoir pris l'entame du Valet de Carreau du Roi, le déclarant joue le 2 de Carreau pour l'As et coupe un premier Carreau. Il peut utiliser un atout pour revenir dans sa main afin de couper son dernier Carreau du Valet de Cœur. Il ne lui reste plus qu'à revenir dans sa main en coupant un Pique par exemple, après avoir joué l'As pour ôter les atouts adverses et réaliser ainsi onze levées.

Point clé :

Le retrait des atouts adverses doit souvent être différé notamment lorsque le déclarant a besoin de réaliser des coupes avec les atouts de la main courte.

Janvier 2026

Chapitre 2

Leçons 1 et 2

5

Donneur : N Vul : NS

S	O	Nord	E
Passe Passe Fin	2SA 3♥	Passe Passe Passe	Passe 3♣ 4♥

Simultané des élèves

♠ D V 10 4

♥ 8 2

♦ R D V 7 5

♣ 10 3

♠ A R 9

♥ A V 4 3

♦ A 9 6

♣ R D 8



♠ 7 5 3

♥ D 10 9 6

♦ 8 4 2

♣ A 5 2

♠ 8 6 2

♥ R 7 5

♦ 10 3

♣ V 9 7 6 4

Entame : Roi de Carreau

Commentaire :

Avec une ouverture de 2SA montrant 20-21HL, seulement 5HL suffisent pour faire un Stayman. Cette convention permet de retrouver un fit majeur 4-4. Le fonctionnement est simple : le répondant demande à l'ouvreur s'il possède une majeure quatrième et conclut à la manche dans cette couleur ou au contrat de 3SA en l'absence de fit. Si sa force le permet, il peut aussi envisager de jouer un petit ou grand chelem.

Jeu de la carte :

Afin de maximiser ses chances de faire quatre levées, le déclarant devra faire l'impasse au Roi d'atout. Il pourrait partir du mort en jouant le 6 de Cœur vers le Valet mais ne pourrait pas renouveler l'impasse en cas de succès faute de remontée au mort. Pour pallier ce problème, il pourra se permettre, grâce à la présence de la Dame, du 10 et du 9, de faire une impasse « forçante ». Cette manœuvre consiste à partir d'un honneur, permettant ainsi de rester dans la main de départ.

Ayant pris l'entame Carreau de l'As, le déclarant rejoint le mort par l'As Trèfle et présente la Dame de Cœur. Si Sud ne la couvre pas du Roi, il peut jouer le 3 de Cœur et, si la Dame fait la levée, il reste dans la bonne main pour renouveler l'opération.

L'impasse étant un succès, le déclarant pourra s'octroyer deux levées de Pique, quatre levées de Cœur, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle pour un total de dix levées. Malheureusement, la symétrie des deux mains ne permet de réaliser aucune coupe.

Point clé :

Une « impasse forçante » consiste à partir d'un honneur vers une petite carte et permet, en cas de succès, de rester dans la main de départ afin de renouveler l'opération.

♠ D V 5 3
 ♥ 7
 ♦ 8 5 4 2
 ♣ 8 7 4 3

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

♠ 10 8 6 4 2
 ♥ 9 5 3
 ♦ A 7
 ♣ R D V

N
 O E
 S

♠ A
 ♥ A D 8 6 4
 ♦ D 3
 ♣ 10 9 6 5 2

Donneur : E Vul : EO

S	O	N	Est
Passe	6♥	Fin	1♥

Entame : Roi de Trèfle**Commentaire :**

Ouest peut se compter 15H auxquels il peut rajouter 2D pour le neuvième atout, 2D pour le singleton à Trèfle et 1L pour le cinquième Carreau. Cela lui fait un total de 20HLD. L'ouverture promet 12H et la présence d'une couleur cinquième garantit d'avoir à côté au moins un doubleton qui correspond à 1D portant le total à au moins 13HD. De fait, les 33HLD nécessaires à la déclaration du chelem sont acquis et Ouest produit l'enchère de 6♥ sans hésiter.

Jeu de la carte :

Le déclarant recense deux Piques, cinq Cœurs et un Trèfle soit huit levées immédiates. Il sera extrêmement facile d'extraire quatre levées de Carreau puisque le déclarant y possède tous les honneurs sauf l'As.

On pourrait être tenté de réaliser des coupes du côté court grâce au singleton à Trèfle mais c'est un leurre. En effet, l'affranchissement des quatre levées de Carreau conduit au total de douze levées et celui-ci ne peut se faire sans la perte d'une levée, l'adversaire détenant l'As de Carreau. Il est alors impossible de réaliser plus de douze levées, réaliser des coupes du côté court devient ainsi improductif.

Après avoir pris l'entame du Roi de Trèfle de l'As, le déclarant purge les atouts en trois tours et s'attaque immédiatement à l'affranchissement de ses quatre levées de Carreau en commençant par la Dame (les honneurs du côté court en premier).

Observez que si vous avez commencé par le Roi et que l'adversaire a pris pour rejouer la Dame de Trèfle, vous êtes obligé de couper de votre dernier atout et n'avez plus de reprise pour encaisser vos Carreaux affranchis.

Point clé :

Bien compter ses levées est un élément clé du plan de jeu. Cela vous évitera souvent d'effectuer des manœuvres inutiles voire dangereuses pour le gain du contrat.

Janvier 2026

Chapitre 2

Leçons 1 et 2

17

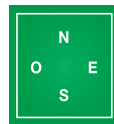
Donneur : Nord Vul : Personne

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

Simultané des élèves

♠ R 6
♥ V 10 6 3
♦ 7 4 3 2
♣ V 8 5

♠ 5 4
♥ R 5 4
♦ D 10 9 8 5
♣ R 7 3



♠ A D 7 3
♥ A D 8 2
♦ V 6
♣ A 6 4

♠ V 10 9 8 2
♥ 9 7
♦ A R
♣ D 10 9 2

Entame : Valet de Pique

Commentaire :

Avec 9HL, le répondant est à la limite de déclarer la manche. Il utilise l'enchère de 2SA pour la proposer, demandant à l'ouvreur de l'accepter uniquement s'il est maximum (16 ou 17HL). Est, avec 17H, confirme et conclut logiquement au contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du Valet de Pique, quelle carte doit fournir Nord ? Il doit bien entendu fournir le Roi pour deux raisons.

La première est qu'il faut, afin de ne pas bloquer la couleur, commencer par jouer les honneurs du côté court. Son partenaire ayant entamé Pique il possède au moins quatre cartes et lui-même n'en possède que deux.

La deuxième raison est qu'il est important de montrer au partenaire qu'il possède le Roi complétant ainsi partiellement sa séquence. Une fois le Roi de Pique pris de l'As, Sud sait qu'il ne reste plus que la Dame à faire sauter afin d'affranchir trois levées dans sa couleur.

Le déclarant n'ayant d'autre choix pour gagner son contrat que d'essayer d'affranchir trois levées d'honneurs à Carreau, il devra passer par l'As et le Roi de Sud qui à chaque occasion jouera Pique et permettra à son camp d'encaisser trois levées de Pique ainsi que deux levées de Carreau faisant chuter le contrat.

Si Nord fournit le 6 de Pique au premier tour puis le Roi de Pique au second tour mais qu'Est ne le prend pas de l'As, Nord en main au Roi de Pique aura bloqué la couleur et ne pourra plus en rejouer empêchant ainsi la défense d'affranchir ses trois levées dans la couleur.

Point clé :

Même si Nord a la forte impression que son Roi sera pris de l'As, il ne doit pas hésiter à le mettre afin de contribuer à l'affranchissement de la couleur. De plus, n'oubliez pas qu'un Roi ne vaut trois points que lors de la période d'enchères mais qu'au jeu de la carte toutes les cartes sont équivalentes.

♠ R D V 3
♥ 8 4
♦ D 6 4
♣ A R 5 2

♠ 8 5 4
♥ 9 5
♦ V 10 9 7
♣ V 10 9 7



♠ 10 9 6
♥ V 10 7 3
♦ A R
♣ D 8 4 3

♠ A 7 2
♥ A R D 6 2
♦ 8 5 3 2
♣ 6

Donneur : O Vul : EO

S	Ouest	N	E
2♣ 3SA	Passe Passe Fin	1SA 2♠	Passe Passe

Entame : As de Cœur**Commentaire :**

Bien que possédant suffisamment de points pour conclure au contrat de 3 Sans-Atout, Sud doit au préalable essayer de trouver un fit à Cœur. Pour cela il utilise la convention Stayman, enchère de 2♣, qui demande au partenaire d'annoncer son éventuelle majeure quatrième. La réponse de 2♠ montrant quatre cartes à Pique tout en déniait quatre cartes à Cœur, permet au répondant de conclure sereinement au contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Au moment de mettre son As de Cœur sur la table, Est a le vif espoir de réaliser immédiatement cinq levées de Cœur avec trois levées d'honneurs et deux levées de longueur ainsi que l'As de Pique. Lorsque le mort s'étale, la présence du Valet quatrième à Cœur au mort ruine cet espoir. Néanmoins, Est pourra tout de même affranchir une levée de longueur à Cœur à condition d'en concéder une.

Il continue donc par le Roi puis la Dame et joue un petit Cœur afin d'affranchir une levée de longueur.

Le déclarant n'ayant d'autre option pour gagner son contrat que d'essayer d'affranchir au moins une levée de Pique, il jouera cette couleur et Est prendra de l'As afin d'encaisser son Cœur affranchi faisant ainsi chuter le contrat d'une levée.

L'erreur du déclarant serait d'encaisser ses trois levées maîtresses à Trèfle et à Carreau, affranchissant ainsi une levée à la défense dans chaque couleur qui ne se priverait pas de les encaisser et ferait chuter le déclarant de deux levées au lieu d'une.

Point clé :

Il faut savoir semer pour récolter. Si, à la vue du Valet de Cœur, la défense se contente d'encaisser ses trois levées sans en rejouer elle ne pourra pas affranchir de levée de longueur et le déclarant gagnera tranquillement son contrat.

Janvier 2026

Chapitre 2

Leçons 1 et 2

Donneur : S Vul : T

7

Simultané des élèves

Sud	O	N	E
1♥ 4♥	Passe Fin	3♥	Passe

♠ 8 4
♥ R V 6 3
♦ 7 3 2
♣ A 8 5 4

♠ R 9 5
♥ 10 4
♦ 9 8 6 5
♣ D V 10 9



♠ A D 10 7 2
♥ D 8
♦ R 10 4
♣ 6 3 2

♠ V 6 3
♥ A 9 7 5 2
♦ A D V
♣ R 7

Entame : Dame de Trèfle

Commentaire :

La première chose que doit faire le répondant sur l'ouverture majeure de son partenaire est de regarder s'il possède un fit. Dans ce cas, il doit soutenir son partenaire en n'oubliant pas de rajouter ses points de distribution. Ici le répondant possède 8H auxquels il peut ajouter 2D pour le neuvième atout et 1D pour le doubleton à Pique. Avec un total de 11HLD il doit produire l'enchère de 3♥. Cela est suffisant pour Sud qui conclut à la manche.

Jeu de la carte :

Avec la fourchette RV à Cœur en Nord, le déclarant peut penser à réaliser une impasse à la Dame d'atout. Or les statistiques montrent qu'en présence de neuf cartes, le jeu « en tête » est supérieur pour réaliser le maximum de levées. Le plan de jeu du déclarant se limitera à réaliser et éventuellement renouveler l'impasse au Roi de Carreau.

Afin de ménager les communications, il prend la première levée du Roi de Trèfle et joue deux tours d'atouts en terminant par le Roi afin de se trouver dans la bonne main pour réaliser l'impasse au Roi de Carreau. La chute de la Dame lui confère maintenant cinq levées d'atouts et il peut jouer le 2 de Carreau vers le Valet qui fait la levée. Ayant dûment gardé l'As Trèfle, il remonte mort à Trèfle et peut recommencer l'opération en jouant le 3 de Carreau vers la Dame.

Le succès de ces deux manœuvres lui permet de réaliser onze levées.

Point clé :

En présence de neuf cartes, lorsqu'il manque la Dame, le jeu « en tête » est supérieur à l'impasse à la Dame pour réaliser le maximum de levées. Même si cet écart n'est pas énorme, environ 2,5 % de plus, il ne faut pas s'en priver.

♠ 8 4 3
 ♥ A 8
 ♦ A D V 3
 ♣ A 8 4 3

♠ V 6
 ♥ 9 7 5 3 2
 ♦ 9 5 4
 ♣ R D 9

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

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



Donneur : O Vul : P

S	Ouest	N	E
2♥ 3SA	Passe Passe Passe	1SA 2♠ 4♣	Passe Passe Fin

Entame : Dame de Cœur**Commentaire :**

La recherche d'un fit avec une majeure cinquième sur une ouverture à Sans-Atout se fait par l'intermédiaire d'un Texas. Le répondant annonce sa majeure cinquième puis sa distribution. Pour annoncer sa majeure, il enchérit la couleur immédiatement inférieure sur laquelle l'ouvreur sera obligé de corriger dans la bonne couleur. Avec une main régulière et les points de manche nécessaires, le répondant poursuit par l'enchère de 3SA. L'ouvreur qui connaît cinq cartes à Pique chez son partenaire peut soit passer s'il n'en possède que deux ou corriger au contrat de 4 Piques s'il en possède trois ou quatre. C'est ce qu'il fait ici.

Jeu de la carte :

Avec le Roi et le Valet d'atout manquants, le déclarant devra faire une double impasse. La question qui se pose est la suivante : doit-il commencer par l'impasse Roi ou par l'impasse au Valet ? Jusqu'à huit cartes, il faut commencer par l'impasse à l'honneur le plus petit, ici le Valet. Une coupe à Cœur avec un des atouts de la courte permettra de réaliser une levée supplémentaire.

Le déclarant prend l'entame Cœur de l'As et commence une première impasse en jouant le 3 de Pique vers le 10 pris du Valet. Que l'adversaire joue Cœur ou le Roi de Trèfle, le déclarant fait la levée et peut maintenant couper son Cœur en jouant son Roi de Cœur suivi du 6. Il ne lui reste plus qu'à jouer Pique pour faire l'impasse au Roi en passant la Dame. L'As de Pique viendra à bout du Roi et le déclarant réalisera quatre levées de Pique plus une levée de coupe, deux levées de Cœur, quatre levées de Carreau et une levée de Trèfle pour un total de douze levées. Le déclarant ne doit avoir aucun regret car une entame Trèfle (introuvable) n'aurait pas permis d'obtenir un tel résultat.

Point clé :

Lorsqu'il manque le Roi et le Valet, et en présence de seulement huit cartes, il faut commencer par faire l'impasse à l'honneur le plus petit, le Valet. Notons ici qu'en manœuvrant les Piques avec une impasse directe au Roi aurait eu le même résultat et n'aurait pas permis de faire cinq levées de Pique.

Janvier 2026

Chapitre 2

Leçons 1 et 2

Donneur : S Vul : NS

15

Simultané des élèves

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

♠ D10 6 3
♥ D 10 2
♦ 8 5
♣ D10 5 3

♠ 9 8 4
♥ A 7 6 5 3
♦ R 6 2
♣ A 9

♠ V 7
♥ V 9 4
♦ V 10 9 4 3
♣ RV 7

♠ A R 5 2
♥ R 8
♦ A D 7
♣ 8 6 4 2



Entame : Valet de Carreau

Commentaire :

Avec 12HL, Ouest sait que son camp a les moyens de déclarer une manche. Mais possédant une majeure cinquième, il doit d'abord chercher un éventuel fit. Avec une majeure quatrième on utilise le Stayman mais avec une majeure cinquième c'est le Texas qui s'emploie. Le répondant annonce la couleur immédiatement inférieure à la majeure possédée et le déclarant corrige dans la majeure quelle que soit sa main. Ensuite, le répondant annonce sa distribution et sa force. Ici avec une main régulière et de quoi jouer la manche, il produit l'enchère de 3SA. Est qui ne possède que deux cartes à Cœur sait que son camp n'a pas de fit et passe.

Jeu de la carte :

Le déclarant recense deux Piques, deux Cœurs, trois Carreaux et un Trèfle soit huit levées immédiates. Bien que possédant sept cartes à Pique et sept cartes à Cœur, seule la couleur Cœur permet de réaliser deux levées de longueur du fait de sa répartition 5-2. De plus, le déclarant peut y réaliser au moins une levée de longueur en cas de partage 3-3 ou 4-2 de la couleur alors qu'il n'est possible de faire qu'une levée de longueur à Pique et à la seule condition du partage 3 – 3 de la couleur.

Après avoir pris l'entame du Valet Carreau de l'As, le déclarant joue le Roi de Cœur (les honneurs de la main courte en premier) puis poursuit par le 8 de Cœur pris de l'As et un troisième tour de Cœur. Il regarde attentivement le jeu des défenseurs et constate que chacun fournit au troisième tour, affranchissant ainsi deux levées de longueur.

Le déclarant réalise donc dix levées.

Point clé :

Deux couleurs de sept cartes ne produisent pas forcément le même nombre de levées de longueur. Une couleur répartie 7-0 entre les deux mains peut produire éventuellement quatre levées de longueur avec un partage 3-3 de la couleur alors qu'une couleur répartie 4-3 entre les deux mains ne pourra en produire qu'une.

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

Donneur : E Vul : P

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

Entame : 10 de Trèfle**Commentaire :**

Nord commence par faire un Stayman afin de trouver un éventuel fit 4-4 à Cœur. Lorsque Sud répond 2♥ le fit est trouvé mais avec seulement 9HLD la manche n'est pas certaine. Nord fait alors une enchère propositionnelle de 3♥ et Sud, maximum de son ouverture, accepte et déclare la manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant ne possède qu'une seule levée immédiate : l'As de Pique ! Néanmoins, il sera très facile d'établir trois levées de Cœur, trois levées de Carreau et deux levées de Trèfle, couleurs dans lesquelles il ne manque que l'As portant le total à neuf levées. À première vue, il semble évident que la Dame ou le Valet de Pique procureront la dixième levée que l'adversaire fasse le Roi ou pas.

Néanmoins, le déclarant doit concéder les deux As rouges et l'As de Trèfle pour affranchir ses honneurs. Perdant ainsi trois levées, il ne peut se permettre d'en perdre une quatrième à Pique. Pour gagner son contrat, il devra absolument réussir l'impasse au Roi de Pique.

Après avoir pris le retour Trèfle probable du Roi et n'ayant aucune coupe à faire avec les atouts de la main courte, le déclarant doit immédiatement jouer atout. Quel que soit le jeu de la défense, le déclarant tirera un troisième tour d'atout en terminant au mort et fera l'impasse au Roi de Pique en jouant le 5 vers la Dame.

La réussite de l'impasse lui permet de mener à bien son contrat.

Point clé :

Le compte des levées potentielles aboutissait à dix levées assurées quel que soit le jeu de la défense. Pour autant, le déclarant doit aussi s'attarder aux levées de la défense et, ayant trois As à perdre, il ne pouvait se permettre de perdre une quatrième levée. Dès lors, la réussite de l'impasse au Roi de Pique était une condition nécessaire au gain du contrat. En cas d'échec, la défense se serait adjugé quatre levées avant que le déclarant n'ait pu réaliser le Valet de Pique.

Janvier 2026

Chapitre 2

Leçons 1 et 2

9

Donneur : N Vul : EO

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

Simultané des élèves

♠ 10 6 4 3
♥ V 5
♦ A D 10 7
♣ 8 5 3

♠ A 9 2
♥ R 8 7 3
♦ 9 2
♣ A D 10 9



♠ R 7 5
♥ A D 6 4
♦ R 8 6 4
♣ R V

♠ D V 8
♥ 10 9 2
♦ V 5 3
♣ 7 6 4 2

Entame : Dame de Pique

Commentaire :

Afin de pouvoir retrouver un fit 4-4 sur une ouverture à Sans-Atout, le répondant utilise la convention Stayman qui demande au partenaire d'annoncer s'il possède une majeure quatrième. L'enchère de 2♥ montre quatre cartes à Cœur tout en déniait quatre cartes à Pique. Avec un fit à Cœur et 14HLD, Ouest a largement de quoi demander la manche mais reste légèrement en dessous d'une ambition de chelem. En effet, même si l'ouvreur possède 17H et 1D pour un doubleton, le total des deux camps ne peut excéder 32HLD. Or il faudrait un minimum de 33HLD pour envisager de jouer un chelem.

Jeu de la carte :

Le déclarant peut compter deux Piques, trois Cœurs et quatre Trèfles pour un total de neuf levées immédiates. Avec un partage 3-2 de la couleur d'atout, il pourra s'octroyer une levée de longueur et il lui suffira d'une coupe d'un côté ou de l'autre pour gagner encore une levée. Le succès de l'impasse à l'As de Carreau pourrait encore augmenter ce capital.

Le déclarant prend l'entame de la Dame de Pique du Roi, purge les atouts en trois tours en finissant par le Roi afin de se trouver du bon côté pour faire l'impasse à l'As de Carreau. Il peut maintenant jouer le 2 de Carreau vers le Roi mais Nord plonge de l'As pour jouer Pique. La fin est extrêmement simple et conformément au plan de jeu, le déclarant coupe un Carreau et totalise donc douze levées.

Point clé :

La recherche d'un fit majeur prime sur la conclusion à un contrat de manche à Sans-Atout. Ici, il n'était pas possible de réaliser douze levées à Sans-Atout alors qu'une simple coupe a permis d'obtenir ce résultat. Cela ne signifie pas pour autant qu'il fallait déclarer le petit chelem.

♠ 8 6 4 3
 ♥ V 5 3
 ♦ D 8 4
 ♣ A 7 2

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

♠ A D
 ♥ A R D 7 2
 ♦ 7 5 3
 ♣ R D 6

N
 O E
 S

♠ V 9 5 2
 ♥ 10 8 4
 ♦ R V 10
 ♣ 5 4 3

Donneur : E Vul : T

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

Entame : Valet de Trèfle**Commentaire :**

Le soutien simple sur une ouverture majeure promet un fit dans une zone comprise entre 6 et 10HLD. L'ouvreur peut compter un total de 21HLD, ce qui est suffisant pour déclarer la manche en excluant toute possibilité de chelem.

Jeu de la carte :

Avec neuf levées immédiates par l'entremise d'un Pique, cinq Cœurs et trois Trèfles, le déclarant n'aura d'autre solution pour trouver sa dixième levée que de tenter et réussir l'impasse au Roi de Pique.

Le déclarant prend l'entame Trèfle du Roi, ôte les atouts en trois tours en terminant par le Valet puis joue le 3 de Pique vers la Dame prise du Roi. L'échec de l'impasse condamne le déclarant à chuter d'une levée.

On pourrait penser à essayer de faire la Dame de Carreau avec une double impasse en espérant l'As et le Roi bien placés mais l'entame du Valet de Trèfle condamne quasiment à coup sûr cette manœuvre. En effet, avec l'As et le Roi de Carreau dans la main, Ouest aurait entamé de l'As de Carreau.

Point clé :

L'impasse au Roi de Pique ne garantissait pas le succès du contrat, mais c'était la seule manière d'envisager de le gagner.

Janvier 2026

Chapitre 2

Leçons 1 et 2

Donneur : N Vul : T

13

Simultané des élèves

S	O	Nord	E
Passe	1♥	Passe	Passe
Passe	3♥	Passe	2♥
Fin		Passe	4♥

♠ 8 5 3
♥ 7 6
♦ D 10 9 4
♣ R D V 8

♠ A D
♥ A D 10 9 3
♦ R V 7
♣ 10 9 2



♠ 9 6 4 2
♥ R V 8
♦ A 6
♣ 7 5 4 3

♠ R V 10 7
♥ 5 4 2
♦ 8 5 3 2
♣ A 6

Entame : Roi de Trèfle**Commentaire :**

Le soutien simple montre un fit et une main comprise entre 6 et 10HLD. Ouest, avec 17HLD, sait que son camp totalise entre 23 et 27HLD. Il est donc à la limite de déclarer une manche : le minimum (23HLD) est insuffisant, mais le maximum (27HLD) pourrait suffire. Pour en savoir plus, il produit l'enchère de 3♥ appelée enchère propositionnelle, qui invite son partenaire à juger. Avec 9HLD, soit le maximum de sa zone, Sud accepte l'invitation et déclare la manche à 4 Cœurs.

Jeu de la carte :

Le déclarant recense un Pique, cinq Cœurs et deux Carreaux soit huit levées immédiates. Il semblerait que le déclarant ait à réussir les impasses au Roi de Pique et à la Dame de Carreau pour gagner son contrat. En réalité, il y a un leurre. Inutile de faire l'impasse à la Dame de Carreau, une coupe avec un des atouts de la main courte garantira une levée à coup sûr alors que l'impasse n'a qu'un espoir de succès de 50%. Sur le Roi de Trèfle, Sud doit mettre l'As afin de ne pas bloquer la couleur et renvoyer le 6 de Trèfle. Le déclarant coupe le quatrième tour de Trèfle puis joue l'As de Carreau suivi du Roi et du Valet de Carreau coupé par un des atouts du mort. Attention à ne pas ôter tous les atouts immédiatement sous peine de ne plus pouvoir remonter au mort pour faire l'impasse au Roi de Pique. Après avoir joué deux tours d'atouts par le Roi et le Valet et étant pour la dernière fois au mort, le déclarant continue du 2 de Pique vers la Dame qui fait la levée. Il peut maintenant enlever le dernier atout et réalise dix levées.

Point clé :

Bien qu'une impasse à la Dame de Carreau eût été possible pour réaliser une dixième levée, la coupe par un des atouts de la main courte était une manœuvre garantie à 100% qui ne requerrait pas de placement favorable.

♠ V 7 5 4
 ♥ V 8 4 2
 ♦ 6
 ♣ V 10 9 3

♠ A D 9
 ♥ R 6
 ♦ A R V 5
 ♣ R 8 5 2

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

N
 O E
 S

♠ 8 3 2
 ♥ A 7 5 3
 ♦ D 9 8 2
 ♣ 7 6

Donneur : O Vul : NS

S	Ouest	N	E
Passe Fin	2SA 3♦	Passe Passe	3♣ 3SA

Entame : Valet de Trèfle**Commentaire :**

Est ne doit pas se précipiter et conclure immédiatement au contrat de 3 Sans-Atout. Il doit au préalable avec ses quatre cartes à Cœur chercher un fit majeur en utilisant la convention Stayman. Sur une ouverture de 2SA elle doit se faire obligatoirement au palier de 3♣. La réponse de 3♦ dénie la possession d'une majeure quatrième. Est peut maintenant sereinement conclure au contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Avec un Pique, deux Cœurs, quatre Carreaux et un Trèfle (après l'entame) le déclarant totalise huit levées immédiates. Malheureusement, très peu d'options s'offrent à lui. Il ne peut réaliser aucune levée de longueur ni à Pique, ni à Cœur, ni à Trèfle et a pour seule ressource de levée la Dame de Pique !

Sud s'empare de l'entame de l'As et poursuit par la Dame de Trèfle. Agissant ainsi, il joue les honneurs du côté court évitant le blocage de la couleur.

En main au Roi de Trèfle, le déclarant monte au mort par la Dame de Carreau et présente le 2 de Pique vers la Dame qui fait la levée. La réussite de l'impasse permet au déclarant de réaliser neuf levées.

Point clé :

Bien que l'impasse ne garantisse aucunement le gain du contrat, c'est la seule manière de pouvoir réaliser une levée supplémentaire. Jouer l'As en espérant le Roi sec ou attendre que l'adversaire joue lui-même Pique n'était pas une option réaliste.

Janvier 2026

Chapitre 2

Leçons 1 et 2

11

Donneur : S Vul : P

Sud	O	N	E
Passe 2♥ 4♥	Passe Passe Fin	1♥ 3♥	Passe Passe

Simultané des élèves

♠ A R 3
♥ A D 10 7 6
♦ R V 8
♣ 5 3

♠ D 9 7 5 2
♥ 4
♦ 10 9 3
♣ A 9 8 4



♠ V 10
♥ 8 5 3 2
♦ D 7 5
♣ R D 10 6

♠ 8 6 4
♥ R V 9
♦ A 6 4 2
♣ V 7 2

Entame : Roi de Trèfle

Commentaire :

Face à un soutien simple de son partenaire montrant une zone comprise entre 6 et 10HLD, Nord se trouve embêté. En effet, le plancher atteint par le camp de 25HLD ne permet pas d'imposer la manche mais le plafond qui atteint 29HLD permet de la déclarer. Afin d'en savoir un peu plus sur la main de son partenaire, il fait l'enchère propositionnelle de 3♥. Avec 9HLD, le répondant est maximum et accepte la proposition de manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant possède deux Piques, cinq Cœurs et deux Carreaux soit neuf levées immédiates. La dixième levée peut provenir de deux sources différentes : le Valet de Carreau en faisant l'impasse à la Dame ou un partage favorable 3-3 de la couleur. Malheureusement, aucune coupe du côté court n'est réalisable.

Le déclarant coupe le troisième tour de Trèfle et ôte les atouts en quatre tours en terminant au mort. Il doit maintenant profiter d'être dans cette main pour tenter l'impasse à la Dame de Carreau en jouant le 2 vers le Valet mais celle-ci est un échec. Est rejoue le Valet de Pique dont le déclarant s'empare de l'As. Il poursuit par le Roi de Carreau suivi du 8 de Carreau pour l'As et regarde attentivement le jeu des adversaires. Constatant que chacun fournit, il peut jouer son dernier Carreau maître sur lequel il pourra défausser le 3 de Pique.

Il est intéressant de voir ici qu'un coup de sonde à Carreau pour capturer une éventuelle Dame sèche en tirant l'As privait le mort de la dernière communication permettant d'encaisser la levée de longueur à Carreau.

Point clé :

Les coups de sonde ne doivent pas être oubliés à condition que cela ne nuise pas aux communications.



Espérance par paires
Votre première compétition,
Finale Nationale le 12 avril 2026 dans les
comités

→ **Eliminatoires de janvier à mars 2026**

renseignez-vous vite dans votre comité !

→ **1^{re} paire :**

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

→ **2^e paire :**

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

Championnat de France des Ecoles de Bridge

1^{re} séance entre le 12 et le 25 janvier 2026

2^e séance entre le 18 mai et le 1 juin 2026

→ **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**