

Classement du mois de Mai du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Noms des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	Groupement Amical des Bridgeurs Olivetains	M. Fabien JIMENEZ M. Stéphane ROFFET	71.86	925	64
2	Association Bridge Nancy Ville	Mme Annie TRUFFART Mme Dominique JAGER	70.92	693	85
3	Groupement Amical des Bridgeurs Olivetains	Mme Claudie BERNARD M. Xavier CAUSSE	70.72	585	59
4	Bridge Club Spinalien	Mme Anne PHILIBEAUX M. Frank LEGAIT	70,58	518	57
5	Bridge Club Andresy	M. Guy WANONO M. Francis REVEL	70.41	472	78
6	Trefle Bandolais Bridge Club	Mme Chantal DOMENGE M. Jean-Pierre MASCARELL	70.19	437	44
7	Club De Bridge Hyeres Les Palmiers	Mme Marie Jose DAVOINE M. Jean-Pierre HARDY	69.44	409	19
8	Club De Bridge Le Touquet Paris Plage	M. Philippe SOOTS Mme Benedicte DUFRESNE	69.35	387	121
9	Bridge Club Narbonnais	Mme Pascale FORCELLINI M. Didier BRUNET	68.90	368	17
10	Bridge Club Mazamet	M. Jean-Luc PECQ M. Bernard RIGAUD	68.62	352	79

Simultané des élèves
Organisé chaque seconde quinzaine
d'octobre à mai



**FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE**



**Université
du Bridge**

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

Octobre 2024

Octobre 2024

Simultané des élèves

Révisions

1

Donneur : N Vul : P

S	O	Nord	E
1♠ 4♠	Passe Fin	Passe 2♠	Passe Passe

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

Entame : Dame de Cœur

Commentaire :

À la suite du soutien simple de son partenaire, qui montre un fit de trois cartes dans une zone allant de 6 à 10 HLD, l'ouvreur se compte 21 HLD sous la forme de 17 points H, 2 points L et 2 points D. Il peut aisément conclure à la manche en excluant toute possibilité raisonnable de chelem puisque la force de son camp ne peut dépasser 31HLD.

Jeu de la carte :

Le déclarant va se trouver ici confronté à une situation extrêmement courante au bridge : tenter une impasse.

En l'absence du Roi de Pique, il devra tenter cette impasse en jouant le 4 vers la Dame ou le Valet puis renouveler l'opération en cas de succès. Bien que la configuration des Trèfles soit très différente, le principe est le même. Pour faire un pli dans la couleur, le déclarant doit espérer l'As de Trèfle en Ouest et jouer une petite carte de sa main vers le Roi du mort. Si Ouest joue l'As, il affranchit le Roi du mort. Si Ouest retient son As, le Roi remporte le pli. Le taux de réussite de la manœuvre est de 50% puisque son succès dépend de la position de l'honneur manquant, qui a autant de chance de se trouver d'un côté que de l'autre.

Le déclarant prend l'entame Cœur de l'As et joue immédiatement le 4 de Pique vers le Valet capturé par le Roi d'Ouest. Celui-ci poursuit par le 10 de Cœur pour le Roi du déclarant. Un nouveau tour d'atout suffit à capturer les deux restants. Le déclarant doit maintenant pour gagner son contrat réaliser une levée à Trèfle en partant du 3 avec l'intention de passer le Roi si l'As n'apparaît pas.

Avec un total de cinq levées de Pique, deux levées de Cœur, deux Carreaux et une levée de Trèfle le déclarant gagne son contrat.

Point clé :

L'impasse est une des manœuvres les plus courantes du bridge. Celle-ci consiste à réaliser une levée avec une carte qui n'est pas maîtresse en partant du côté opposé à celle-ci...

2

Révisions

Donneur : E Vul : NS

<p>♠ ARV 3 ♥ D 9 6 ♦ A 5 ♣ RD 8 6</p>	<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		<p>♠ 6 ♥ ARV 10 2 ♦ RV 6 4 ♣ A 7 2</p>
	N										
O		E									
	S										
<p>♠ 10 9 8 4 ♥ 8 7 5 ♦ D 10 7 3 ♣ 4 3</p>											

S	O	N	Est
Passe Fin	6♥	Passe	1♥ 7♥

Entame : 10 de Pique

Enchères :

Avec 19 points H, Ouest est surpris de voir son partenaire ouvrir. Il sait que celui-ci possède un minimum de 13HL dont au moins 1 point L. Quant à la structure de la main d'Est, elle garantit au moins 1 point D sous la forme d'un doubleton, ce qui porte la force minimale de sa main à 14HLD. La force minimale du camp atteignant 33 HLD, Ouest est assuré de pouvoir déclarer le petit chelem.

Lorsqu'Est est soutenu au palier de 6, il peut faire le raisonnement suivant : son partenaire possède suffisamment de points pour déclarer un chelem en face d'une ouverture qui ne promet pas plus de 14 HLD. Pour atteindre les 33 HLD requis, Ouest se doit donc de posséder un minimum de 19 ou 20 HLD. Or, Est possède 19 HLD qui portent le total du camp à 38 HLD, soit le montant minimum pour déclarer le grand chelem !

Jeu de la carte :

Le déclarant recense deux Piques, cinq Cœurs, deux Carreaux et trois Trèfles, soit douze levées immédiates. Attention à l'illusion d'optique : le déclarant pourrait penser faire l'impasse à la Dame de Carreau en jouant le 5 vers le Valet (manœuvre offrant 50 % de chances de réussite) mais son échec, tout comme celui d'une impasse à Pique, sanctionnerait la chute du contrat. Il est en revanche très facile de couper le troisième tour de Carreau d'un atout de la main courte. Compte tenu de la qualité de ses atouts, le déclarant pourra même couper d'un atout maître. Une fois la coupe effectuée, Est capturera les atouts adverses puis encaissera ses cartes maitresses.

Point clé :

Attention aux illusions d'optique ; parfois une manœuvre aléatoire peut être remplacée par une manœuvre beaucoup plus sûre.

Octobre 2024

Simultané des élèves

Révisions

3

Donneur : S Vul :EO

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

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



Entame : 3 de Pique

Enchères :

Après une réponse de 1♥, la redemande à 1SA dénie quatre cartes à Cœur ainsi que quatre cartes Pique et montre une main régulière de la zone 12-14 H. Avec ses 11 H Sud sait qu'il peut atteindre la manche si son partenaire n'est pas minimum. Il utilise l'enchère propositionnelle et non forçant de 2SA. Nord, maximum avec ses 14 HL, ajoute le troisième.

Jeu de la carte :

Les Carreaux constituent la source la plus prometteuse de levées. En dehors de l'As, Nord peut espérer deux levées d'honneur en réussissant l'impasse au Roi ainsi que deux levées de longueur en cas de partage 3-2 du résidu. Ayant besoin de partir du mort afin de réaliser une première impasse à Carreau, il prend l'entame Pique de l'As et joue immédiatement le 2 de Carreau pour le Valet qui fait la levée. Après ce premier succès, le déclarant rejoint le mort afin de réaliser une deuxième impasse. Pour cela, il joue le 2 de Cœur pour l'As puis avance le 5 de Carreau avec l'intention de passer la Dame si le Roi n'apparaît pas. Celle-ci fait la levée et, constatant que les deux flancs fournissent, Nord en déduit que le partage du résidu de la couleur était bien celui espéré.

Point clé :

Lorsqu'une impasse réussit, il n'y a a priori aucune raison de ne pas la refaire.

4

Révisions

Donneur : O Vul : T

♠ 10 6 5 4
♥ 9 6 2
♦ R 2
♣ R D 10 9

♠ D
♥ R 8 7 5 4 3
♦ A 8 6
♣ 6 5 4

	N	
O		E
	S	

♠ A R 7
♥ A D
♦ D 7 5 4
♣ A 8 3 2

♠ V 9 8 3 2
♥ V 10
♦ V 10 9 3
♣ V 7

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

Entame : Roi de Trèfle

Enchères :

La redemande à 2SA dénie quatre cartes à Cœur ainsi que quatre cartes à Pique et montre une main régulière d'une force de 18 ou 19 points. L'ouvreur promettant au moins deux cartes dans chaque couleur, Ouest a maintenant la certitude que son camp possède au moins huit cartes à Cœur. La force de sa main, combinée à celle annoncée par son partenaire, lui permet de sauter directement à la manche majeure qui nécessite un minimum de 27HLD.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte trois Piques, six Cœurs en cas de partage probable 3-2 du résidu, un Carreau et un Trèfle pour onze levées immédiates. Pour faire un douzième pli, Ouest peut espérer réussir l'impasse au Roi de Carreau en jouant de sa main un petit Carreau vers la Dame. Mais cette dernière manœuvre n'est aucunement prioritaire car, même en cas de succès, elle rendrait inévitablement la main à la défense qui en profiterait pour encaisser les deux Trèfles affranchis dès l'entame. Or, les deux petits Trèfles restant à Ouest après la première levée peuvent facilement disparaître sous l'As et le Roi de Pique du mort, avançant ainsi de deux tours le pouvoir de contrôle de cette couleur par la coupe. Voici une ligne de jeu permettant de réaliser douze levées : Ouest prend l'entame Trèfle de l'As du mort, débloque la Dame de Pique, joue le 3 de Cœur pour l'As et la Dame puis avance l'As et le Roi de Pique sur lesquels il défausse les deux petits Trèfles de sa main. Il peut maintenant jouer un petit Carreau vers son As, encaisser le Roi de Cœur pour ôter le dernier atout de la défense puis avancer le 6 de Carreau vers la Dame. Que Nord plonge ou non du Roi, le déclarant réalisera la Dame tôt ou tard pour douze plis.

Point clé :

Compter les levées de l'adversaire permet d'ordonner les différentes manœuvres en termes d'urgence.

Octobre 2024

Simultané des élèves

Révisions

5

Donneur : N Vul : NS

S	O	Nord	E
3♠	Passe	1SA 3SA	Passé Fin

♠ AV
♥ RD 5
♦ 6 4 2
♣ AD 9 5 3

♠ 10 9 6 3
♥ 8 7 2
♦ ARV
♣ V 10 8

	N	
O		E
	S	

♠ 8 4
♥ V 10 9 6 3
♦ D 9 7 3
♣ R 4

♠ RD 7 5 2
♥ A 4
♦ 10 8 5
♣ 7 6 2

Entame : Valet de Cœur

Enchères :

Avec 10 HL le répondant sait qu'il possède la force minimale requise pour déclarer une manche. Néanmoins, possédant cinq cartes à Pique, il doit les annoncer afin de découvrir un fit dans le cas où l'ouvreur en posséderait trois ou quatre. L'enchère forçant de 3♠ montre ces fameuses cinq cartes, impose la manche et demande à l'ouvreur d'agir en fonction de son nombre de cartes dans la majeure de son partenaire. Nord dira 3SA s'il ne possède que deux cartes dans la couleur annoncée, 4♠ dans le cas contraire.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte cinq levées de Pique (sauf partages 5-1 ou 6-0 du résidu, au demeurant très improbables), trois levées de Cœur et un Trèfle pour neuf levées immédiates. Une chose doit tout de suite attirer son attention : le blocage des Piques, le côté court possédant deux honneurs secs. Dès lors, le déclarant doit jouer ses cartes dans un ordre très précis :

- Il prend l'entame Cœur du Roi afin de conserver l'As de Cœur comme reprise en Sud.
- Il débloque l'As et le Valet de Pique.
- Il remonte au mort par l'As de Cœur et encaisse ses trois Piques maîtres.
- Il rentre enfin en main à l'As de Trèfle pour encaisser son dernier Cœur.

Le déclarant pourrait être tenté de réaliser l'impasse au Roi de Trèfle mais en cas d'échec la défense risquerait fort de trouver le retour mortel à Carreau, couleur lui rapportant au moins quatre plis, même en cas de partage 4-3.

Point clé :

Lorsqu'une couleur est asymétrique et que le côté court possède des honneurs non accompagnés d'une petite carte, une situation de blocage est créée. Le déclarant doit la repérer en début de coup.

Donneur : E Vul : EO

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

S	O	N	Est
Passe Fin	3♣	Passe	1♠ 4♣

Entame : Valet de Trèfle

Enchères :

En face de l'ouverture de 1♠ Ouest recense 10 points H, 1 point L pour le cinquième Cœur et 1D pour le doubleton Trèfle. Ce total de 11 HLD lui permet un soutien à saut à 3♣ qui indique une force de 11 ou 12 HLD. Les 27 HLD nécessaires pour déclarer une manche sont atteints grâce aux 16 HLD que possède l'ouvreur. Dès lors, il peut sereinement déclarer cette manche.

Jeu de la carte :

Un des principaux intérêts de jouer un contrat à la couleur est de pouvoir effectuer des coupes avec les atouts de la main courte. Lorsque le mort s'étale, le déclarant doit s'employer à trouver une couleur dans laquelle cela est possible. Ici, avec quatre Trèfles en main et seulement deux au mort, le déclarant sait qu'il pourra couper deux Trèfles. La qualité de l'ensemble de ses atouts, de l'As au 9, lui permettra de couper avec des Piques maîtres afin d'éviter les risques de surcoupe. Ne sait-on jamais, Nord pourrait aussi ne posséder que deux ou trois Trèfles. Le déclarant prend l'entame Trèfle de l'As, poursuit par le Roi et joue le 3 de Trèfle qu'il coupe de l'As ou du Roi de Pique. Il rentre en main en jouant le 5 de Pique vers la Dame puis poursuit par le 6 de Trèfle qu'il coupe à nouveau maître. Profitant pour la dernière fois de sa présence au mort il lui faut maintenant tenter et réussir l'impasse à l'As de Carreau en jouant le 2 de Carreau vers le Roi. Le succès de cette manœuvre lui apporte la dixième levée si, dès qu'il rentre en main, il pense à capturer le dernier atout de la défense.

Point clé :

Couper de la main courte est un des moyens les plus efficaces pour créer des levées.

Octobre 2024

Simultané des élèves

Révisions

7

Donneur : S Vul : T

Sud	O	N	E
1SA	Passe	3SA	Fin

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

	N	
O		E
	S	

Entame : Valet de Carreau

Enchères :

Avec 10 HL et aucun espoir de trouver un fit majeur - Sud ne peut détenir ni cinq Piques ni cinq Cœurs -, le répondant n'a aucun mal à conclure directement au contrat de 3 Sans-Atout puisque les 25HL de la manche sont réunis.

Jeu de la carte :

Le déclarant dispose de sept levées sous la forme d'un Pique, deux Cœurs, trois Carreaux et un Trèfle et les deux plis manquants doivent provenir de l'exploitation des Trèfles. Pour en tirer deux levées de longueur il faudra que le partage du résidu soit impérativement 3-2, ce qui survient plus de deux fois sur trois. Attention toutefois aux communications. Si, en main au Roi de Carreau, le déclarant joue l'As de Trèfle puis un autre Trèfle, la défense continuera l'affranchissement de ses Carreaux, faisant sauter la dernière reprise du mort avant que la longueur ne soit affranchie. Le déclarant sera bien en mesure de jouer un troisième tour de Trèfle mais n'aura plus les moyens d'y accéder. Pour pallier ce problème, le déclarant doit employer une technique bien connue : le coup à blanc. A la deuxième levée il joue un petit Trèfle des deux mains (coup à blanc). Sur la continuation Carreau de la défense, le déclarant, une nouvelle fois en main au mort par la Dame de Carreau, effectue de nouveau un coup à blanc en jouant un petit Trèfle de chaque main. Plus tard en main à l'As de Carreau, le déclarant peut enfin jouer le dernier Trèfle de sa main qu'il prendra du mort par l'As. Les deux petits Trèfles affranchis sont prêts à être exploités.

Point clé :

Le coup à blanc a pour but de maintenir les communications entre les deux mains. Il est souvent employé lorsqu'un des deux jeux manque de reprise.

Donneur : O Vul : P

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

S	Ouest	N	E
Passe Fin	1♣ 1SA	Passe Passe	1♦ 3SA

Entame : Valet de Pique

Enchères :

Sans majeure quatrième et possédant une main régulière, Est pourrait produire l'enchère de 3SA. Mais l'absence d'arrêt dans l'une des couleurs non nommées, Pique, ainsi que la présence d'une belle couleur cinquième à Carreau, l'enjoint de donner la préférence à cette dernière. Attention, cette enchère ne dénie pas la présence d'une majeure quatrième. Ouest, possédant une main régulière de première zone, en fait la description par la redemande à 1SA. Ayant la certitude d'atteindre les 25 HL requis pour ce contrat, Est déclare le contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du Valet de Pique, le déclarant est certain de faire tôt ou tard un pli avec le Roi puisqu'il jouera la dernière carte de la première levée. Il peut ajouter une levée à Carreau et cinq à Trèfle pour un total de sept levées immédiates. N'ayant plus aucune tenue à Pique après l'entame il devra, pour gagner son contrat, tenter et réussir l'impasse au Roi de Carreau.

Pour sa part le partenaire de l'entameur fournit l'As de Pique au premier tour de la couleur et poursuit de la Dame afin de débloquent le côté court de son camp. Ouest prend du Roi de Pique et tente l'impasse Carreau qui échoue. Sud joue alors le 7 de Pique que Nord n'oubliera pas de couvrir du 10 ou du 9 afin d'encaisser quatre nouveaux Piques. Plus tard l'As de Cœur devrait faire chuter le contrat de trois levées.

Notons que ne pas rejouer la Dame de Pique à la seconde levée ou ne pas couvrir le 7 de Pique aurait permis au déclarant de gagner son contrat.

Point clé :

En défense comme en face du mort, pour ne pas bloquer une couleur, vous devrez souvent commencer par fournir les honneurs de la main courte.

Octobre 2024

Simultané des élèves

Révisions

9

Donneur : N Vul : EO

S	O	Nord	E
Passe Fin	4SA	Passe Passe	1SA 6SA

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

Entame : Dame de Pique

Enchères :

En face d'une ouverture de 1SA, les 17 points d'Ouest l'informent que la force de son camp oscille de 32 à 34 points. Le plancher de 32 points ainsi calculé n'atteint pas les 33 points requis pour déclarer le petit chelem. Pourtant, l'espoir de les atteindre existe bel et bien. Il suffirait pour cela que l'ouvreur ne soit pas au minimum de son ouverture. Ouest va donc faire une proposition par l'enchère non-forcing de 4SA. Minimum, Est aurait passé. Mais avec 16 ou 17 points, il relève le défi.

Jeu de la carte :

Est dispose de onze levées de tête avec deux Piques, deux Cœurs, quatre Carreaux et trois Trèfles. Le douzième pli et peut-être même un treizième peuvent provenir de deux sources : les Cœurs ou les Trèfles.

À Cœur, il s'agit tout bonnement de tenter l'impasse à la Dame en jouant le 3 vers le Valet.

À Trèfle, un partage 3-2 du résidu (68%) procurerait une levée de longueur. Quant au partage 4-1, il peut également donner un pli supplémentaire si le Valet tombe au premier tour - peu probable - mais surtout si Sud possède le Valet quatrième, ce que le déclarant découvrirait au deuxième tour de la couleur. A condition d'avoir conservé la fourchette As-10, il pourra faire l'impasse au Valet en connaissance de cause.

Après avoir pris l'entame de l'As ou du Roi de Pique, le déclarant commence par jouer le Roi puis la Dame de Trèfle, observant avec attention les cartes fournies par la défense. Constatant la défausse de Nord au deuxième tour, il acquiert la certitude du partage 4-1 et peut donc faire l'impasse au Valet. Une fois l'opération réussie rien n'empêche de tenter l'impasse à Cœur pour un treizième pli. Malheureusement celle-ci échoue.

Point clé :

Faites particulièrement attention aux cartes intermédiaires car elles peuvent parfois vous aider à surmonter les mauvaises répartitions.

10

Révisions

Donneur : E Vul : T

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

S	O	N	Est
2SA	Passe	3SA	Passe Fin

Entame : Valet de Pique

Enchères :

Sans espoir de fit majeur, Nord, qui connaît dans son camp un minimum de 26HL, conclut à 3 Sans-Atout. Notons que la répartition déséquilibrée des points H entre les mains de Nord et Sud ne représente aucunement un avantage. En effet, Sud aura besoin d'être au mort pour tenter des impasses vers la main forte, ...et n'y sera que rarement.

Jeu de la carte :

L'entame du Valet de Pique, qu'Est couvre du Roi, assure au déclarant deux levées dans cette couleur auxquelles s'ajoutent deux Cœurs et un Trèfle pour un total de cinq levées immédiates. N'ayant que l'As manquant à Carreau, il sera facile pour le déclarant d'établir quatre levées dans cette couleur. Après avoir pris le Roi de Pique de l'As - le déclarant affranchit ses levées de Carreau en commençant par les honneurs du côté court. Il présente le Roi puis, si celui-ci remporte la levée, poursuit par le Valet et finit par le 9 qu'il doit couvrir de la Dame ou du 10 afin de ne pas rester bloqué en main s'il venait à Est l'idée de ne pas jouer son As. En main à l'As de Carreau, Est rejoue Pique pour la Dame du déclarant. Celui-ci rejoint le mort par le Roi de Cœur et encaisse ses Carreaux affranchis. Le déclarant pourrait être tenté de réaliser une levée supplémentaire en faisant l'impasse au Roi de Trèfle. Néanmoins, l'échec de celle-ci mettrait son contrat en danger car la défense serait en mesure d'encaisser trois levées de Pique, faisant ainsi chuter le contrat. Restant raisonnable, le déclarant assure son contrat en encaissant l'As de Trèfle et réalise neuf levées.

Point clé :

Attention aux blocages ! Lorsqu'une couleur est asymétrique, il faut commencer par jouer les honneurs du côté court.

Donneur : O Vul : NS

♠ D 10 8 4
 ♥ 9
 ♦ A 7 6 4
 ♣ D V 9 3

 ♠ AR 6
 ♥ AD 5 3 2
 ♦ V 9 5 2
 ♣ 8

 ♠ 7 5 3 2
 ♥ RV 7 6
 ♦ 8
 ♣ A 7 6 4

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



S	Ouest	N	E
Passé	1♥ 4♥	Passé Fin	3♥

Entame : Dame de Trèfle

Commentaire :

Sur l'ouverture de son partenaire, Est peut compter 8 points d'honneurs, 2 points D pour le neuvième atout et 2 points D pour le singleton Carreau, soit un total de 12 HLD. Sa main correspond donc au soutien à 3♥ qui montre exactement 11/12HLD. Avec ses 14 points H et son singleton Trèfle, Ouest a largement de quoi s'attaquer à la manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant peut compter deux Piques, cinq Cœurs et un Carreau, soit huit levées immédiates. La coupe de trois Carreaux avec les atouts de la main courte portera ce total à onze levées. Ouest prend l'entame Trèfle de l'As et joue immédiatement le 8 de Carreau pour ouvrir sa coupe. L'adversaire poursuit par un tour de Trèfle que le déclarant coupe. Il continue du 5 de Carreau coupé au mort. L'As et le Roi de Pique serviront de rentrées pour couper deux autres Carreaux, après quoi il faudra s'attaquer aux atouts adverses. Ouest commence par le Roi de Cœur puis rentre en main en coupant un Trèfle pour jouer l'As et la Dame d'atout.

Si, comprenant que le déclarant ouvrait une coupe à Carreau, le flanc avait rejoué atout à la troisième levée, Ouest aurait dû prendre du mort afin d'éviter de couper deux fois de la main d'Est avec des atouts maîtres. En effet, en prenant de sa main, Ouest aurait alors dû faire deux de ses trois coupes avec le Roi et le Valet de Cœur, affranchissant le 10 troisième de Sud.

Point clé :

Le meilleur moyen de fabriquer des levées supplémentaires consiste à effectuer des coupes de la main qui possède le moins d'atouts.

Octobre 2024

Simultané des élèves

Révisions

13

Donneur : N Vul : T

S	O	Nord	E
6♠	Fin	2SA	Passe

♠ R D 2
♥ A 7
♦ A D 6 5
♣ A V 4 3

♠ A 6 5
♥ 9 8 5
♦ V 10 9 3
♣ 10 8 2

♠ 7
♥ D V 10 4 3
♦ R 7 4 2
♣ 9 7 5

♠ V 10 9 8 4 3
♥ R 6 2
♦ 8
♣ R D 6



Entame : Valet de Carreau

Commentaire :

Connaissant une main régulière chez son partenaire, Sud est certain d'un fit à Pique. En effet, Nord possédant au moins deux cartes dans chaque couleur, le répondant a la certitude d'avoir huit atouts dans son camp. Dès lors il peut ajouter à ses points d'honneurs et de longueur des points de distribution. Il totalise ainsi neuf points d'honneurs, deux points de longueur pour le cinquième et sixième Pique et deux points de distribution pour le singleton Carreau. Avec un total de 13 HLD ajoutés aux 20 points de l'ouvreur, son camp réunit les 33 HLD minimum requis pour déclarer un petit chelem. En conséquence, la conclusion au contrat de 6♠ s'impose.

Jeu de la carte :

Ayant tous les atouts à l'exception de l'As, il sera aisé pour le déclarant de réaliser cinq levées naturelles de Pique. Il peut ajouter sept levées supplémentaires avec deux Cœurs, un Carreau et quatre Trèfles. Le compte est bon. Ne pouvant échapper à la perte de l'As d'atout, le déclarant ne pourra réaliser plus de douze levées. Dès lors, deux manœuvres deviennent inutiles : l'impasse au Roi de Carreau et la coupe d'un Cœur avec un des atouts de la main courte.

Le déclarant prend l'entame du Valet de Carreau de l'As et présente immédiatement le Roi de Pique puis la Dame de Pique si celui-ci fait la levée. Il capture tout retour, ôte le dernier atout du flanc et encaisse les levées restantes.

Point clé :

Le compte des levées vous permet de vous affranchir de manœuvres inutiles, voire dangereuses.

14

Révisions

Donneur : E Vul : P

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

 ♠ A 9 3
 ♥ D 8 6 5
 ♦ 7 4 3
 ♣ R 8 4

 ♠ 7 6 2
 ♥ A R 3
 ♦ A R 5
 ♣ A V 6 3

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



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

Entame : 5 de Pique

Enchères :

À la suite de la réponse de 1♥, la redemande à 2SA avec saut de l'ouvreur dénie à la fois un fit de quatre cartes à Cœur ainsi que quatre cartes à Pique. Elle décrit une distribution régulière de 18 ou 19HL. Sans espoir de fit majeur, Ouest conclut à 3 Sans-Atout, d'autant que la force minimale de son camp dépasse de 2 points le seuil des 25HL.

Jeu de la carte :

Est est à la tête de huit levées sous la forme d'un Pique, trois Cœurs, deux Carreaux et deux Trèfles. Une levée de longueur peut être établie à Cœur en cas de partage 3-3 du résidu. Une autre option consiste à faire l'impasse à la Dame de Trèfle. Attention, cette manœuvre doit être précédée d'un coup de sonde afin de pallier une éventuelle Dame sèche en Sud.

Le déclarant prend l'entame Pique de l'As et poursuit par trois tours de Cœur. Constatant le partage inamical, il doit maintenant se résoudre à faire l'impasse à la Dame de Trèfle en commençant par jouer le Roi (coup de sonde). Bingo ! La Dame tombe sur le Roi et le déclarant peut s'adjuger neuf levées.

Notez que si le déclarant ne fournit pas l'As de Pique au premier tour, Nord doit jouer le Valet (en troisième on doit fournir la plus faible des cartes équivalentes) et poursuivre de la Dame. Dans cette situation, Sud doit être vigilant et prendre la Dame du Roi afin de pouvoir rejouer le 10 de Pique et affranchir sa couleur.

Point clé :

Avant de tenter une impasse, il peut être rémunérateur de la faire précéder d'un coup de sonde si cela ne nuit pas à vos communications.

Octobre 2024

Simultané des élèves

Révisions

15

Donneur : S Vul : NS

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

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

Entame : Dame de Cœur

Enchères :

La réponse de 2SA à une ouverture de 1♥ ou 1♠ véhicule de nombreuses informations. Elle montre une main régulière, avec exactement deux cartes dans la couleur d'ouverture puisque l'enchère dénie le fit. Elle décrit une force très précise de 11 H ou 12HL. Fort de ces renseignements, l'ouvreur peut déduire un fit de huit cartes à Pique et ajouter 2 points D pour ses deux doubletons. La force globale du camp atteint dès lors largement le seuil des 27HLD de la manche majeure.

Jeu de la carte :

Avec huit cartes dans une couleur, l'impasse à la Dame s'impose mais le déclarant ne peut pas toujours se payer le luxe d'un coup de sonde. L'exemple de notre donne en est un cas typique. Les deux petits Piques du mort permettent de faire deux fois l'impasse à une éventuelle Dame en Sud. Mais si Ouest tire un coup de sonde en jouant l'As ou le Roi au premier tour de la couleur, il ne pourra faire qu'une fois l'impasse. Cela n'aura aucune conséquence en cas de répartition 3-2 du résidu. Ce sera beaucoup plus dommageable en cas de répartition 4-1, le coup de sonde privant le déclarant de la capture de la Dame quatrième au profit d'une Dame sèche. Dès lors le choix est facile à faire : en cas de partage 4-1 il y a une Dame sèche contre quatre Dames quatrièmes. Voici les répartitions possibles : D986-2 ; D982-6 ; D962-8 ; D862-9 et 9862-D. Faire un coup de sonde est favorable dans le dernier cas. Faire deux fois l'impasse dans les quatre autres cas de partage. La ligne de conduite à suivre devient claire.

Point clé :

Il ne faut pas faire précéder une impasse d'un coup de sonde si cela nuit à vos communications ou vous empêche de renouveler l'impasse.

16

Révisions

Donneur : O Vul : EO

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

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

♠ R D V 10 3
♥ 7 5 4
♦ A 3
♣ 10 4 3

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

Entame : Valet de Carreau

Enchères :

Sur l'ouverture de 1SA de son partenaire, Sud, au nom de ses 11HL, a la certitude de pouvoir jouer une manche. Il doit cependant explorer la possibilité d'un fit à Pique. L'annonce d'une majeure au palier de 3 sur l'ouverture de 1SA demande à l'ouvreur de soutenir avec trois ou quatre cartes dans la couleur ou d'annoncer 3SA avec seulement deux cartes. C'est ce que fait Nord ici avec seulement deux cartes à Pique. N'ayant pas les moyens d'aller au-delà, Sud passe et 3 Sans-Atout devient le contrat final.

Jeu de la carte :

Avec seulement un Pique, deux Cœurs, trois Carreaux et un Trèfle, le déclarant totalise sept levées immédiates et doit encore en trouver deux pour gagner son contrat. Il sera aisé d'affranchir trois levées d'honneurs à Pique ainsi qu'une levée de longueur, sauf cas très improbable de partage 5-1 du résidu. Attention néanmoins ! L'adversaire pourrait ne pas jouer son As au premier tour de la couleur, notamment parce qu'il est informé du fait que l'ouvreur n'a que deux cartes à Pique pour ne pas avoir choisi de jouer un contrat dans cette couleur. Dans ces conditions il faut absolument disposer d'une communication pour aller chercher la couleur affranchie au mort une fois l'As de Pique tombé. La seule possible est l'As de Carreau qu'il convient donc de ne surtout pas jouer à l'entame. En main au Roi de Carreau le déclarant joue immédiatement le 5 de Pique pour le Roi et poursuit jusqu'à ce que l'adversaire ait fourni son As. Sur le retour Carreau, le déclarant prend de l'As dûment conservé, encaisse ses Piques devenus maîtres, et aligne dix levées.

Point clé :

Dans le cadre d'un affranchissement de couleur, ayez conscience que vos adversaires joueront leurs cartes maîtresses quand bon leur semblera.

Octobre 2024

Simultané des élèves

Révisions

17

Donneur : N Vul : P

S	O	Nord	E
4SA	Passe	2SA 6SA	Passe Fin

♠ A 6 3
 ♥ A R 8 2
 ♦ A D
 ♣ A 9 6 4

♠ 9 8 5 2
 ♥ 5 3
 ♦ R V 10 7 6 3
 ♣ D

	N	
O		E
	S	

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

♠ R D V
 ♥ D 7 4
 ♦ 5 4 2
 ♣ R V 10 2

Entame : Valet de Cœur

Enchères :

Détenant 12 H sur l'ouverture de 2SA, Sud sait que son camp possède 32 ou 33 HL. Le chelem ne peut donc être atteint que si Nord est maximum de son ouverture. Afin de le savoir Sud produit l'enchère quantitative de 4SA qui constitue une proposition. Minimum, l'ouvreur est invité à passer. Maximum, il accepte le défi et déclare 6 Sans-Atout. Notons que les propositions de manche ou de chelem utilisent des paliers d'enchères qui ne rapportent rien de plus en termes de prime au niveau de la marque. Ils sont dits « inutiles », mais c'est le prix à payer pour obtenir l'information souhaitée. 2SA est une proposition de manche par exemple sur l'ouverture d'1SA du partenaire, 4SA une proposition de petit chelem et 5SA une proposition de grand chelem.

Jeu de la carte :

Avec un total de trois Piques, trois Cœurs, un Carreau et deux Trèfles, le déclarant totalise neuf levées immédiates et doit encore en trouver trois. L'impasse à la Dame de Trèfle, que l'on peut aussi bien tenter d'un côté comme de l'autre, permettra de trouver une ou deux levées supplémentaires. Quel que soit le côté choisi, vers Roi-Valet-Dix-x du mort ou A9xx du déclarant, Nord devra tirer auparavant un coup de sonde pour le cas d'une Dame sèche, cette précaution laissant les cartes nécessaires pour venir à bout d'une Dame quatrième en Ouest ou en Est.

Nord prend l'entame Cœur en main, tire un gros honneur à Trèfle et constate la chute de la Dame. Il n'y a plus qu'une levée à trouver, soit sous la forme d'un partage 3-3 du résidu à Cœur, soit en réussissant l'impasse au Roi de Carreau. Une ligne de jeu simple consiste à tester les Cœurs puis à tenter l'impasse au Roi de Carreau en cas d'échec. Une ligne de jeu plus savante permettrait d'augmenter encore plus vos chances de gain mais la précédente suffit amplement en termes de difficulté.

Point clé :

L'enchère de 4SA et une enchère propositionnelle de petit chelem qui demande à l'ouvreur de déclarer celui-ci si son ouverture est maximum. Elle peut être utilisée sur les ouvertures de 1SA et 2SA.

18

Révisions

Donneur : E Vul : NS

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

 ♠ A 9 6
 ♥ A D V 3 2
 ♦ A 7 2
 ♣ A 4

 ♠ 8
 ♥ R 7 5 4
 ♦ 9 8 6 3
 ♣ R 8 5 2

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

	N	
O		E
	S	

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

Entame : Dame de Trèfle

Enchères :

Totalisant 10 HLD avec six points d'honneurs, deux points de distribution pour le neuvième atout et deux points de distribution pour le singleton Pique, Est peut soutenir son partenaire au palier de 2. La force de sa main est maximale pour l'enchère car le soutien simple montre de 6 à 10 HLD. Ayant la certitude de totaliser au moins 27 HLD - il en détient lui-même 21 -, Ouest déclare sans trembler le contrat de 4 Cœurs.

Jeu de la carte :

Le déclarant peut se compter un Pique, cinq Cœurs, un Carreau et deux Trèfles, soit neuf levées immédiates. La coupe de deux Piques avec les atouts de la main courte portera ce total à onze levées.

Le déclarant prend l'entame Trèfle du Roi, joue As et Roi d'atout puis 8 de Pique pour l'As et 2 de Pique coupé. Il rentre en main par l'As de Carreau et coupe son deuxième Pique. De retour en main par l'As de Trèfle il purge le dernier atout et totalise onze levées.

Point clé :

Le nombre de tours de débarras à l'atout est proportionnel au nombre de coupes que le déclarant compte effectuer.

Octobre 2024

Simultané des élèves

Révisions

19

Donneur : S Vul : EO

Sud	O	N	E
Passe Fin	1SA	Passe	2♥

♠ R 7 6 3
♥ 3
♦ A D 7 2
♣ D V 10 8

♠ A 9 4 2
♥ R D 8
♦ 10 9 4
♣ A R 5

♠ 8
♥ V 10 9 7 6 2
♦ 8 5
♣ 6 4 3 2

♠ D V 10 5
♥ A 5 4
♦ R V 6 3
♣ 9 7

Entame : Dame de Pique

Enchères :

On pourrait se demander pourquoi, avec un seul point H, Est préfère se réfugier à Cœur plutôt que de jouer le contrat de 1 Sans-Atout. Plus le jeu est faible, plus il faut compenser l'absence d'honneurs par des levées de longueur et de coupe. La main d'Est se prête beaucoup plus au contrat à la couleur en vertu d'un fit certain, des levées de longueur qui en découleront et de la possibilité de couper rapidement des Piques. L'enchère de 2♥ impose impérativement à l'ouvreur de passer.

Jeu de la carte :

Non seulement Est dispose de huit levées de tête, avec cinq atouts, un Pique et deux Trèfles, mais il pourra en réaliser une neuvième en coupant le quatrième tour de Trèfle au mort.

Le déclarant prend l'entame Pique de l'As et, conformément à son plan de jeu, joue l'As, le Roi et un troisième tour de Trèfle pour ouvrir la coupe. Même si la défense joue deux tours d'atout - elle ne peut pas faire mieux - il en restera toujours un au mort pour couper le quatrième Trèfle. La capture des atouts de la défense viendra juste après.

Regardons maintenant ce qu'aurait donné le contrat de 1 Sans-Atout. Dans la mesure où Sud, détenteur de l'As de Cœur, ne l'eût joué qu'au troisième tour, Est n'eût réalisé que deux levées de Cœur au lieu des six encaissées au contrat de 2 Cœurs. 1 Sans-Atout moins deux contre 2 Cœurs plus 1.

Point clé :

En réponse à l'ouverture de 1SA l'annonce d'une majeure au palier de 2 est un arrêt absolu.

20

Révisions

Donneur : O Vul : T

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

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

Entame : Dame de Carreau

Enchères :

La réponse de 1♥ est un changement de couleur forçant qui sollicite un soutien de quatre cartes chez l'ouvreur. Dans l'affirmative, celui-ci doit soutenir son partenaire en précisant sa force. L'enchère de 3♥ montre quatre cartes à Cœur dans une zone allant de 17 à 19 HLD. Sud peut se compter neuf points H auxquels il peut ajouter 2 points D pour le neuvième atout et 1 point D pour chaque doubleton. Néanmoins, les 13 HLD ainsi obtenus ne sont pas suffisants pour envisager de jouer un chelem. C'est donc logiquement que Sud, seul à connaître la force précise de son camp, conclut au contrat de 4 Cœurs.

Jeu de la carte :

Pour gagner son contrat, le déclarant devra réaliser l'impasse à Pique puis en couper deux avec les atouts de la main courte. Il prend l'entame Carreau de l'As et joue immédiatement le 5 de Pique pour la Dame qui fait la levée. Il peut maintenant jouer As et Roi de Cœur, constater le partage 3-1 du résidu de la couleur, et laisser traîner un atout maître chez l'adversaire. Le déclarant présente maintenant le 7 de Pique pour l'As puis le 4 de Pique coupé. Il rentre en main par le Roi de Carreau et coupe son dernier Pique. Si d'aventure Est surcoupait, au deuxième ou au troisième tour de la couleur, il le ferait de sa levée naturelle d'atout, affranchissant une levée de longueur d'atout à Sud. Le déclarant réalise onze levées.

Point clé :

Lorsque l'adversaire ne possède plus qu'un atout et que celui-ci est maître, il est souvent bien joué de ne pas le faire tomber. En effet, il est inutile de perdre deux atouts pour en enlever un que l'adversaire fera de toute manière.

Octobre 2024

Simultané des élèves

Révisions

21

Donneur : N Vul : NS

S	O	Nord	E
2♥	Fin	1♥	Passé

♠ A 7 5
♥ D 9 7 6 3
♦ R 8 4
♣ A 9

♠ 9 4 3 2
♥ A
♦ D V 10 5
♣ D 10 7 5



♠ D V 10 6
♥ 8 5 4
♦ A 7 3
♣ R V 2

♠ R 8
♥ R V 10 2
♦ 9 6 2
♣ 8 6 4 3

Entame : Dame de Pique

Enchères :

En face d'un soutien simple, qui indique de 6 à 10HLD, l'ouvreur n'a absolument pas les moyens d'espérer une manche. En effet, dans le meilleur des cas, son camp disposerait de 10 points en Sud, ajoutés aux 15HLD de son propre jeu. Il n'y a donc aucune chance d'atteindre les fatidiques 27HLD.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques et un Trèfle soit trois levées immédiates. N'ayant que l'As manquant, il réalisera aisément quatre levées d'atout auxquelles s'ajoutera une coupe d'un Pique avec un des atouts de la main courte. L'impasse à l'As de Carreau permettra, si l'As est placé en Ouest, de réaliser une levée supplémentaire avec le Roi. Possédant quatre atouts au mort et n'ayant qu'une seule coupe à réaliser, le déclarant peut se permettre de jouer atout avant d'effectuer celle-ci. Il prend l'entame Pique du Roi et joue immédiatement le 2 de Cœur vers la Dame. Ouest plonge de l'As (sans trop de choix néanmoins) pour rejouer la Dame de Carreau. Le déclarant « tente » le Roi mais celui-ci est pris par l'As d'Est. Après avoir encaissé les deux tours de Carreau suivants, la défense poursuit par un petit Trèfle pris de l'As. Il est temps de capturer les deux derniers atouts de la défense puis de couper le dernier troisième Pique de Nord au mort. Il réalise ainsi huit levées.

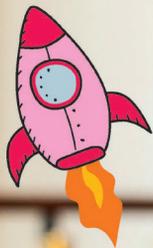
Point clé :

Jouer avec neuf atouts est un avantage considérable qui permet le plus souvent d'ôter les atouts adverses avant d'avoir à effectuer les coupes de la main courte, éliminant ainsi les risques de surcoupe.

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS SÉRIE 1



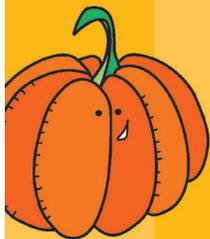
Commandes sur
www.ffbridge.boutique



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



**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^{re} et 2^e paires :**

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

→ **3^e et 4^e paires :**

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

Championnat de France des Ecoles de Bridge

1^{ère} séance entre le 13 et le 26 janvier 2025

2^e séance entre le 12 et le 25 mai 2025

→ **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**