

## Classement du mois de Mars du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Nom des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	Bridge Club Carry Cote Bleue	Mme Danielle NURY Mme Hélène SEVESTRE	<b>76,30</b>	<b>1022</b>	<b>26</b>
2	B. C. Orléans	Mme Mireille HENON M. Christian QUAEGEBEUR	<b>74,37</b>	<b>768</b>	<b>42</b>
3	Groupement Amical des Bridgeurs Olivetains	M. Fabien JIMENEZ M. Stéphane ROFFET	<b>73,95</b>	<b>650</b>	<b>51</b>
4	Bridge Capitouls Toulouse	M. Thierry CABALLÉ M. Alexandre SALEMAN	<b>72,34</b>	<b>577</b>	<b>107</b>
5	Peynier Bridge Club	Mme Nathalie MAUREL	<b>71,72</b>	<b>526</b>	<b>64</b>
6	Le Rouge Et Le Noir Bridge Club	Mme Marie-Christine MOREAU Mme Helene VAISSIERE	<b>71,28</b>	<b>488</b>	<b>79</b>
7	Bridge Club Spinalien	M. Michel- SIMONIN Mme Aurélie LAMBOLEY	<b>71,26</b>	<b>458</b>	<b>22</b>
8	Bridge Club de Sautron	Mme Anne-Marie LEMOINE Mme Marie-Françoise LEBASTARD	<b>70,89</b>	<b>433</b>	<b>76</b>
9	BRIDGE CLUB INTERCOM- MUNAL DE L'YZERON	M. Jacques MARCILLAT M. Gilles BOIS	<b>70,49</b>	<b>412</b>	<b>8</b>
10	Maison Du Bridge De Wasquehal	Mme Dominique COPIN M. Philippe GAND	<b>70,00</b>	<b>394</b>	<b>106</b>

# 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<sup>e</sup> année.  
Du non classé au 3<sup>e</sup> série Carreau.

AVRIL 2024

# PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

## SÉRIE 1



Commandes sur  
[www.ffbridge.boutique](http://www.ffbridge.boutique)



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

# SEF 2024

Système  
d'Enseignement  
Français



Commandes sur [www.ffbridge.boutique](http://www.ffbridge.boutique)

# PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

## SÉRIE 2




Commandes sur  
[www.ffbridge.boutique](http://www.ffbridge.boutique)

1

Donneur : N

Vul : P

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

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

**L'entame :** 3 de Cœur

**Enchères :**

L'intervention au palier de 2 se fait avec six belles cartes dans une main légèrement supérieure à l'intervention au palier de 1, c'est-à-dire à partir d'une dizaine de points jusqu'à 17 H. Ouest fait un soutien simple qui indique de 7 à 10 points H, laissant à Est la décision de continuer ou d'interrompre le dialogue. Avec une main quasi maximale et un arrêt et demi dans la couleur d'ouverture, Est peut sérieusement envisager de jouer le contrat de 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte :**

Avec un Pique, un Cœur (après l'entame) et six Carreaux, le déclarant totalise huit levées immédiates. Après avoir pris l'entame Cœur de l'As, Nord en rejoue pour le Valet d'Est qui tente ainsi l'impasse à la Dame. La réussite de celle-ci lui confère un second arrêt dans la couleur et le met à la tête d'une neuvième levée. Il est temps de s'atteler aux levées supplémentaires. Les Trèfles, avec cinq cartes équivalentes du Roi au 9, sont tout désignés pour remplir cet objectif et Est peut en espérer deux plis supplémentaires en jouant la Dame à la troisième levée. Nord fait son deuxième As et Est aligne onze plis.

Notons au passage que si Est avait encaissé ses Carreaux avant de rejouer Trèfle, il eût suffi à Nord de ne prendre qu'au deuxième tour de la couleur pour limiter le déclarant à dix plis, ce dernier n'ayant plus de moyen pour rentrer au mort aller récupérer sa deuxième levée de Trèfle.

**Point clé :**


En cas de fit mineur, il convient de jouer en priorité le contrat de 3 Sans-Atout plutôt qu'une manche mineure.



3

Donneur : S Vul : EO

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
1♠	2♣	Passe	2SA
Passe	3SA		

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

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

En réponse à une intervention à la couleur au palier de 2, l'enchère de 2SA montre une force d'environ 10/11 H et au moins un arrêt dans la couleur d'ouverture. Elle traduit la volonté de jouer une manche à moins que l'ouvreur n'ait une main minimale. Celui-ci, fort de 17 HL, est ravi d'accepter la proposition de manche et conclut à 3SA, contrat final.

**Jeu de la carte :**

Le déclarant compte deux Piques, un Carreau et six Trèfles, soit neuf levées immédiates. Faut-il se contenter d'un tel résultat ? Non, à condition de ne pas mettre son contrat en danger. Tenant deux fois les Piques, Est peut se permettre de rendre une fois la main aux adversaires et les Cœurs offrent une possibilité de levée supplémentaire. À la deuxième levée Est joue Cœur vers le mort. Si Sud plonge de l'As, le Roi fera un dixième pli. Mais si Sud joue un petit Cœur, Est peut s'interroger sur la carte à jouer en fournissant le Roi ou en tentant une impasse à la Dame. La solution vient de l'ouverture de Sud qui promet en principe 11 ou 12 points H. Si Nord avait l'As de Cœur, Sud n'aurait plus que 10 des 14 points de son camp et n'aurait pas eu les moyens d'ouvrir. Cet As est donc en Sud alors que la Dame pourrait être en Nord. Si Est joue le 10, Nord va prendre de la Dame et rejouer Pique, affranchissant la couleur avant que le déclarant n'ait établi son dixième pli.

La bonne ligne de jeu, pour améliorer le score, consistait donc à jouer vers le Roi de Cœur.

**Point clé :**

Il ne faut jamais se contenter du minimum et toujours essayer de réaliser le maximum de levées si cela ne met pas en danger le gain de votre contrat.



4

Donneur : O

Vul : T

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

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



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

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

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

**L'entame :** Roi de Carreau

**Enchères :**

Le soutien de l'ouvreur au palier de 2 montre un fit de quatre cartes et une force allant de 12 à 16 HLD. Avec 15 HLD, Sud n'est pas assez fort pour envisager de jouer un chelem et peut conclure directement au contrat de 4 Piques.

**Jeu de la carte :**

Avec cinq Piques, deux Cœurs et un Carreau, le déclarant totalise huit levées immédiates. Il sera aisé de réaliser une levée d'honneur avec le Roi ou la Dame de Trèfle ainsi qu'une coupe du troisième tour de Trèfle avec un des atouts de la main courte. Il est légitime de penser à réaliser une onzième levée en réalisant l'impasse à la Dame de Cœur. Néanmoins, après l'entame du Roi de Carreau la défense se trouve à la tête de deux levées de Carreau et une levée de Trèfle. L'échec de l'impasse à Cœur permettrait à la défense d'engranger une quatrième levée et ainsi de faire chuter le contrat. Ne pouvant se le permettre, le déclarant prend l'entame Carreau de l'As, joue deux tours d'atouts et continue du 8 de Trèfle vers le Roi. Ouest prend de l'As. Après avoir encaissé ses deux Carreaux maîtres, il poursuit par le 5 de Cœur et conformément à son analyse, le déclarant fournit le Roi refusant de faire l'impasse à la Dame. De plus, notez qu'à ce stade le déclarant ayant déjà perdu trois levées, il lui est impossible d'en réaliser onze ! Il coupe maintenant son troisième Trèfle et réalise dix levées.

**Point clé :**

Faire des levées supplémentaires est quelque chose qui doit toujours être présent à l'esprit du déclarant, à condition que cela ne remette pas en cause le gain de son contrat.

5

Donneur : N

Vul : NS

Sud


Ouest

Nord

Est

1♦

4♠

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

**L'entame :** As de Trèfle

**Enchères :**

L'enchère de 4♠ est une enchère de barrage qui montre huit belles cartes dans la couleur et une force ne dépassant pas 10 points H. Elle dénie aussi la présence de l'autre majeure quatrième ainsi que la possession de deux As. Malgré ses dix points d'honneurs, Sud n'a aucune certitude de gagner un contrat au palier de 5 d'autant qu'il n'a pas la connaissance du moindre fit. La sagesse lui commande de passer.

**Jeu de la carte :**

Le jeu de la carte est assez simple pour le déclarant car il ne pourra réaliser plus de sept levées de Pique auxquelles s'ajoutera l'As de Carreau pour huit levées.

Cela est plus délicat pour la défense. Que doit rejouer Sud après avoir fait la première levée de l'As de Trèfle ? Si son partenaire possède la Dame, il doit jouer le Roi et donner un troisième tour de la couleur, espérant qu'Est ne sera pas en mesure de couper. Mais si Est possède cette Dame, Sud doit conserver la fourchette Roi-Valet et attendre que son partenaire joue lui-même Trèfle. Le mort n'offrant pas de source de défausse pour les éventuels Trèfles perdants du déclarant, la prudence commande de ne pas jouer un second tour de la couleur. Quel que soit le retour sélectionné par Sud, Nord, dès qu'il sera en main, n'oubliera pas de rejouer Trèfle afin que la défense puisse encaisser ses deux levées bien méritées.

**Point clé :**

Les enchères de barrage ont pour vocation de gêner considérablement le dialogue adverse, rendant très difficile - voire impossible - la découverte d'un contrat gagnant du camp opposé.

6

Donneur : E

Vul : EO

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

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

♠ RV 9 7 2		
♥ R D 8 4		
♦ 3		
♣ 9 8 4		

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1SA	Passe
2♣	Passe	2♦	Passe
3♠	Passe	4♠	

**L'entame :** Roi de Trèfle

**Enchères :**

Avec une majeure cinquième et une majeure quatrième, face à l'ouverture de 1SA, une question se pose : Texas au Stayman ? À partir de 8/9 HL, le Stayman s'impose car c'est la seule façon de retrouver un fit 4/4. La réponse de 2♦ oblige Sud à reporter ses espoirs sur les Piques. L'enchère de 3♠ montre à la fois cinq cartes et impose la manche, tandis que les trois cartes à Pique de Nord lui permettent d'exprimer son fit.

**Jeu de la carte :**

Le déclarant est à la tête de quatre levées sous la forme de trois Carreaux et un Trèfle. Avec seulement l'As de Pique manquant, il lui sera facile d'affranchir quatre levées dans la couleur d'atout ainsi que trois levées de Cœur pour la même raison. Il doit cependant s'attarder sur le compte des levées adverses. Avec deux As majeurs et, après l'entame du Roi de Trèfle deux levées immédiates dans la couleur, la défense a potentiellement quatre levées. Afin de réduire ce nombre, le déclarant doit immédiatement défausser les deux Trèfles de sa main sur le Roi et la Dame de Carreau. Sans cela la défense, en main à l'As de Pique, ferait chuter le contrat. La bonne ligne de jeu consiste donc à prendre l'entame Trèfle, à jouer trois tours de Carreau en défaussant deux Trèfles de la main de Sud avant de jouer atout à la cinquième levée seulement.


**Point clé :**

Compter les levées adverses permet d'organiser l'ordre des manœuvres. Ici le déclarant devait opérer ses défausses avant même de pouvoir jouer atout.

7

Donneur : S Vul : T

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♥	Passe	4♥
Passe	6♥		

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

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

L'enchère de 4♥ montre un fit dans une zone de points allant de 13 et 15 HLD. Cette enchère n'est pas un arrêt mais une description précise de la main Fort de ces renseignements et détenant lui-même 21 HLD, Ouest sait que son camp possède un minimum de 34 HLD et peut déclarer le petit chelem.

**Jeu de la carte :**

Avec deux Piques, cinq Cœurs et trois Trèfles le déclarant totalise dix levées immédiates. Les Trèfles offrent de belles perspectives pour en offrir deux de plus.

- Si le partage du résidu est 3-3, deux levées de longueur seront créées.
- En cas de partage 4-2, il suffira de couper un Trèfle de la main courte - une levée de plus - pour bénéficier de la levée de longueur.

Après avoir coupé le retour probable Carreau du 4 de Cœur, le déclarant ôte les atouts en trois tours puis effectue trois tours de Trèfle en commençant par la Dame (les honneurs du côté court en premier pour ne pas se bloquer). Constatant le partage du résidu 4-2 de la couleur, il coupe le quatrième tour de Trèfle du dernier atout du mort et peut maintenant profiter de la levée de longueur, réalisant ainsi douze levées.

**Point clé :**

Toute couleur de cinq cartes et plus, et ce quel que soit le complément de la main opposée, offre au moins une chance d'affranchissement de longueur.

8

Donneur : O

Vul : P

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

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



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

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

Sud

Ouest

Nord

Est

Passé

1SA

Passé

3SA

**L'entame** : Valet de Pique

**Enchères** :

La déclaration de ce contrat de manche est une formalité. Sud a la certitude que son camp détient un minimum de 25 HL, seuil de la manche à Sans-Atout.

**Jeu de la carte** :

Le déclarant ne peut se compter que deux Piques, un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle pour six levées sûres. L'exploitation des Carreaux lui permettra d'affranchir deux levées de longueur en cas de partage 3-2 du résidu, le plus probable. Quant à la neuvième levée, elle devra provenir du bon placement du Roi de Trèfle. Attention cependant aux communications ! Le mort ne possédant aucune carte maîtresse en dehors des Carreaux, le déclarant devra, afin de profiter de ses deux levées de longueur, effectuer en premier lieu un coup à blanc dans la couleur. Cela signifie qu'il devra donner prématurément aux adversaires la levée qui leur revient de droit à Carreau. Après avoir pris l'entame Pique de l'As, il joue donc le 2 de Carreau et fournit le 3 du mort sans même regarder la carte jouée par Est. En main au Valet de Carreau, Est poursuit du 9 de Pique que le déclarant prend du Roi. Il peut maintenant jouer le 5 de Carreau pour l'As puis le Roi, encaisser ses deux levées de longueur et réaliser son impasse au Roi de Trèfle en jouant le 2 avec l'intention de passer la Dame si le Roi n'apparaît pas.

Si le déclarant avait commencé par jouer l'As, le Roi puis un petit Carreau il n'aurait pas été en mesure de rejoindre le mort pour encaisser ses deux levées de longueur établies.

**Point clé** :

Le coup à blanc a souvent pour objectif de surmonter un problème de communication.

9

Donneur : N

Vul : EO

**Sud**

**Ouest**

**Nord**

**Est**

1♠

2♥

Passe

Passe

4♥

Passe

Passe

3♥

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

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

♠ AR V 8 5
♥ R 8 5
♦ 8
♣ D 10 7 5

**L'entame** : 4 de Pique

**Enchères** :

Possédant un fit et une dizaine de points, Est soutient son partenaire au palier de 3. Le très beau jeu d'Ouest l'entraîne à accepter cette proposition.

**Jeu de la carte** :

Après l'entame Pique, le but est de ne concéder que l'un des deux honneurs à l'atout. Le maniement offrant les meilleures chances consiste en une double impasse. Après avoir pris l'entame du Valet, Sud rejoue l'As de Pique que le déclarant coupe. Il rejoint le mort par l'As de Carreau et présente le 3 de Cœur avec l'intention de passer le 9 si aucun honneur n'apparaît. Nord prend de la Dame et rejoue Pique que le déclarant coupe à nouveau. Il rejoint le mort en jouant le 8 de Trèfle pour le Roi puis présente le 4 de Cœur. Si Sud fournit une petite carte il doit faire l'impasse à l'honneur manquant et jouer le 10 de Cœur. Cela fait, il ne lui reste plus qu'à tirer l'As pour capturer le Roi devenu sec.

Ici, jouer l'As de Cœur au premier tour aurait eu le même effet car Nord possédait la Dame de Cœur sèche mais il en aurait été tout autrement si Sud avait possédé le Roi et la Dame. Notez qu'Ouest aurait perdu deux levées dans le seul cas où Nord eut possédé Roi-Dame secs. Cela était quasiment impossible dans notre exemple, Sud nécessitant au moins 11 ou 12 points H pour ouvrir. La présence du mariage en Nord ne lui en aurait donné que 10.

**Point clé** :

Les interventions au palier de 2 sont assez solides : six cartes ainsi qu'un minimum d'une dizaine de points d'honneurs sont nécessaires. Dans le cas d'une intervention à 2♥ sur l'ouverture de 1♠, on peut n'avoir que cinq cartes à condition de posséder un jeu un peu plus fort en points H.

10

Donneur : E

Vul : T

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

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



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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♣	Passe
2♠	Passe	3SA	Passe

**L'entame** : 5 de Trèfle

**Enchères** :

La recherche d'un fit majeur 4-4 étant prioritaire à la conclusion au contrat de 3 Sans-Atout, Nord utilise la convention « Stayman ». La réponse à 2♠ montre quatre cartes à Pique tout en déniait quatre cartes à Cœur. L'information est suffisante à Nord pour déclarer le contrat de 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte** :

Le déclarant peut compter un total de quatre Cœurs, quatre Carreaux et un Trèfle. Un élément doit attirer son attention : le blocage des Cœurs et des Carreaux. Lorsqu'une couleur est asymétrique et que le côté court ne possède aucune petite carte en dehors des honneurs, on se trouve en présence d'un blocage.

Les deux couleurs ne sont pas équivalentes : les Carreaux sont bloqués et nécessiteront une couleur « externe » afin de réaliser les quatre levées alors que la présence de cinq cartes maîtresses à Cœur pour réaliser seulement quatre levées permettra d'exploiter une solution « interne », c'est-à-dire que les quatre levées seront réalisables sans avoir recours à une autre couleur. Ainsi, le déclarant prend l'entame Trèfle de l'As puis joue le 5 de Carreau pour l'As, le Roi et la Dame. Il joue maintenant le Roi de Cœur puis prend le Valet de Cœur de la Dame afin d'être dans la bonne main pour encaisser les deux autres Cœurs maîtres ainsi que le Valet de Carreau. Il réalise neuf levées.

**Point clé** :

Attention aux couleurs asymétriques ; elles présentent toujours un risque de blocage. Suivant la situation, il vous sera de temps en temps nécessaire d'avoir recours à une autre couleur pour encaisser toutes les levées réalisables.


11

Donneur : S

Vul : P

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
1♥	2♠	3♥	4♠

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


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

Une intervention à saut est un barrage, c'est à-dire une enchère qui élève le plus rapidement possible le palier des enchères afin de gêner le dialogue adverse. Avec six cartes, le barrage se fait au palier de 2. On le fait au palier de 3 avec sept cartes et au palier de 4 avec huit cartes. Cette enchère montre une belle couleur dans une main ne dépassant pas 10 H. Après le soutien de Nord au palier de 3, montrant une zone environ 10-12 HLD, Est applique la loi des atouts. Connaissant dix cartes à Pique dans son camp, il peut enchérir au palier de 4. Le camp adverse, n'ayant pas les moyens d'aller au-delà et n'étant pas certain de la chute du contrat adverse, se contente de passer.

**Jeu de la carte :**

Le déclarant peut se compter six levées de Pique et deux levées de Trèfle pour huit levées immédiates. La coupe de deux Carreaux avec les atouts de la main courte permettra de mener le contrat à bon port sans difficulté aucune. Remarquez que cette manche se gagne avec 17 points H seulement dont un Valet sec ne servant rigoureusement à rien.

**Point clé :**

En enchères compétitives, la loi des atouts (loi de Vernes) permet, lorsque la vulnérabilité n'est pas défavorable, de demander autant de levées que son camp possède d'atouts. Si le contrat chute, c'est que les adversaires se seraient plus enrichis en empochant le gain de leur propre contrat. S'il gagne, c'est tout bénéfice.



12

Donneur : O

Vul : NS

♠ 10 7 6 2  
♥ DV 10 3  
♦ AV 9  
♣ 10 8

♠ ADV 9 5 4  
♥ 7  
♦ 6 4 3  
♣ R 9 2



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

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

Sud

Ouest

Nord

Est

1♣

Passe

1♠

Passe

1SA

Passe

4♠

Passe

**L'entame** : Roi de Carreau

**Enchères** :

La redemande à 1SA dénie un fit de quatre cartes et montre une main régulière dans une zone allant de 12 à 14 H. Nord, connaissant deux ou trois Piques dans la main de son partenaire, a donc la certitude d'un fit qui lui permet d'ajouter ses points D. La déclaration de la manche, même très légèrement optimiste, s'impose.

**Jeu de la carte** :

Sur l'entame du Roi de Carreau, le déclarant compte six Piques, un Cœur et deux Trèfles, soit neuf levées immédiates. Il devra impérativement réussir l'impasse à la Dame de Trèfle en jouant un petit Trèfle vers le Valet. Après avoir perdu les trois premiers plis, le déclarant prend le retour probable de la Dame de Cœur de l'As. N'ayant aucune coupe à réaliser du côté court, il ôte les atouts adverses en quatre tours – constatant qu'Est défause au deuxième tour - puis n'oublie pas, avant de jouer un petit Trèfle vers le Valet, de tirer le Roi en « coup de sonde ». Il serait en effet dommage qu'Ouest puisse faire une Dame sèche, même si le cas se produit finalement très rarement.

Notez qu'il n'y aurait aucune plus-value à réaliser des coupes à Cœur car celles-ci se feraient de la main longue et ne rapporteraient donc aucune levée supplémentaire par rapport au compte initial des levées immédiates. Au demeurant, si Sud s'engageait dans la coupe de ses trois petits Cœurs, il finirait par affranchir un atout de longueur à Ouest, créant de toutes pièces la chute du contrat.

**Point clé** :

Ne capturez les atouts adverses que lorsque les vôtres n'ont pas d'autre fonction prioritaire : coupes, affranchissement, communications...

13

Donneur : N

Vul : T

Sud

Ouest


Nord

Est

4♥

1♥

Passe

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

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

Sud n'a ni point de longueur, ni point de distribution, mais détient 13 points H qui permettent d'imposer la manche en face des 14 HLD connus de l'ouvreur. Ce soutien à double saut couvre une zone de force allant de 13 à 15 HLD. Il n'impose nullement à l'ouvreur de passer.

**Jeu de la carte :**

Le déclarant compte un Carreau et trois Trèfles pour quatre levées immédiates. N'ayant que l'As à concéder dans chacune des deux couleurs majeures, le déclarant n'aura aucun mal à établir trois levées d'honneurs à Pique ainsi que cinq levées d'honneurs à Cœur, ce qui portera son total à douze levées. Mais l'absence de ces deux mêmes As ne permettra pas au déclarant de réaliser douze levées ! De plus, l'entame du Roi de Carreau a permis à la défense d'affranchir deux levées supplémentaires dans cette couleur. De fait, si Nord venait à jouer atout dès la deuxième levée, il perdrait les quatre plis suivants, ne pouvant s'opposer aux cartes maîtresses de ses adversaires. Il doit donc avancer son pouvoir de coupe à Carreau d'un temps. À la deuxième levée le déclarant joue la Dame de Trèfle suivie de l'As et du Roi pour la défausse d'un Carreau. Il peut maintenant jouer atout, pour l'As de la défense qui ne pourra s'adjuger qu'un seul Carreau, Nord coupant dorénavant le troisième tour de la couleur.


**Point clé :**

Il faut bien distinguer les levées immédiates des levées potentielles. Ici le total des deux faisait douze levées. Rendre la main à l'adversaire amenait la défense à encaisser ses trois levées naturelles, limitant ainsi le déclarant à dix levées.

14

Donneur : E

Vul : P

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

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

**L'entame** : 5 de Pique

**Enchères** :

Sur l'ouverture de 1SA, la première étape consiste à indiquer sa majeure en annonçant la couleur immédiatement inférieure ; c'est le Texas qui n'inclut aucune notion de force. La deuxième étape consiste à indiquer la force de son jeu. La redemande à 2SA montre 8 ou 9 points HL exactement. À partir de 10 HL le répondant aurait imposé la manche en annonçant 3SA, l'ouvreur pouvant revenir dans la majeure du partenaire en cas de fit. Ici Est est misfitté mais ses 17 points H l'autorisent à déclarer la manche à Sans-Atout.

**Jeu de la carte** :

Deux Cœurs, un Carreau et quatre Trèfles constituent les sept levées sûres. C'est à Cœur que le déclarant trouvera les plis manquants. Après que Nord a pris de l'As de Pique et rejoué le 9 de Pique, le déclarant fournit la Dame couverte du Roi de Sud. Ce dernier rejoue le 10 de Pique, le 10 et le 7 étant devenus équivalents (chute du 9 et du 8). La Valet de Pique s'empare de la levée et Est peut faire l'impasse à la Dame de Cœur en commençant par jouer le Roi afin de ne pas bloquer la couleur. Ce Roi a également valeur de coup de sonde pour le cas où Nord aurait la Dame sèche. À la levée suivante, Est tente l'impasse à la Dame de Cœur qui échoue. N'ayant plus de Pique, Nord contre-attaque du Roi de Carreau que le déclarant prend de l'As. Il rejoint le mort par le Roi de Trèfle, encaisse ses Cœurs affranchis puis ses Trèfles, réalisant ainsi dix levées.

**Point clé** :

L'annonce d'une majeure cinquième en face de l'ouverture de 1SA se fait en deux étapes : on indique d'abord sa majeure en annonçant la couleur immédiatement inférieure et ce sans notion de force. C'est le Texas. On annonce ensuite sa force et sa distribution.

15

Donneur : S

Vul : NS

Sud

Ouest

Nord

Est


1♥

1♠

3♥

4♣

Contre

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

**L'entame :** 10 de Cœur**Enchères :**

L'intervention au palier de 1 montre une couleur au moins cinquième et une force allant de 8 à 17 HL. Nord peut, avec 11 HLD, soutenir son partenaire au palier de 3. En enchères compétitives, à vulnérabilité égale ou favorable, un camp peut enchérir en sécurité distributionnelle en demandant autant de levées que son camp possède d'atouts, c'est la loi des atouts. Est, connaissant dix cartes à Pique dans sa ligne, peut donc demander dix levées. Cette enchère prive le camp opposé de très nombreux paliers d'enchères. Le camp Nord-Sud étant probablement majoritaire en points H, il choisit un contre punitif.

**Jeu de la carte :**

Après avoir fait la levée de l'As de Cœur et constatant un singleton au mort, Sud contre-attaque du 4 de Trèfle. Il pourrait être tenté de jouer l'As de Carreau mais la vue de Dame Valet quatrièmes au mort devrait l'en dissuader. Le déclarant fournit le 3 et Nord prend du 10. Il ne doit pas jouer son As mais attendre que son partenaire prenne la main afin de jouer Trèfle vers sa fourchette As-Valet. Cette bonne défense permet au camp Nord-Sud d'encaisser cinq plis, faisant ainsi chuter le déclarant de deux levées. Le score obtenu est de 300 points, excellent résultat si l'on tient compte du fait qu'au contrat de 4 Cœurs, Sud aurait réalisé au moins dix levées. Le contrat de 4 Cœurs juste fait rapporter en effet 620 points.

**Point clé :**

En enchères compétitives, lorsque la vulnérabilité n'est pas défavorable, il est possible de demander autant de levées que son camp détient d'atouts.

16

Donneur : O

Vul : EO

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

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



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

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

Sud

Ouest

Nord

Est

Passe

1♥

Passe

3SA

**L'entame** : 4 de Pique

**Enchères** :

L'enchère de 3SA, en face de l'ouverture de 1♥ ou 1♠, montre très exactement deux cartes dans la majeure d'ouverture, et dénie quatre cartes à Pique sur l'ouverture de 1♥. Il reste donc un résidu 4-4 ou 5-3 dans les mineures, la force de la main allant de 12 H à 15 HL.

**Jeu de la carte** :

Le déclarant totalise cinq Cœurs et un Trèfle. Les Piques procureront au plus deux levées supplémentaires et Sud est obligé de tenter l'impasse au Roi de Trèfle pour affranchir la neuvième. Il a les moyens de faire une impasse dite « forçante » en présentant la Dame ou le Valet de Trèfle du mort. Si l'impasse réussit, il n'aura pas besoin des Piques pour gagner son contrat. Il prend donc l'entame Pique du 10 du mort et joue la Dame de Trèfle pour le Roi d'Ouest. Si ce dernier rejoue Pique, l'As pour prendre le Roi devenu sec au mort ou un petit Pique, Sud réalisera dix levées. Mais un Ouest perspicace pourrait bien changer son fusil d'épaule. En effet, le 10 de Pique ayant remporté le premier pli, la Dame et le Valet sont donc en Sud, ce dernier arrêtant encore une fois la couleur. S'il prend l'envie à Ouest de rejouer Carreau, la défense pourrait s'adjuger trois Carreaux un Pique et un Trèfle. En prenant l'entame du Roi de Pique, Ouest aurait eu moins d'informations sur la place des honneurs non visibles.

**Point clé** :


En réponse à une ouverture de 1 à la couleur, les enchères de 2SA et 3SA sont des enchères précises qui permettent à l'ouvreur de conclure - dans la plupart des cas - directement au contrat final.

17

Donneur : N

Vul : P

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	2SA
Passe	3♣	Passe	3♦
Passe	3♥	Passe	4♥

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

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

Sur l'ouverture de 2SA, la description d'un bicolore majeur passe par l'emploi du Stayman, à condition de posséder suffisamment de points pour assumer un contrat à Sans-Atout en cas de misfit. En l'occurrence, le répondant doit posséder au moins 5 points. La réponse de 3♦, qui dénie une majeure quatrième, n'exclut pas un fit 5-3 à Cœur. L'enchère de 3♥ décrit donc cinq cartes et Est s'empresse de donner le fit. 4 Cœurs devient le contrat final.

**Jeu de la carte :**

Avec cinq Cœurs, deux Carreaux et un Trèfle le déclarant totalise huit levées immédiates. Il réalisera une levée d'honneur à Pique avec le Roi ou la Dame puis pourra effectuer deux coupes dans cette couleur avec les atouts de la main courte. Le déclarant prend l'entame Trèfle de l'As et joue immédiatement la Dame de Pique que Nord prend de l'As pour rejouer la Dame de Trèfle coupée par Ouest. Le déclarant joue maintenant le Roi de Pique et effectue une première coupe à Pique en jouant le 4 de Pique coupé du Roi de Cœur. La présence de DV109 dans sa main lui permet de couper maître, évitant ainsi toute surcoupe de Sud. Il rentre en main en coupant un Trèfle puis coupe son dernier Pique de l'As de Cœur. L'As et le Roi de Carreau ainsi que trois atouts maîtres complètent ce tableau de chasse pour un total de onze levées.

**Point clé :**

Face à une ouverture de 1SA ou 2SA, le répondant doit utiliser le Stayman avec un bicolore majeur 5-4 à condition d'avoir de quoi assumer un contrat à Sans-Atout en cas de misfit.

18

Donneur : E

Vul : NS

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

♠ 8		
♥ RV 7		
♦ A 6 4		
♣ RD 10 9 4 3		



<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
2♣	Passe	2SA	1♠
3SA			Passe

**L'entame** : 6 de Pique

**Enchères** :

L'intervention au palier de 2 se fait avec une main un peu plus solide qu'au palier de 1. En mineure, elle montre une couleur sixième dans une zone de force allant de 10 à 17 HL. Avec une dizaine de points et au moins un arrêt dans la couleur d'ouverture, Nord propose de jouer la manche à son partenaire par l'enchère de 2SA. Avec 15 HL, Sud accepte et conclut au contrat de 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte** :

Le déclarant se compte un Pique (après l'entame) et deux Carreaux, soit trois levées immédiates. Il devra, pour gagner son contrat, affranchir cinq levées de Trèfle et au moins une levée de Cœur en délogeant les deux As correspondants. Il commence par présenter le Valet de Trèfle qu'Est prend de l'As. Celui-ci sait que le déclarant possède le gros honneur manquant car à la première levée Ouest, qui devait jouer sa carte la plus forte, a fourni le 10. Doit-il poursuivre à Pique, livrant ainsi une autre levée au déclarant ? Possédant l'As de Cœur, il sait qu'il reprendra la main et doit « semer pour récolter ». Il poursuit donc par l'As de Pique, suivi du Valet ou du 9 de Pique devenues cartes équivalentes. Cette bonne défense limite le déclarant à neuf levées. Tout autre retour aurait permis à Nord d'affranchir deux levées de Cœur supplémentaires et réaliser au moins dix plis.


**Point clé** :

Il faut savoir « semer pour récolter ». L'affranchissement d'une couleur peut nécessiter de donner une ou plusieurs fois la main à l'adversaire avant que celle-ci ne soit maîtresse.

19

Donneur : S      Vul : EO

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♦	Passe	1♥
Passe	2♥	Passe	4♥

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

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

Le soutien au palier de 2 par l'ouvreur de la majeure de réponse montre un fit de quatre cartes et une force pouvant aller de 12 H à 16 HLD. A ses 10 points H, le répondant ajoute 4 points D en vertu du neuvième atout et du singleton Carreau. Totalisant 14 HLD, il impose le contrat de manche en sautant à 4 Cœurs, enchère d'arrêt dans cette situation.

**Jeu de la carte :**

Le déclarant peut se compter un Pique, un Carreau et trois Trèfles, soit cinq levées immédiates. La qualité des atouts du camp permettra de créer quatre levées naturelles supplémentaires, portant le total à neuf plis. La dixième proviendra sans difficulté de la coupe d'un Trèfle de la main courte. N'ayant donc besoin de couper qu'un seul Trèfle et possédant quatre atouts dans la main courte, Est peut se permettre au préalable d'ôter les atouts adverses, éliminant ainsi les risques de surcoupe adverse. C'eût été le cas si un adversaire avait possédé un singleton Trèfle.

Le déclarant prend l'entame Pique de l'As et joue immédiatement le 2 de Cœur vers le Roi pris de l'As par Nord. Celui-ci rejoue Pique et la défense encaisse les deux levées suivantes. Le déclarant capture tout retour, ôte les atouts restants en deux tours et peut maintenant couper le quatrième Trèfle, créant ainsi sa dixième levée.

**Point clé :**


Lorsque vous prévoyez des coupes et que vous avez plus d'atouts que nécessaire, commencez au préalable par enlever les atouts adverses pour limiter toute coupe ou surcoupe.



20

Donneur : O

Vul : T

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
2SA	Passe	4SA	Passe
6SA			

**L'entame :** Valet de Carreau

**Enchères :**

Quand Sud ouvre de 2SA, Nord déduit que son camp possède 32 ou 33 points HL. Le seuil du petit chelem étant fixé à 33, il convient de vérifier que l'ouvreur ne possède pas le minimum prévu. L'enchère de 4SA est faite pour lever ce doute. Si l'ouvreur n'a que 20 points, il passe. S'il en a 21, il accepte la proposition de petit chelem en déclarant 6SA. Dans le jargon du bridge on parle de « 4SA quantitatif ».

**Jeu de la carte :**

Avec trois levées de Pique, deux Cœurs et trois Carreaux, le déclarant totalise huit levées immédiates. Affranchir quatre levées sera une formalité, les Trèfles présentant quatre cartes équivalentes au Roi et produisant ainsi trois levées. De plus, en cas de partage 3-2 ou 4-1 du résidu, le déclarant pourra développer une levée de longueur. Seul le partage très improbable 5-0, (environ 4 %) empêcherait la création de cette levée de longueur. Dans ce cas tout espoir ne serait d'ailleurs pas perdu, la réussite de l'impasse à la Dame de Cœur vous sortant de ce très mauvais pas.

Après avoir pris l'entame Carreau de l'As, le déclarant joue immédiatement le 6 de Trèfle vers le Roi. Constatant que chaque défenseur fournit, il ne lui reste plus qu'à jouer Trèfle jusqu'à ce que l'As tombe.

**Point clé :**

L'enchère de 4SA, en réponse aux ouvertures de 1SA ou 2SA, demande à l'ouvreur d'annoncer le petit chelem si son ouverture n'est pas minimale ou de passer dans le cas contraire. On parle d'enchère « quantitative ».

21

Donneur : N

Vul : NS

Sud

Ouest

Nord

Est

Passe 2♣

Passe

1SA

Passe 3SA

Passe

2♦

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

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

En réponse à l'ouverture de 1SA, la recherche d'un fit 4-4 en majeure se fait par un jeu de questions-réponses. En effet, le répondant utilise le Stayman qui demande à l'ouvreur d'annoncer s'il possède une ou deux majeures quatrièmes. L'enchère de 2♦ montre l'absence de majeure quatrième et le répondant peut, en toute sérénité, conclure au contrat de 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte :**

Est se compte deux levées de Trèfle, deux Carreaux, deux Cœurs et un Pique pour un total de sept levées. L'impasse au Roi de Pique lui permettra de trouver deux ou trois levées supplémentaires selon l'emplacement de cet honneur.

Nord, pour participer à l'affranchissement de la couleur d'entame et ne pas bloquer celle-ci, doit fournir le Roi de Trèfle sur le Valet. D'ailleurs Sud pourrait très bien posséder As-Valet 10 cinquièmes auquel cas la défense aurait droit aux cinq premières levées. Ici le déclarant prend de l'As et tente une première impasse à Pique en jouant le 5 de Pique vers le 10 qui remporte la levée. Lorsqu'une impasse réussit, il est de bon goût de la recommencer. Le déclarant rentre en main en jouant le 5 de Carreau vers le Roi puis présente le 6 de Pique vers le Valet renouvelant ainsi l'impasse. Jamais deux sans trois, le déclarant rentre de nouveau en main en jouant le 3 de Cœur vers l'As puis présente le 9 de Pique avec l'intention de passer la Dame si le Roi n'apparaît toujours pas. Le déclarant totalise dix levées.

**Point clé :**

Lorsqu'une impasse réussit, prévoyez de la renouveler autant de fois que nécessaire.



## Espérance par paires

Votre première compétition, contre des joueurs de votre niveau

Finale Nationale le 25 mai 2024 dans les comités

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

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

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

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

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

Belambra  
clubs

# Championnat de France des écoles de bridge

2<sup>e</sup> séance du 13 au 26 mai 2024

→ Trois niveaux :

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

→ Donnes adaptées à votre niveau, avec un livret de commentaires

→ Des résultats immédiats

→ Simple d'organisation grâce aux jeux fléchés, dès une table en jeu par niveau

→ PE garantis à tous les participants