

Classement du mois d' Octobre du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Noms des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	Bridge Club De Gradignan Bordeaux	Mme Dominique LE CLERC DE BUSSY M. Eric LE CLERC DE BUSSY	77,68	1012	34
2	Association Bridge Nancy Ville	M. Michel BERBRETEAU Mme Marie-Hélène VILLARD	73,36	760	130
3	Le Trèfle Vincennois Bridge Club	M Ariel BLANC Mme Françoise GRIFFET	73,19	643	55
4	Bridge Club De Chamalières	M. Martial Lagache	71,76	571	70
5	Fecamp Bridge Pays des Hautes Falaises	Mme Véronique DAUDRUY M. Yves GEULIN	71,07	520	22
6	Bridge Club de Quimper	Mme Geneviève GASTINEAU Mme Annick TYMEN	70,81	482	40
7	Association Bridge Nancy Ville	Mme Carole LEFORT M. Pascal LEFORT	70,63	452	58
8	Maison du Bridge de Wasquehal	M. François DELNATTE	69,79	407	62
9	Bridge Club de Nevers	Mme Marie-hélène DESPONT	69,41	390	55
10	Bridge Club Oraison	Mme Brigitte DEL GRANDE M. Pascal CORREGGIO	69,16	375	35

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.

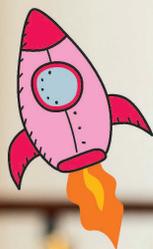
Novembre 2025

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

SÉRIE 1



Commandes sur
www.ffbridge.boutique



le Petit Bridge

dès 6 ans

POUR APPRENDRE À LIRE,
RAISONNER ET COMPTER



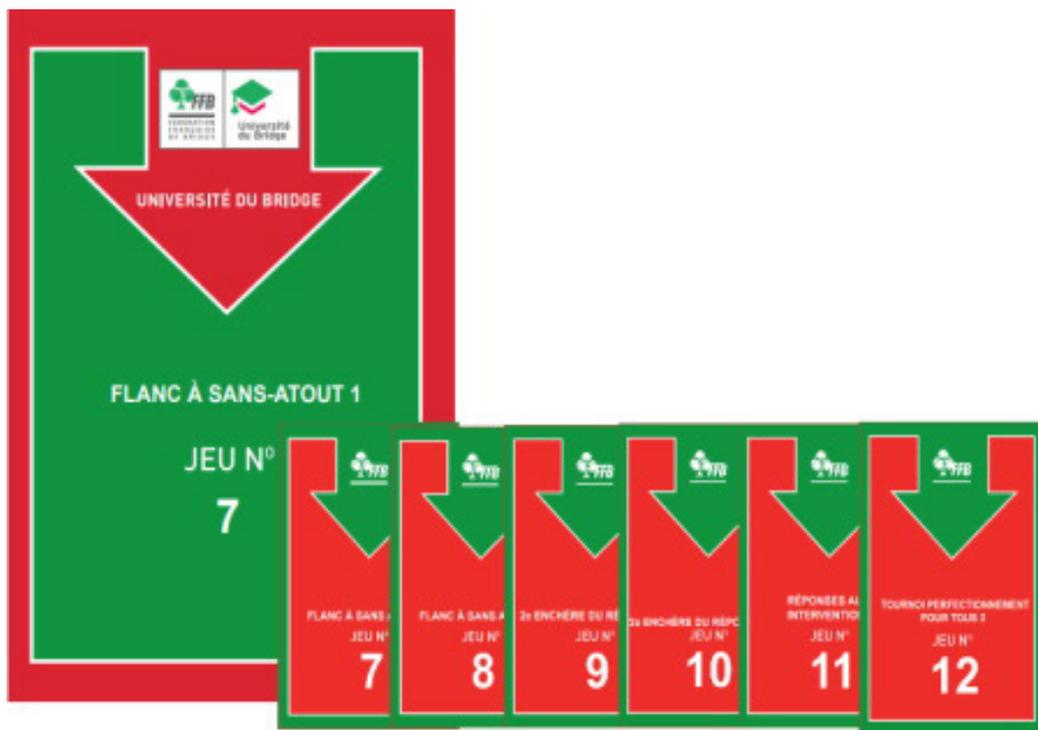
FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE

ffbridge.fr



PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

SÉRIE 2



Commandes sur
www.ffbridge.boutique

Novembre 2025

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

Donneur : N Vul : P

S	O	Nord	E
Passe	2♠	1♦ Fin	1♠

1

Simultané des élèves

♠ 7 3
♥ D 8 4 2
♦ A R D 10
♣ R 9 5

♠ D V 2
♥ A 9
♦ V 9 6 4
♣ D 10 4 3



♠ A R 10 8 4
♥ 7 6 5 3
♦ 5 2
♣ A 8

♠ 9 6 5
♥ R V 10
♦ 8 7 3
♣ V 7 6 2

Entame : 3 de Carreau

Commentaire :

La valeur du soutien au palier de 2 sur une intervention diffère de celle du soutien sur une ouverture. Sur cette dernière, elle montre une force de 6 à 10 HLD alors que sur une intervention cette zone se situe entre 8 et 12 HLD. La différence s'explique car une intervention peut être faite avec un minimum de 8H alors que l'ouverture se fait avec 12H. Néanmoins, Est possédant une petite intervention ne peut aller au-delà.

Jeu de la carte :

Avec cinq levées d'atout certaines et deux As, le déclarant totalise sept levées immédiates. Dans son plan de jeu, il devra envisager de couper deux Cœurs avec les atouts de la main courte.

Après avoir fourni le 10 de Carreau sur l'entame (à moins que le déclarant n'ait fourni le Valet du mort auquel cas la Dame sera jouée), Nord prend un temps de réflexion et à la vue des deux cartes à Cœur du mort peut anticiper un plan de coupe du déclarant. Afin de s'y opposer il rejoue le 3 de Pique que le déclarant prend de la Dame. Après avoir joué l'As de Cœur puis un petit Cœur, Sud, ayant maintenant la certitude que le déclarant va couper un Cœur, rejoue atout. Le déclarant prend en main et coupe un Cœur mais ne sera plus en mesure de couper le deuxième.

Cette bonne défense a permis au déclarant de ne réaliser que huit levées.

Point clé :

Le rôle de la défense est d'analyser le mort pour essayer d'anticiper le plan de jeu du déclarant. Ceci fait, elle devra mettre tout en œuvre pour s'y opposer.

♠ 7 3
♥ A 5 2
♦ A 8 6 4
♣ D V 10 9

♠ D V 10 9 4
♥ 10 9 4 3
♦ D 10 9
♣ 3



♠ A 8 6 2
♥ 7 6
♦ V 5 3
♣ R 8 7 4

♠ R 5
♥ R D V 8
♦ R 7 2
♣ A 6 5 2

Donneur : E Vul : NS

S	O	N	Est
1SA	Passe	3SA	Passe Fin

Entame : Dame de Pique

Enchères :

L'ouverture de 1SA promettant un minimum de 15HL, les 11H du répondant sont suffisants pour être certain que le palier de 3 Sans-Atout est atteint, celui-ci nécessitant un minimum de 25HL. C'est une enchère définitive et dans cette situation l'ouvreur ne peut que passer.

Jeu de la carte :

Le déclarant commence par recenser ses levées immédiates. Avec quatre Cœurs, deux Carreaux, un Trèfle et un Pique (après l'entame et l'As fourni par Est), elles sont au nombre de huit. La levée manquante peut être trouvée grâce à l'impasse au Roi de Trèfle (si elle fonctionne, elle apportera même trois levées). La présence du Valet du 10 et du 9 permet au déclarant de réaliser une impasse forçante. Il peut partir de la Dame et fournir le 2 si Est a fourni une petite carte. Cela lui permet le cas échéant, de rester dans la main de départ pour renouveler l'opération. Si Est fournit le Roi, il sera capturé de l'As.

Est prend la Dame de Pique de l'As et poursuit par le 2 de Pique, le déclarant réalisant la levée avec le Roi. Il monte au mort par l'As de Cœur et présente la Dame de Trèfle. Voyant le Valet le 10 et le 9 au mort, Est n'a aucun intérêt à fournir le Roi. Malgré tout, cela n'empêchera pas le déclarant de réaliser quatre levées dans la couleur.

Avec onze levées, le déclarant gagne son contrat avec deux levées supplémentaires.

Point clé :

L'impasse forçante ne peut être réalisée qu'en présence de nombreuses cartes intermédiaires.

Novembre 2025

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

21

Simultané des élèves

Donneur : N Vul : NS

S	O	Nord	E
Passé	3SA	Passé Fin	1SA

♠ R 10 7
♥ V 8 6 4 3
♦ D 3
♣ V 7 5

♠ 9 3 2
♥ A D 9
♦ 8 7 5 4
♣ A 9 2



♠ A D V 6
♥ R 5 2
♦ R 6
♣ R 8 4 3

♠ 8 5 4
♥ 10 7
♦ A V 10 9 2
♣ D 10 6

Entame : Valet de Carreau

Commentaire :

Après une ouverture de 1SA, le répondant, avec une main régulière de 10 à 16HL et sans majeure quatrième ou cinquième excluant toute possibilité de fit, conclut naturellement à 3SA pour atteindre la manche dans une séquence sans histoire.

Jeu de la carte :

L'entame Carreau de la défense permet au déclarant d'assurer une levée avec le Roi à laquelle s'ajouteront trois levées de Cœur, deux levées de Trèfle et l'As de Pique. Seul le succès de l'impasse au Roi de Pique permettra au déclarant de réaliser neuf levées. Il devra donc partir deux fois du mort vers la Dame puis vers le Valet de Pique. Il prend la Dame de Carreau du Roi puis rejoint le mort par l'As de Cœur et présente le 2 de Pique pour le Valet qui fait la levée. Il rejoint à nouveau le mort par l'As de Trèfle puis joue le 3 de Pique pour la Dame. Il peut maintenant tirer l'As de Pique et constate que chaque défenseur fournit. De fait, il peut encaisser le dernier Pique de sa main devenu maître (levée de longueur). Il totalise alors dix levées.

Point clé :

Bien que l'échec de l'impasse à Pique aurait conduit à la chute du contrat, il n'était pas possible de gagner sans la réaliser. Il était donc indispensable de la tenter.

20

Donneur : O Vul : T

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

	S	Ouest	N	E
1♠ 4♣		Passe Passe Fin	1♦ 2♣	Passe Passe

Entame : Dame de Carreau

Commentaire :

Sur la réponse de 1♠, qui l'interroge sur la possession de quatre cartes à Pique, l'ouvreur confirme le fit en soutenant au palier de 2, indiquant une main de 12 à 16HLD. Avec 15HLD Sud peut alors conclure à la manche.

Jeu de la carte :

Avec cinq Piques, un Cœur et deux Trèfles le déclarant possède déjà huit levées immédiates. Il pourrait penser à faire l'impasse à la Dame de Trèfle afin d'essayer de réaliser une levée avec le Valet. Néanmoins, une solution bien plus sûre et sans risque consiste à couper deux Trèfles de sa main (dont le Valet) avec les atouts de la main courte.

Le déclarant coupe le retour Carreau probable de la défense et peut immédiatement jouer le 3 de Trèfle pour le Roi puis le 7 de Trèfle pour l'As. Il coupe un premier Trèfle du Roi de Pique afin d'éviter toute surcoupe. Il rentre en main en coupant un Carreau et coupe enfin son Valet de Trèfle du Valet de Pique. Il ne lui reste plus qu'à ôter les atouts adverses pour réaliser dix levées.

Point clé :

La coupe de deux Trèfles avec les atouts de la main courte assurait deux levées supplémentaires, manœuvre bien supérieure à l'impasse à la Dame de Trèfle qui n'offrirait que 50% de chance de réussite.

Novembre 2025

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

3

Simultané des élèves

Donneur : S Vul : EO

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

♠ 4 3
♥ DV 10 9 7
♦ D 10 3
♣ 10 6 5

♠ A R D
♥ 3 2
♦ A 8 6 5
♣ A D 9 4



♠ V 8 7 2
♥ A 6 5 4
♦ 7 4 2
♣ R 8

♠ 10 9 6 5
♥ R 8
♦ R V 9
♣ V 7 3 2

Entame : Dame de Cœur

Commentaire :

La redemande à 2SA montre une main régulière de 18-19HL sans fit à Cœur et déniait quatre cartes à Pique. Avec ces informations, le répondant peut conclure à 3 Sans-Atout, sachant que le camp totalise au moins 25 HL, suffisant pour déclarer la manche.

Jeu de la carte :

L'addition de quatre Piques, un Cœur, un Carreau et trois Trèfles constitue les neuf levées immédiates du déclarant. Bien que cela semble être relativement aisé, le déclarant devra toutefois être attentif. En effet, la présence de As, Roi et Dame secs à Pique constitue un blocage de la couleur et nécessitera une attention toute particulière. Dans un premier temps, il devra débloquent ses trois honneurs secs puis utiliser une communication externe pour aller chercher le Valet.

Ayant pris l'entame Cœur de l'As, il joue le 2 de Pique pour l'As puis le Roi et la Dame : déblocage de la couleur. Il peut maintenant rejoindre le mort par le Roi de Trèfle et encaisser le Valet de Pique enfin libéré.

Point clé :

Attention aux couleurs asymétriques surtout lorsque le côté court ne possède pas de petite carte. La couleur est alors bloquée et doit devenir une priorité pour le déclarant. Elle nécessitera en général un déblocage rapide et une communication permettant d'encaisser les cartes maîtresses restantes du côté long.

4

Donneur : O Vul : T

♠ 7
♥ RV 10 9 2
♦ D 8 5
♣ AR 6 4

♠ R 9 6 3
♥ 8 6 5
♦ A 9 7
♣ D 10 8

	N	
O		E
	S	

♠ DV 10 5
♥ 7 3
♦ RV 10
♣ V 9 7 2

♠ A 8 4 2
♥ AD 4
♦ 6 4 3 2
♣ 5 3

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

Entame : Dame de Pique

Commentaire :

L'enchère de 3♥ du répondant montre un fit d'au moins trois cartes et une force de 11 à 12HLD. Elle est prioritaire à l'annonce des quatre cartes à Pique. Avec 16HLD en main, l'ouvreur sait que le camp totalise les 27HLD nécessaires pour la manche et peut sereinement déclarer le contrat de 4 Cœurs, mettant fin aux enchères.

Jeu de la carte :

Le déclarant se trouve confronté à deux possibilités de coupe : il peut couper les Trèfles de sa main ou couper les Piques du mort. Cependant, le résultat ne sera pas du tout le même ! En effet, seules les coupes de la main courte rapportent des levées supplémentaires. C'est donc à Trèfle que le déclarant doit effectuer celles-ci. Notez que la présence de tous les gros honneurs à Cœur lui permettra d'assurer les coupes avec l'As et la Dame lui évitant tout risque de surcoupe.

Après avoir pris l'entame de la Dame de Pique de l'As, il joue immédiatement un petit Trèfle pour l'As et le Roi puis coupe un premier Trèfle de l'As de Cœur. S'ensuit le 4 de Cœur pour le Valet et dernier Trèfle coupé de la Dame de Cœur. Avec cinq Cœurs, un Pique, deux Trèfles et deux coupes le déclarant réalise dix levées.

Point clé :

Attention, toutes les coupes ne se valent pas : seules les coupes avec les atouts de la main courte rapportent des levées supplémentaires au compte des levées immédiates.

Novembre 2025

Simultané des élèves

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

19

Donneur : S Vul : EO

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

♠ 9 6 2
♥ 8 7 6
♦ A V 5 3
♣ 7 4 2

♠ DV 10
♥ RD 9
♦ R 10 9
♣ DV 9 3

	N	
O		E
	S	

♠ A 7 3
♥ A 5 4 2
♦ 8 6 4
♣ R 10 5

♠ R 8 5 4
♥ V 10 3
♦ D 7 2
♣ A 8 6

Entame : 3 de Carreau

Commentaire :

Lorsque l'ouvreur redemande à 1SA, cela indique une main régulière sans fit à Cœur ni quatre cartes à Pique, avec une force comprise entre 12 et 14 points d'honneurs. L'enchère de 2SA est une proposition de manche, invitant le partenaire à la nommer s'il est maximum de son ouverture. Avec 14HL, Ouest accepte la proposition et annonce le contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Trois Cœurs et un Pique forment les quatre levées immédiates du déclarant. L'entame à Carreau lui assure une levée certaine avec le Roi et il pourra affranchir trois levées d'honneurs à Trèfle, couleur où seul l'As est manquant. Enfin, pour gagner son contrat, il devra réaliser et réussir l'impasse forçante au Roi de Pique.

Après avoir pris la Dame de Carreau du Roi, le déclarant joue immédiatement le 3 de Trèfle pour le Roi pris de l'As. Sur le retour Carreau, la défense encaisse trois levées et poursuit par un petit Cœur pour la Dame du déclarant. Celui-ci se trouve maintenant à la tête de trois Trèfles, un Carreau et trois Cœurs soit huit levées. Avant de tenter l'impasse au Roi de Pique, il peut explorer une piste supplémentaire : faire une levée de longueur à Cœur si le partage du résidu de la couleur est 3 – 3. Il joue maintenant le Roi de Cœur puis le 9 de Cœur pour l'As et constatant que chaque adversaire fournit peut maintenant réaliser le 5 de Cœur en levée de longueur lui permettant de s'affranchir de l'impasse aléatoire au Roi de Pique.

Il réalise ainsi neuf levées.

Point clé :

Tester le partage 3 – 3 de la couleur à Cœur permettait d'obtenir une chance supplémentaire de réaliser la neuvième levée. En cas d'échec, le déclarant aurait dû se résoudre à tenter l'impasse aléatoire au Roi de Pique. Ce que l'on appelle le cumul des chances.

♠ AD42		♠ 75									
♥ AD73		♥ 864									
♦ R5		♦ DV1042									
♣ 984		♣ AV7									
♠ 10983	<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		♠ 75
	N										
O		E									
	S										
♥ 10952		♥ 864									
♦ A7		♦ DV1042									
♣ R103		♣ AV7									
♠ RV6											
♥ RV											
♦ 9863											
♣ D652											

Donneur : E Vul : NS

S	O	N	Est
Passé 3SA	Passé Fin	1SA	Passé Passé

Entame : Dame de Carreau

Commentaire :

L'ouverture de 1SA est une enchère très précise qui montre une main régulière dans une zone comprise entre 15 et 17HL tout en déniait une majeure cinquième. Fort de ce constat, Sud a l'assurance que son camp ne peut détenir les huit cartes nécessaires dans une majeure pour constituer un fit. Il a cependant, avec ses 10HL, la certitude que son camp possède les 25HLD minimum requis pour déclarer une manche. Dès lors il produit l'enchère de 3SA qui est une enchère définitive.

Jeu de la carte :

Le déclarant peut compter sur quatre levées de Pique, quatre levées de Cœur et une levée de Carreau grâce à l'entame.

Le contrat ne présente ainsi aucune grosse difficulté mais le déclarant devra être vigilant au blocage des couleurs. En effet, toute couleur asymétrique présente un risque de blocage. Dans ces circonstances, jouer en premier les honneurs du côté court permet de garder la communication entre les deux mains. Néanmoins, la couleur Cœur présente un caractère particulier : le côté court ne possède pas de petite carte. Le déclarant devra avoir recours à une autre couleur afin de pouvoir encaisser les quatre cartes maîtresses.

Ayant pris le retour Carreau du Roi, il commence immédiatement par débloquer le Roi et le Valet de Cœur. La couleur Pique lui permet de revenir dans sa main mais il doit afin de ne pas se bloquer commencer par jouer le Roi puis le Valet (les honneurs du côté court en premier) et enfin le 6 pour la Dame. Après avoir joué l'As de Pique il pourra encaisser ses deux Cœurs maîtres restants et réaliser ainsi neuf levées.

Point clé :

Attention aux couleurs asymétriques qui présentent toujours un risque de blocage. Commencer par jouer les honneurs du côté court permet de surmonter cette difficulté.

Novembre 2025

Simultané des élèves

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

5

Donneur : N Vul : NS

S	O	Nord	E
2♥	4♠	1♥ Contre	1♠ Fin

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

Entame : 10 de Cœur

Commentaire :

Sur l'intervention à 1♠ de son partenaire, Ouest, malgré une main faible en points d'honneurs, peut se montrer agressif grâce à ses cinq cartes à Pique, ayant la certitude de posséder au moins dix atouts dans la ligne. Selon la loi des atouts, en situation de vulnérabilité favorable, il est justifié d'encherir au palier correspondant au nombre total des atouts détenus par le camp. L'enchère de 4♠ gêne ainsi les adversaires. Nord, bien que son camp ait le potentiel pour une manche, se retrouve dans une position délicate et préfère contrer plutôt que de risquer un contrat au palier de 5 qu'il n'est pas certain de réaliser.

Jeu de la carte :

Le jeu de la carte ne présente guère de difficulté pour le déclarant. Il perdra à coup sûr un Cœur et un Trèfle et devra essayer de limiter ses pertes à Carreau en tentant l'impasse au Roi.

Après avoir ôté les atouts adverses, il suffira de jouer le 2 de Carreau vers la Dame. Malheureusement, le placement défavorable du Roi de Carreau engendrera deux perdantes dans cette couleur. L'enchère de 4♠ tombe ici à point nommé pour le camp Est-Ouest, avec un total de neuf levées le déclarant chutera d'une et marquera -100 points. Si le camp Est-Ouest n'avait pas opté pour un contrat de sacrifice, Nord-Sud aurait atteint le contrat de quatre Cœurs et aurait engrangé 650 points en faisant plus une levée.

Point clé :

Lorsque la vulnérabilité n'est pas défavorable, la loi des atouts permet d'encherir au palier correspondant au nombre d'atouts détenus par le camp proposant ainsi dans la majorité des cas un contrat de sacrifice satisfaisant : ici dix atouts (Piques) dans la ligne qui amène au palier de 4 (dix levées à réaliser).

Donneur : E Vul : EO

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

S	O	N	Est
1♦ Fin	1♥	1♠	Passé 2♥

Entame : 6 de Trèfle**Commentaire** :

L'intervention à la couleur au palier de 1 nécessite au moins 8H et une belle couleur cinquième, son objectif principal étant, lorsque la main est faible, d'orienter l'entame du partenaire plutôt que de remporter les enchères. Le soutien au palier de 2 sur une intervention indique une force légèrement supérieure à celle d'un soutien sur une ouverture, soit entre 8 et 12HLD contre 6 à 10HLD habituellement. De fait, Ouest n'a aucune ambition de manche et les enchères en restent là.

Jeu de la carte :

Avec cinq Cœurs et deux Trèfles, le déclarant dispose déjà de sept levées. La huitième sera aisément obtenue par la coupe d'un Trèfle avec un atout de la main courte.

Le déclarant prend l'entame de l'As de Trèfle, tire deux tours d'atouts de débarras en conservant le Roi de Cœur au mort pour la coupe, puis joue le 5 de Trèfle pour le Roi et coupe son 8 de Trèfle. Malgré la petitesse de ses cartes à Carreau, le déclarant aurait pu espérer faire une levée de longueur dans cette couleur en cas de partage 3-3 du résidu.

Malheureusement ce n'est pas le cas et il se contente de huit levées.

Point clé :

Les interventions, légèrement moins exigeantes qu'une ouverture en termes de points d'honneurs, visent à trouver un contrat gagnant, orienter l'entame ou, parfois, proposer un contrat de sacrifice.

Novembre 2025

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

17

Donneur : Nord Vul : Personne

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

Simultané des élèves

♠ V 10 8 2
♥ R 7 5 3
♦ R 10 9 4
♣ V

♠ R D 5
♥ V 8 4
♦ V 8 5
♣ A 6 4 3



♠ A 7
♥ A D 10 9 6
♦ A 7 3
♣ 8 5 2

♠ 9 6 4 3
♥ 2
♦ D 6 2
♣ R D 10 9 7

Entame : Roi de Trèfle

Commentaire :

Lorsque le répondant annonce 3♥, il indique un fit d'au moins trois cartes à Cœur et une main évaluée entre 11 et 12HLD. Avec ses 16HLD, l'ouvreur constate que le camp atteint les 27HLD nécessaires pour déclarer une manche. Il produit alors l'enchère de 4 Cœurs qui est un arrêt absolu.

Jeu de la carte :

Pour gagner son contrat, le déclarant n'aura d'autre choix que de réaliser et réussir l'impasse au Roi d'atout. Afin de ménager les communications et possédant quatre cartes équivalentes à la Dame dans la couleur d'atout, le déclarant pourra se permettre de faire une impasse « forçante ». À l'inverse de l'impasse simple qui consiste à jouer une petite carte vers l'honneur que l'on veut faire, le principe de l'impasse « forçante » est de partir d'un honneur vers une petite carte afin de rester dans la main de départ. Ici, le mort possède V8 à Cœur qui sont deux cartes équivalentes à la Dame car la main opposée possède la Dame le 10 et le 9. Afin de rester le plus longtemps dans la main de départ, le déclarant devra d'abord jouer le 8 pour le 6 puis le Valet pour le 9 et enfin le 4 pour la Dame.

Après avoir pris l'entame du Roi de Trèfle de l'As, le déclarant joue comme préconisé et viendra à bout du Roi quatrième sans communication supplémentaire.

Point clé :

L'impasse forçante permet de rester dans la main de départ ménageant ainsi les communications. Néanmoins elle nécessite la présence de plusieurs honneurs équivalents car le déclarant devra fournir deux honneurs sur la même levée au moment où la défense jouera son honneur.

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

Donneur : O Vul : EO

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

Entame : Roi de Pique

Commentaire :

Après le soutien de l'ouvreur au palier de 2, qui indique un fit et une zone de 12 à 16HLD, le répondant, détenant 13HLD, peut conclure à la manche. Ce soutien permet au camp d'atteindre les 26 à 27HLD requis pour déclarer ce contrat. Toutefois, il est essentiel de souligner que, bien que le répondant ait une main forte, il n'atteint pas les 33HLD nécessaires pour envisager un chelem. Par conséquent, le camp se contente de jouer une la manche à la couleur.

Jeu de la carte :

Avec quatre levées de Cœur et deux As, le déclarant totalise six levées immédiates. Il pourra compter sur trois levées de Trèfle en délogeant l'As. Pour la dixième levée, il va pouvoir profiter de l'avantage de jouer un contrat à l'atout en dédoublant ses atouts. Il ne comptera alors plus quatre levées de Cœur mais cinq.

Après avoir pris l'entame du Roi de Pique de l'As, le déclarant ôte les atouts en trois tours puis s'attaque à l'affranchissement de ses Trèfles. En main à l'As de Trèfle, Est poursuit à Pique et le déclarant coupe le troisième tour de la couleur. Ce faisant, il réalise une levée avec un des atouts de la main de Nord et en réalisera encore une avec le dernier atout de la main de Sud. Cela lui a permis de réaliser cinq levées à l'atout au lieu de quatre comme prévu.

Point clé :

Il n'y a que dans la couleur d'atout que l'on peut réaliser plus de levées que le nombre de cartes du côté le plus long.

Novembre 2025

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

Donneur : S Vul : T

7

Simultané des élèves

Sud	O	N	E
1SA	Passe	3SA	Fin

♠ 6 5
♥ A 4 2
♦ R 7 5 3
♣ A 10 9 2

♠ DV983
♥ V97
♦ V8
♣ R54

♠ 104
♥ D106
♦ D10942
♣ 863

♠ AR72
♥ R853
♦ A6
♣ DV7



Entame : Dame de Pique

Commentaire :

Après une ouverture de 1SA, le répondant, avec une main régulière de 10 à 16HL et sans majeure quatrième ou cinquième, conclut logiquement à 3 Sans-Atout pour atteindre la manche, une séquence des plus classiques.

Jeu de la carte :

Avec deux levées respectivement à Pique, Cœur et Carreau, le déclarant doit extraire trois levées annexes pour gagner son contrat. C'est à Trèfle qu'il les trouvera. Bien entendu, n'ayant que le Roi manquant c'est une formalité. Néanmoins, le déclarant doit essayer de faire quatre levées en faisant l'impasse au Roi. La meilleure manière de procéder est de partir de la Dame en impasse forçante. Rappelons que l'impasse forçante est une manœuvre coûteuse mais la présence du Valet, du 10 et du 9 permet au déclarant de la réaliser.

En main à l'As de Pique, le déclarant présente la Dame de Trèfle qu'Ouest couvre du Roi pris par l'As. En couvrant la Dame du Roi, Nord espère promouvoir éventuellement le Valet si celui-ci se trouve chez son partenaire. Jouant de la sorte, le déclarant a utilisé deux honneurs pour réaliser une levée. Néanmoins, avec les trois honneurs restants il pourra gagner toutes les levées dans la couleur. C'est en cela que cette manœuvre est coûteuse, mais elle peut être avant tout bénéfique et surtout non risquée.

De fait, il totalise dix levées.

Point clé :

Pour pouvoir effectuer une impasse forçante, la présence de nombreuses cartes intermédiaires est indispensable.

Donneur : O Vul : P

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

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

Entame : Dame de Pique

Commentaire :

Avec 9HL et sans majeure quatrième ni cinquième excluant toute possibilité de fit, le répondant propose la manche en annonçant 2SA, demandant à l'ouvreur de l'accepter s'il est maximum de son ouverture (16-17HL). Nord, avec 17H, valide la proposition et déclare 3 Sans-Atout, qui devient le contrat final.

Jeu de la carte :

Avec deux Piques, un Cœur et un Carreau le déclarant totalise seulement quatre levées immédiates. Il pourra sans problème totaliser trois levées supplémentaires à Trèfle en faisant tomber l'As. Les perspectives pour réaliser les deux levées manquantes ne sont pas bonnes : il devra réaliser et réussir les deux impasses au Roi dans les couleurs rouges.

Après avoir pris l'entame de la Dame de Pique de l'As, il commence par jouer la Dame de Trèfle (avec une couleur asymétrique, il faut commencer par jouer les honneurs du côté court). En main à l'As de Trèfle, Ouest poursuit l'affranchissement de la couleur entamée par le partenaire en jouant son deuxième Pique. En main au Roi de Pique, le déclarant commence par une première impasse en jouant le 2 de Cœur vers la Dame puis, après ce premier succès, il présente maintenant le 2 de Carreau et passe la Dame. La réussite de cette deuxième impasse lui permet de gagner son contrat.

Point clé :

Réussir deux impasses offre seulement 25% de chances de réussite au contrat final mais il n'y avait aucun autre moyen pour le déclarant de gagner son contrat.

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

15

Donneur : S Vul : NS

Sud	O	N	E
Passé	Passé	1♣	1♠
Passé	2♠	Passé	3♠
Fin			

♠ A 4
♥ V 10 9 2
♦ A 10 7
♣ A 10 8 4

♠ R 8 7
♥ R 6 5 4
♦ 9 5
♣ V 9 7 6

♠ D V 10 6 2
♥ A 7 3
♦ R D V 8
♣ 5

♠ 9 5 3
♥ D 8
♦ 6 4 3 2
♣ R D 3 2

Entame : Roi de Trèfle

Commentaire :

L'intervention à 1♠ pouvant être faite avec une main inférieure à une valeur d'ouverture, le soutien au palier de 2 montre un fit dans la zone 8 – 12 HLD. Avec 16 HLD, Est envisage de jouer une manche si son partenaire est maximum et la propose par l'enchère de 3♠. Ouest, avec un soutien minimum, décline et passe. Le contrat de 3♠ ne rapporte pas plus de points que le contrat de 2♠ tout en prenant plus de risques mais l'enchère de 3♠ était nécessaire afin de proposer de jouer la manche.

Jeu de la carte :

Avec quatre levées d'atout et deux levées de Cœur le déclarant devra réaliser trois levées supplémentaires pour gagner son contrat. Pour ce faire il doit affranchir deux levées d'honneurs à Carreau et réaliser une coupe.

Après avoir coupé le deuxième tour de Trèfle, le déclarant joue le Roi de Carreau que Nord capture de l'As. N'ayant plus d'espoir à Trèfle, Nord contre-attaque du Valet de Cœur. En main au mort, le déclarant joue ensuite le 9 de Carreau pour la Dame. À ce stade, le Valet de Carreau est devenu maître mais il n'est pas nécessaire de le jouer pour couper le Carreau, la coupe ayant été ouverte. Le déclarant peut immédiatement jouer le 8 de Carreau qu'il coupe du 7 de Pique suivi du Roi de Pique afin de commencer le retrait des atouts adverses. Il n'encaissera son Valet de Carreau qu'une fois les atouts totalement éliminés.

Point clé :

Lorsque vous envisagez de faire une coupe, il n'est pas nécessaire de jouer tous vos honneurs maîtres dans cette couleur. Une fois la coupe ouverte, vous pouvez immédiatement en profiter pour couper une petite carte et encaisser les honneurs maîtres restants une fois que tous les atouts de la défense auront été éliminés.

♠ DV 10 6 3

♥ A 7

♦ A 8 4 3

♣ 9 2

♠ A 5 4

♥ R 10

♦ V 10 9 7

♣ R 8 7 5



♠ R 7 2

♥ DV 8 6 4

♦ D 5

♣ A 6 3

♠ 9 8

♥ 9 5 3 2

♦ R 6 2

♣ DV 10 4

Donneur : E Vul : P

S	O	N	Est
			1♥
Passé	2SA	Fin	

Entame : Dame de Pique

Commentaire :

La réponse de 2SA sur une ouverture majeure décrit une main régulière avec exactement 11HL, sans majeure quatrième, et propose de jouer la manche. Cette enchère précise montre deux cartes dans la majeure d'ouverture, trois cartes dans l'autre majeure, et une distribution 4 – 4 dans les mineures ou éventuellement 5 – 3 si la mineure cinquième n'est pas belle. Avec une main minimale et sans fit, l'ouvreur décline la proposition de manche en passant.

Jeu de la carte :

Le déclarant dispose de quatre levées immédiates : deux Piques et deux Trèfles. Il peut affranchir trois levées d'honneurs à Cœur ainsi qu'une levée de longueur dans cette même couleur pour gagner son contrat. Après avoir pris l'entame Pique de l'As afin de ménager les communications, il joue le Roi de Cœur, que Nord couvre de l'As avant de rejouer Pique. En main au Roi de Pique, le déclarant débloque le 10 de Cœur, rejoint sa main par l'As de Trèfle et encaisse la Dame et le Valet de Cœur, libérant ainsi une levée de longueur.

Bien qu'il soit possible d'affranchir une éventuelle levée de longueur à Trèfle en cas de partage 3 – 3 de la couleur, cela impliquerait d'abandonner une levée à la défense qui s'empresserait d'encaisser ses Piques affranchis.

Sur une bonne défense, le déclarant ne réalisera que huit levées.

Point clé :

La course de vitesse ayant été gagné par la défense, il était impossible pour le déclarant d'essayer de réaliser une levée supplémentaire en jouant Carreau ou Trèfle sous peine de chuter son contrat.

Novembre 2025

Simultané des élèves

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

9

Donneur : N Vul : EO

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

♠ DV 10 2
♥ R
♦ V 7 4 2
♣ R 9 6 3

♠ R 9 5
♥ A 8 6 4 3
♦ D 9
♣ D V 10

♠ A 7 3
♥ DV 10 5
♦ R 8 5
♣ A 4 2

♠ 8 6 4
♥ 9 7 2
♦ A 10 6 3
♣ 8 7 5

Entame : Dame de Pique

Commentaire :

Le soutien de l'ouvreur au palier de 2 révèle un fit dans la zone de 12 à 16HLD. Avec ses 15HLD, le répondant peut confortablement déclarer la manche, puisque le camp totalise entre 27 et 31HLD, ce qui est suffisant pour ce contrat. Il est important de noter que même si le répondant possède une main maximum, il ne parvient pas aux 33HLD nécessaires pour envisager un chelem. Ainsi, Ouest peut imposer la manche à la couleur sans risquer de rater un chelem.

Jeu de la carte :

Grâce à la présence de DV10 à Cœur et à Trèfle, le déclarant peut réaliser des impasses forçantes. Cette manœuvre consiste à partir d'un honneur, permettant de rester dans la main de départ si cet honneur fait la levée.

Après avoir pris l'entame de la Dame de Pique de l'As, il joue la Dame de Cœur et fournit le 3 quand Sud met le 4, permettant au Roi de faire la levée. Sur le retour Pique pris de l'As, le déclarant tire deux tours d'atouts afin de purger les atouts adverses, puis joue la Dame de Trèfle, prêt à passer le 2 si Nord ne couvre pas. Dans ce cas, il rejouera le Valet vers le 4. Ceci fait, il lui suffira de jouer Carreau afin d'affranchir une levée d'honneur dans cette couleur. Le déclarant ne doit pas regretter d'avoir fait l'impasse au Roi de Cœur quand il réalise que celui-ci était sec car lorsque le partage de la couleur est 3-1, le Roi à trois fois plus de chances d'être dans la main qui a trois cartes que dans celle qui n'en a qu'une.

Point clé :

L'impasse forçante est une manœuvre permettant de rester dans la main de départ en cas de réussite mais nécessite plusieurs cartes équivalentes à la carte jouée.

10

Donneur : E Vul : T

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

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

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



S	O	N	Est
Passé	2♥	Passé	1♥
Fin			4♥

Entame : Roi de Pique

Commentaire :

Bien que possédant une main très forte, Est doit se contenter d'une ouverture au palier de 1, celle-ci allant jusqu'à 22H. Néanmoins, avec 22HLD, l'ouvreur peut maintenant déclarer la manche grâce au soutien simple de son partenaire montrant de 6 à 10HLD. Même si le répondant possède seulement 6HLD, le camp atteint les 27HLD nécessaires pour déclarer le contrat de manche.

Jeu de la carte :

Avec un Pique, un Carreau et trois Trèfles, le déclarant dispose de cinq levées immédiates. Il en établira quatre à l'atout, mais pour réussir son contrat, il devra impérativement réussir l'impasse au Roi de Carreau. Après avoir pris l'entame du Roi de Pique de l'As, il joue immédiatement atout. Nord fait la levée de l'As de Cœur et rejoue deux tours de Pique, le deuxième étant coupé par le déclarant. Après avoir enlevé les derniers atouts, il rejoint le mort par le Roi de Trèfle pour réaliser l'impasse au Roi de Carreau en jouant le 2 de Carreau vers la Dame. L'impasse échoue et le contrat chute d'une levée. Tenter l'impasse Carreau était la seule chance de gagner ce contrat.

Point clé :

Lorsque le gain d'un contrat est soumis à la réussite d'une impasse, il ne faut pas hésiter à la tenter. Bien que les chances de réussite ne soient que de 50%, jouer l'As en espérant la chute du Roi offre des perspectives de réussite infiniment inférieures !

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

13

Donneur : N Vul : T

S	O	Nord	E
4♥	Fin	1♥	Passé

♠ A 8 2
♥ A D 7 4 3
♦ A 6 5
♣ 9 2

♠ V 9 7
♥ R 8
♦ D V 10 9
♣ 8 7 5 4

♠ D 10 5 4
♥ 10 9 6
♦ 8 4
♣ D V 10 3

♠ R 6 3
♥ V 5 2
♦ R 7 3 2
♣ A R 6



Entame : Dame de Trèfle

Commentaire :

Le soutien du répondant au palier de 4 montre une force de 13 à 15HLD. Sans espoir de chelem, L'ouvreur s'arrête logiquement au palier de 4 Cœurs.

Jeu de la carte :

En l'absence du Roi dans la couleur d'atout, le déclarant doit envisager une impasse. Toutefois, une impasse forçante, qui nécessite au moins un honneur de plus que le nombre de levées d'honneurs à réaliser, n'est pas possible ici. Avec l'As, la Dame et le Valet, il peut faire deux levées avec une impasse forçante, mais l'objectif est d'en réaliser trois. Pour que l'impasse forçante soit efficace, il faudrait quatre honneurs (un honneur de plus que le nombre de levées d'honneurs à réaliser), ce qui n'est pas le cas. L'impasse simple est le seul maniement promettant de réaliser toutes les levées dans la couleur. Après avoir joué le 2 de Cœur vers la Dame, il est incorrect de remonter au mort pour partir du Valet car l'absence du 10 ne permet toujours pas de réaliser l'impasse forçante. Le déclarant doit tirer l'As en espérant la chute du Roi.

Si l'on partait du Valet au premier tour de la couleur, Ouest couvrirait du Roi, pris de l'As, puis la Dame serait jouée, ne permettant que deux levées d'honneurs et laissant à l'adversaire une levée avec le 10.

Point clé :

Lorsque vous faites une impasse forçante, il est essentiel de partir du principe que la carte de départ ne réalisera pas la levée. Dans le cas présent, l'objectif est de faire une levée avec la Dame, l'As et le Valet. Par conséquent, partir du Valet n'atteindra jamais cet objectif. L'impasse simple était ici la seule manière de réaliser toutes les levées dans la couleur.

Donneur : O Vul : NS

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

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

Entame : Dame de Trèfle**Commentaire :**

Une intervention à la couleur au palier de 1 se fait avec cinq cartes et de 8 à 18HL. Le soutien simple en réponse montre un fit et une force comprise entre 8 et 12HLD. Avec 19HLD, Nord sait que son camp atteint les 27HLD nécessaires pour déclarer la manche et conclut logiquement à 4 Piques.

Jeu de la carte :

Le déclarant dispose de sept levées immédiates avec cinq Piques et deux Cœurs. Il peut ajouter deux coupes à Cœur avec les atouts de la main courte et une levée d'honneur à Carreau. Il doit bien se garder d'ôter les atouts adverses avant d'effectuer ses coupes à Cœur sous peine de manquer d'atouts pour les réaliser.

Le déclarant fournit un petit Trèfle sur l'entame et non le Roi car il sait que l'As se trouve en Ouest. En effet, il est fortement déconseillé d'entamer sous un As dans un contrat à la couleur. Il coupe le deuxième tour de Trèfle, joue As-Roi de Cœur, puis coupe un Cœur du 10 de Pique, évitant toute surcoupe. Après un retour en main à l'As de Pique, il coupe son dernier Cœur du Roi de Pique. S'ensuit le 2 de Carreau vers la Dame qui fait la levée. Le déclarant enlève les atouts restants et ne concède qu'un Trèfle et deux Carreaux. Quand le 2 de Carreau aura été joué, si Ouest a plongé de l'As, le déclarant réalisera la Dame ainsi que le Roi s'octroyant deux levées dans la couleur au lieu d'une.

Point clé :

Les plans de jeu de coupe nécessitent le plus souvent de différer le retrait des atouts adverses. Couper avec des atouts maîtres empêche les surcoupes mais ne se fait que si la main opposée comporte suffisamment d'atouts maîtres.

Novembre 2025

Simultané des élèves

Chapitre 1
Leçons 1 et 2

11

Donneur : S Vul : P

Sud	O	N	E
2SA	Passe	3SA	Fin

♠ 8 4 3
♥ V 10
♦ R D 6 2
♣ V 10 6 3

♠ D V 10 6
♥ A 9 3 2
♦ 9 8
♣ 9 7 2



♠ 9 5 2
♥ 8 6 4
♦ V 10 7 5 3
♣ A 4

♠ A R 7
♥ R D 7 5
♦ A 4
♣ R D 8 5

Entame : Dame de Pique

Commentaire :

Face à l'ouverture de 2SA, Nord, avec ses 8HL et sans majeure pouvant donner la possibilité d'un fit, sait que le camp atteint les 25HL requis pour la manche. La conclusion au contrat de 3 Sans-Atout s'impose naturellement.

Jeu de la carte :

Malgré les 28H dans la ligne, le déclarant ne compte que cinq levées immédiates (deux Piques et trois Carreaux). Il peut en établir six autres : trois à Trèfle en faisant tomber l'As et trois à Cœur de la même manière. Après avoir pris l'entame de la Dame de Pique de l'As, il joue un petit Cœur vers le Valet, capturé par l'As d'Ouest qui rejoue le 10 de Pique. Le déclarant, en main au Roi de Pique commence par débloquer le 10 de Cœur. Après cela, il s'attaque à l'affranchissement de ses trois levées de Trèfle. Est, en main à l'As de Trèfle rejoue Pique permettant ainsi à Ouest d'encaisser ses deux levées affranchies pour limiter le déclarant à neuf levées.

Point clé :

Cette donne illustre la différence entre levées immédiates et levées potentielles, souvent réduites par l'adversaire. En effet, le déclarant possédait potentiellement deux levées de Pique, trois levées de Cœur, trois levées de Carreau et trois levées de Trèfle soit un total de onze levées. Cependant, l'affranchissement des levées du déclarant permettait à la défense de prendre la main, lui offrant la possibilité d'affranchir ses propres levées. C'est ce qu'on appelle la course à l'affranchissement, gagnée ici par le camp en défense.

Affranchir des levées ne signifie pas automatiquement les réaliser. De temps en temps, la défense pourra encaisser les siennes limitant ainsi le nombre de levées du déclarant.



**Université
du Bridge**

**Espérance par paires
Votre première compétition,
Finale Nationale le 6 décembre 2025 dans les
comités**

→ **Eliminatoires d'octobre à novembre 2025**

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**