

## Classement du mois de Avril du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Nom des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	BRIDGE CLUB INTERCOMMUNAL DE L'YZERON	M. Luc CHARVET Mme Monique BONGRAND	<b>74,25</b>	<b>996</b>	<b>59</b>
2	Bridge Club Mont-Saint-Aignan - Rouen Métropole	M. René LE NOIR M. Christian DILLESEGER	<b>72,72</b>	<b>748</b>	<b>70</b>
3	Cercle de Bridge de Caluire	Mme Gisèle LASCOMBES M. Pierre LASCOMBES	<b>72,27</b>	<b>632</b>	<b>11</b>
4	Abbeville Amical Bridge Club	M. Pascal JANDEAUX Mme Denise WIDEHEM	<b>70,35</b>	<b>561</b>	<b>36</b>
5	Bridge Club Du Pays De Lorient	M. Antoine MARCOT Mme Marie-Claude PLISSON	<b>70,08</b>	<b>511</b>	<b>35</b>
6	Le Trèfle Vincennois Bridge Club	M. Jean-Luc SAINT-MARCEL M. François MURAIRE	<b>69,57</b>	<b>474</b>	<b>63</b>
7	Valence Bridge Club	Mme M-Noëlle COTTE M. Roger GIRAUD	<b>69,24</b>	<b>444</b>	<b>50</b>
8	Maison Du Bridge De Wasquehal	M. Frédéric FONTAINE Mme Virginie FONTAINE	<b>69,13</b>	<b>420</b>	<b>120</b>
9	Bridge Club De Dreux	Mme Françoise QUAY Mme Christine PERRIN CHEVALIER	<b>68,87</b>	<b>400</b>	<b>17</b>
10	A.L.S.B. Bridge Club	Mme Dominique DEMOLIN M. Philippe MELIN	<b>68,82</b>	<b>383</b>	<b>17</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.

MAI 2024

# PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

## SÉRIE 1



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



# lePetit Bridge

dès 6 ans

POUR APPRENDRE À LIRE,  
RAISONNER ET COMPTER



[ffbridge.fr](http://ffbridge.fr)



# PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

## SÉRIE 2



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

1

Donneur : N

Vul : P

Sud

Ouest

Nord

Est

2♦  
3SA

Passe

1♠  
2SAPasse  
Passe♠ D 9 8  
♥ 10 6 4 3 2  
♦ V 3 2  
♣ D 9♠ R V 6 4 3  
♥ R 8 5  
♦ A 5  
♣ A 10 4♠ A 10 7  
♥ V 9  
♦ 9 7 6  
♣ R V 6 5 2♠ 5 2  
♥ A D 7  
♦ R D 10 8 4  
♣ 8 7 3**Entame** : 5 de Trèfle**Enchères** :

Le changement de couleur au palier de 2 montre un minimum de 11 points H avec une couleur quatrième mais peut aussi se faire avec seulement 9-10 H et six cartes. Ici, la réponse de 2♦ est préférable à celle de 2SA en raison des trois petits Trèfles. Après ce changement de couleur, la redemande à 2SA montre une main régulière et une force de 15-17 H ainsi qu'un arrêt dans les couleurs non nommées. Sud peut ainsi conclure au contrat de 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte** :

Le déclarant compte sept levées. Les deux plis manquants pourraient provenir des Piques à condition d'une part que l'As et la Dame soient tous les deux en Ouest, d'autre part qu'en main à l'As de Pique, la défense ne soit pas en mesure de réaliser suffisamment de Trèfles pour battre le contrat.

Une meilleure option consiste à reporter ses espoirs sur les Carreaux. Pour y établir les plis manquants, il suffirait d'un partage 3-3 ou d'un partage 4-2 dans lequel le Valet serait second. Les chances de succès seraient alors un peu supérieures à 50%. La présence du 10 ne doit pas inciter Nord à tenter l'impasse au Valet car la théorie recommande de ne plus la faire à partir de sept cartes.

Sur l'entame du 5 de Trèfle Ouest doit fournir la Dame pour ne pas donner une levée indue à l'adversaire. Nord laisse passer les deux premiers tours de Trèfle puis joue l'As de Carreau et 5 vers le Roi. Le Valet de Carreau n'apparaît pas, mais après avoir joué la Dame il constate le partage 3-3 du résidu et peut encaisser deux levées de longueur. Il réalise ainsi neuf levées, dix si Ouest n'a pas joué la Dame de Trèfle à la première levée.

**Point clé** :

Compter les levées de la défense oriente parfois la ligne de jeu du déclarant en fonction du nombre de levées qu'il risque de concéder en rendant la main.

2

Donneur : E

Vul : NS

♠ A 6 3  
♥ 9 4  
♦ 4 3 2  
♣ R V 10 9 2

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



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

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

**Entame :** Dame de Pique

**Enchères :**

Avec 9 HL, Ouest ne peut envisager de jouer la manche à Sans-Atout que si l'ouvreur n'a pas une ouverture minimale. La réponse de 2SA transmet très exactement ce message. Les 17 points d'Est ne laissent aucune place au doute.

**Jeu de la carte :**

Avec deux Piques et deux Cœurs le déclarant ne recense que quatre levées immédiates. Il devra, pour gagner son contrat, affranchir quatre levées de Trèfle et une levée de Carreau et donc rendre deux fois la main à la défense. Attention toutefois aux communications ! En effet, si Sud ne joue son As de Trèfle qu'au second tour, il faudra recueillir la longueur grâce à une communication extérieure qui ne peut être que l'As de Pique. Pour cette raison Est doit absolument prendre l'entame de son Roi de Pique. Il continue de la Dame de Trèfle - honneur de la main courte - puis poursuit par le 6 de Trèfle vers le Roi. Sud prend de l'As au second tour (meilleure défense) et continue du 9 de Pique. Le déclarant prend de l'As, encaisse ses Trèfles affranchis puis présente le 2 de Carreau avec l'intention de passer le Roi ou la Dame si l'As n'apparaît pas. En main à l'As de Carreau, Sud peut maintenant profiter de ses deux Piques affranchis, réduisant ainsi le déclarant à neuf levées. Notez que si l'entameur avait possédé cinq Piques en plus des deux As manquants, la défense se serait adjugé cinq levées avant que le déclarant n'ait le temps d'en encaisser neuf. Il n'y aurait eu dans ce cas aucune autre solution gagnante.

**Point clé :**

En réponse à l'ouverture de 1SA, l'enchère de 2SA est une proposition de manche demandant à l'ouvreur de la déclarer si sa main n'est pas minimale, c'est-à-dire de passer lorsqu'il possède 15 H et d'annoncer 3SA s'il possède 16 HL ou 17 HL.

3

Donneur : S

Vul : EO

Sud

Ouest

Nord

Est

1♥

Passe


2♥

Passe

3♥

Passe

4♥

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

**Entame** : As de Pique**Enchères** :

Lorsque son partenaire le soutient au palier de 2, Sud, avec ses 18 HLD, peut calculer le plancher et le plafond de son camp. Le plancher est de 24 HLD (18+6), ce qui est insuffisant pour imposer la manche. En revanche, le plafond atteint 28 HLD (10+18), ce qui permettrait de la déclarer. Sud doit donc se contenter d'une proposition par l'enchère de 3♥ que Nord, maximum de son soutien, accepte en concluant à 4♥.

**Jeu de la carte** :

La défense n'y possédant que l'As, le déclarant réalisera cinq levées d'atout auxquelles s'ajoutent trois levées immédiates à Carreau pour un total de huit plis. Il pourra faire une levée d'honneur avec le Roi ou la Dame de Trèfle et devra tirer un dixième pli de la couleur en tentant l'impasse au Valet de Trèfle grâce à la fourchette R10 du mort.


Après l'entame de l'As de Pique, Ouest est face à un dilemme : soit encaisser le Roi de Pique, permettant au déclarant de réaliser la Dame au tour suivant, soit changer de couleur. Dans ce genre de situation on n'est rarement pressé d'affranchir une levée à l'adversaire et la contre-attaque à Carreau est plus naturelle. En main à l'As de Carreau, le déclarant commence par ôter les atouts adverses puis devra, après avoir joué la Dame de Trèfle ou Trèfle vers la Dame, jouer un petit Trèfle vers la fourchette Roi-10 du mort, risquant le 10 si le Valet n'apparaît pas en Ouest.

Notez que rejouer Pique à la seconde levée aurait dispensé le déclarant d'une impasse à Trèfle aléatoire.

**Point clé** :

Les enchères propositionnelles permettent de déclarer une manche lorsque le plancher ne permet pas de l'imposer mais que le plafond permet de l'atteindre.



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

4

Donneur : O

Vul : T

Sud

Ouest

Nord

Est

1♥

2♠

4♥

**Entame** : As de Pique**Enchères** :

L'intervention à saut à 2♠ est une enchère de barrage qui décrit une belle couleur sixième dans une main de 6 à 9-10H. Celle-ci a pour but de perturber le dialogue adverse, tout en donnant une idée assez précise de la main de l'intervenant. Avec 13 HLD, Est possède le minimum pour soutenir la majeure d'ouverture au palier de la manche. Sans ambition de chelem, Ouest en reste là.

**Jeu de la carte** :

Après avoir fait deux levées à Pique et ne pouvant jouer sous sa Dame d'atout, Nord contre-attaque Trèfle, couleur la moins solide du mort. Avec huit cartes à Cœur sans la Dame, Ouest est contraint de tenter l'impasse et devra donc jouer un petit vers le Valet. Il lui faudra aussi tenter l'impasse forçante au Roi de Carreau en partant d'un honneur du mort. C'est la raison pour laquelle il convient de préserver le Roi de Trèfle comme remontée ultérieure et de prendre la troisième levée de l'As.

À la quatrième levée, Ouest joue donc Cœur vers le Roi en guise de coup de sonde, puis continue d'un petit vers le Valet pris de la Dame de Nord. Que celui-ci rejoue atout ou Trèfle, le déclarant disposera d'une remontée pour faire deux fois l'impasse au Roi de Carreau. Un détail quand même ! Si Nord rejoue atout, Ouest rentre au mort à Trèfle pour présenter la Dame de Carreau ; pas de problème. Mais si Nord rejoue Trèfle, Ouest prend de l'As et ne peut faire tomber le dernier Cœur adverse sous peine de se retrouver en main et de livrer le Roi de Carreau à Sud. Ce serait bien dommage car après avoir vu l'As et le Roi de Pique en Nord puis la Dame de Cœur, le Roi de Carreau est fatalement en Sud, l'intervenant ne pouvant posséder 12 points H.

**Point clé** :

Les enchères adverses vous permettent de localiser potentiellement ou à coup sûr les honneurs manquants et d'orienter vos lignes de jeu en conséquence.

5

Donneur : N

Vul : NS

Sud

Ouest

Nord

Est

Passé

Passé


1♥

1♠

3♥

4♠

Contre

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

Entame : 5 de Cœur

Enchères :

En enchères compétitives, le partenaire de l'intervenant doit, à vulnérabilité favorable, faire un soutien dicté par la loi des atouts qui recommande de demander autant de levées que son camp possède d'atouts. Ici, Est peut compter dix Piques dans sa ligne après l'intervention de son partenaire. Derrière le soutien à 3♥, il est donc en droit de demander dix levées qui correspondent au contrat de 4 Piques. Ce saut au palier de 4 ne garantit pas le succès du contrat mais l'obtention d'un bon résultat. Sud sait que son camp possède les 27 HLD nécessaires pour déclarer la manche mais l'enchère de 4♠ l'obligerait à demander onze levées. N'ayant aucune certitude de gagner à ce palier, il contre punitif afin d'augmenter les gains apportés par la chute très probable du contrat adverse.

Jeu de la carte :

Quand il manque le Roi, les probabilités indiquent de faire l'impasse jusqu'à dix cartes incluses. En revanche, à onze cartes il faudrait tirer l'As en tête. Telles que sont placées les cartes, Ouest devrait concéder un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle pour une seule levée de chute. Le score de 100 points encaissé par le camp de l'ouvreur est en fait un excellent résultat pour le camp Est-Ouest. En effet le contrat de 4 Cœur a de bonnes chances de gagner, le déclarant ne concédant a priori qu'un Pique, un Carreau et un Trèfle. Dans cette hypothèse son contrat lui rapporterait 620 points. Sud a bien fait de rester prudent car il aurait chuté au palier de 5, donnant ainsi 100 points à l'adversaire au lieu d'en encaisser 100 ! Dans le jargon du bridge on parle de « crème renversée ».

Point clé :

En enchères compétitives, lorsque la vulnérabilité est favorable, un camp a tout intérêt à demander un nombre de levées égal au nombre d'atouts possédés par les deux partenaires. Cette règle est d'autant plus vraie que les mains son irrégulières. Plus de huit fois sur dix le résultat sera positif.

6

Donneur : E

Vul : EO

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



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

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

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

**Entame :** Roi de Pique

**Enchères :**

Après un changement de couleur au palier de 1, la redemande à saut à 2SA montre une main régulière de 18-19HL. En face de la réponse de 1♥ elle dénie un soutien de quatre cartes ainsi que quatre cartes à Pique. Ouest connaît 26 ou 27 points dans sa ligne, suffisants pour s'attaquer au contrat de 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte :**

Après l'entame du Roi de Pique, le déclarant recense un Pique, quatre Carreaux et deux Trèfles pour un total de sept levées immédiates. Possédant à Cœur trois cartes équivalentes au Roi, il lui sera facile de tirer de la couleur trois levées d'honneurs. Néanmoins, un danger le guette : si la couleur d'entame est répartie 5-3 - cas le plus probable - la défense détiendra potentiellement quatre levées de Pique quand on lui rendra la main à l'As de Cœur. Afin de diminuer les risques de chute, le déclarant devra user de technique et avoir un peu de chance. Dans un premier temps il doit couper les communications de la défense en ne jouant l'As de Pique qu'au troisième tour de la couleur. Ainsi, le défenseur qui possédait initialement trois cartes à Pique en est maintenant dépourvu. Si l'As de Cœur est en Nord - adversaire supposé court à Pique - celui-ci ne pourra donc rejouer Pique quand il prendra la main à l'As de Cœur. Il jouera la Dame de Trèfle que le déclarant prendra de l'As pour aligner dix levées.

Notez que si Nord possédait encore un Pique, cela signifierait que la répartition des Piques était initialement 4-4. Dès lors le déclarant ne pouvait pas perdre plus de trois levées de Pique et un Cœur.

**Point clé :**


Qu'il soit effectué par le déclarant ou par un joueur de la défense, le laissez-passer vise le plus souvent à régler un problème de communication.

7

Donneur : S

Vul : T

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♦	Passe
2♥	Passe	3SA	Passe
4♥			

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

**Entame :** Dame de Pique

**Enchères :**

Nord détient le potentiel pour jouer une manche à Sans-Atout mais il ne peut passer outre la recherche d'un fit majeure. Pour indiquer ses cinq cartes à Cœur, il utilise la convention « Texas » consistant à annoncer la couleur immédiatement en-dessous de la majeure possédée, ici 2♦. Après la rectification obligatoire à 2♥ de l'ouvreur, le répondant peut annoncer 3SA, montrant une main de manche et une distribution régulière. Possédant un fit à Cœur, l'ouvreur corrige au contrat de 4 Cœurs.

**Jeu de la carte :**

Le déclarant compte deux Piques, un Cœur, quatre Carreaux et un Trèfle, soit huit levées immédiates. En l'absence du Roi et du Valet de Cœur il devra réaliser une double impasse en commençant par l'impasse contre le plus faible honneur adverse, ici le Valet. Il ne devra pas non plus oublier de couper son troisième Pique de la main courte qui est celle de Sud. En piste !

Sud prend l'entame Pique de l'As et joue le 2 de Cœur vers le 10 si Ouest fournit une petite carte. Il joue ensuite le Roi de Pique et coupe le troisième Pique, accédant à nouveau en Sud pour cette fois faire l'impasse au Roi d'atout. Elle marche aussi et le résidu s'avère réparti 3-2. Sud fait tomber le dernier Cœur de la défense et encaisse ses quatre Carreaux, défaussant un Trèfle du mort sous le quatrième et réalisant ainsi... treize levées.


**Point clé :**

Lorsqu'il manque deux honneurs dans une couleur, faire une double impasse est le jeu adapté pour réaliser le maximum de levées. De plus il faut toujours commencer par l'impasse contre l'honneur le plus faible.

8

Donneur : O

Vul : P

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

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	Passé	1SA	Passé
3SA			

**Entame :** Valet de Pique

### Enchères :

Du côté de Sud, la présence de deux petits Piques n'est en aucun cas une contre-indication pour déclarer le contrat de 3 Sans-Atout. Tenant compte du point L du cinquième Trèfle, le répondant se compte 12 HL pour un minimum de 27 points et un maximum de 29 points dans la ligne. C'est assez pour la manche, et très insuffisant pour le chelem.

### Jeu de la carte :

Sur l'entame du Valet de Pique, Nord est certain, tôt ou tard, de faire un pli avec le Roi de Pique. À ce Roi il convient d'ajouter quatre levées de Cœur et deux levées de Carreau pour un total de sept plis. À la vue du mort, Nord observe les Trèfles, couleur dans laquelle son camp possède cinq cartes équivalentes. Il serait donc facile d'y affranchir quatre plis mais ce serait sans compter sur les levées des adversaires. La défense détient en effet neuf cartes à Pique dont le partage le plus équilibré est 5/4. Dès lors, il est aisé de comprendre qu'en rendant la main par l'As de Trèfle, Est-Ouest réaliseront cinq levées, voire six en cas de répartition 6-3 de la couleur d'entame. Peut-on espérer créer les deux plis manquants avec une autre couleur ? Oui, à Carreau. Pour ce faire, Nord doit d'une part réussir l'impasse à la Dame de Carreau et d'autre part espérer un partage 3-2 du résidu. La conjonction de ces deux événements permettrait ainsi de fabriquer deux plis sans rendre la main. Le déclarant prend l'entame Pique du Roi, tire l'As de Carreau en coup de sonde et joue le 3 de Carreau avec l'intention de passer le Valet si la Dame n'apparaît pas. Celui-ci fait la levée et les deux flancs fournissent, dévoilant le partage et la levée longueur qui va avec. À l'analyse les chances de gain ne sont pas énormes mais c'est la seule possibilité de remplir le contrat.


### Point clé :

Le compte des levées de l'adversaire permet d'adopter différents plans de jeu en fonction de la possibilité ou non de rendre la main à la défense.

9

Donneur : N      Vul : EO

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passe	1♣	Passe
4♠		2♠	Passe

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

**Entame :** Dame de Trèfle**Enchères :**

Le soutien à 2♠ de l'ouvreur montre quatre cartes dans la couleur et une force couvrant la zone 12-16 HLD. Pour sa part, Sud recense 11 points H auxquels il doit ajouter un point D pour le doubleton Trèfle et deux autres points D pour le neuvième atout de son camp. Ce total de 14 HLD permet de déclarer la manche, les 16 points maximum de Nord n'autorisant aucun espoir de chelem. Insistons sur le fait que le saut à 4♠ est une enchère d'arrêt justifiée par le fait que le répondant connaît de façon relativement précise la force de son partenaire. Il peut donc décider du contrat final.

**Jeu de la carte :**

Avec cinq levées d'atouts - à moins d'un partage 4-0 très improbable - deux levées de Cœur et deux levées de Trèfle, le déclarant totalise neuf levées immédiates. La coupe d'un Carreau avec un des atouts de la main courte procurera la dixième.

Sud prend l'entame Trèfle de l'As et deux tours de Pique suffisent à venir à bout des atouts adverses. Le déclarant commence ensuite l'ouverture de sa coupe à Carreau, le flanc jouant Trèfle. Un second tour de Carreau suit pour un troisième tour de Trèfle coupé par Sud. Il est temps de couper le troisième Carreau au mort puis de défiler les atouts. Pour peu qu'Ouest ne défasse pas deux Cœurs sur les quatrième et cinquième atouts de Sud, ce dernier sera limité à dix plis.

**Point clé :**

Lorsqu'un joueur a indiqué avec précision la force de son jeu, son partenaire devient « capitaine de la séquence ». L'annonce d'un contrat de manche de sa part constitue une conclusion.

10

Donneur : E

Vul : T

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

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



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

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

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

**Entame :** Valet de Carreau

**Enchères :**

En face de l'ouverture de 1♥ ou 1♠, l'enchère de 2SA donne des renseignements extrêmement précis sur la force et la distribution du répondant. En effet, celle-ci montre 11 H avec exactement deux cartes dans la majeure d'ouverture, trois cartes dans l'autre majeure, les deux couleurs restantes étant réparties 4-4 ou 5-3. Avec une telle précision, l'ouvreur n'a aucun mal à conclure au contrat de 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte :**

Avec deux Piques, deux Cœurs, un Carreau et un Trèfle, le déclarant peut se compter six levées immédiates. La couleur Trèfle offre les meilleures perspectives avec deux autres levées d'honneurs, où que se situe le Roi, en tentant une impasse forçante. Quant aux levées de longueur, elles dépendent bien entendu de la répartition du résidu.

Sur l'entame du Valet de Carreau, le déclarant doit passer la Dame du mort dans l'hypothèse où Est aurait joué la tête d'une séquence brisée (RV10xx). De toute façon, cette Dame devenant sèche au tour suivant, c'est la seule occasion d'en tirer un pli. Malheureusement, la Dame est couverte du Roi que Nord prend de l'As. L'As de Cœur permet de rejoindre le mort et le déclarant présente la Dame de Trèfle avec l'intention de passer le 3 si le Roi n'apparaît pas. Est fait la levée et encaisse ses trois levées de Carreau, Nord défaussant un Pique et Sud un Pique et un Cœur. Il poursuit par le 5 de Pique que le déclarant prend de l'As. Il peut maintenant débloquer le Valet et le 10 de Trèfle, rentrer en main par le Roi de Pique dûment conservé, puis encaisser ses deux derniers Trèfles maîtres.

**Point clé :**

L'enchère de 2SA sur une ouverture de 1 à la couleur est une enchère très précise qui permet à l'ouvreur dans la plupart des cas de déclarer immédiatement le contrat final.




11

Donneur : S

Vul : P

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

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

**Entame** : 5 de Cœur**Enchères :**

Après une ouverture de 1 en majeure et un changement de couleur au palier de 2, la redemande à 2SA de l'ouvreur montre une main régulière de 15-17 H. Elle garantit également un arrêt dans les deux couleurs non nommées. Fort de ces renseignements, Est conclut à 3SA.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame du 5 de Cœur, le déclarant compte deux Piques, un Cœur et deux Carreaux, soit cinq levées immédiates. Les Trèfles procureront aisément quatre levées, tout simplement en délogeant l'As. Néanmoins, il faut s'attarder sur les levées de l'adversaire. Malheureusement, elles pourraient bien être au nombre de cinq avec l'As de Trèfle et quatre levées de Cœur en cas de partage 5-3, le plus fréquent. Comment éviter de concéder ces cinq levées ? En associant la technique à la chance. Commençons par couper les communications de la défense en laissant passer le Roi fourni par Sud sur le 10 du mort, ainsi que le deuxième tour de la couleur. Si Nord en rejoue, la couleur sera définitivement affranchie mais les communications seront néanmoins coupées entre Nord et Sud. La chance, c'est la place de l'As de Trèfle. S'il est en Nord, il n'y avait rien à faire. S'il est en Sud le double laissez-passer sauve la mise et le contrat gagne. Notez que si Sud rejoue quand même Cœur après l'As de Trèfle, c'est que la couleur était répartie 4-4, le contrat n'ayant jamais été en danger dans ce cas précis.

Un déclarant gourmand pourrait tenter l'impasse à la Dame de Pique afin de réaliser dix levées. Mais son échec lui ferait chuter un contrat sur table.

**Point clé :**

Bien que 2SA soit l'enchère la plus économique dans cette dénomination après un changement de couleur au palier de 2, elle montre une main de deuxième zone, soit 15-17 H.



12

Donneur : O

Vul : NS

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

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

**Entame** : 5 de Cœur**Enchères** :

L'intervention à saut à 3♠ est un barrage. C'est une enchère très précise qui montre exactement sept cartes à Pique dans une main ne pouvant dépasser 10 H. Sud bien que fitté à Cœur, n'a pas les moyens de soutenir son partenaire au palier de 4. Pour sa part Ouest, qui connaît dix cartes à Pique dans sa ligne, peut porter les enchères au palier de 4 en application directe de la loi des atouts. Le camp adverse n'a d'ailleurs aucune idée des motivations qui poussent Ouest à prolonger le barrage. Celui-ci pourrait tout aussi bien viser un contrat de sacrifice que désirer réellement gagner la manche. Les enchères reviennent à Nord à un palier très élevé et qui, bien que possédant une main de deuxième zone (15-17 H), ne peut se risquer à faire la moindre enchère.

**Jeu de la carte** :

Avec sept levées de Pique - dans le cas très probable du partage 2-1 du résidu ou de la Dame troisième en Nord - et deux As, le déclarant peut se compter neuf levées immédiates. La coupe d'un Trèfle avec un des atouts de la main courte apportera une dixième levée et le gain du contrat. Après avoir coupé le troisième tour de Cœur, le déclarant commence par jouer un tour d'atout et, constatant que tout le monde fournit, peut jouer un deuxième tour afin de capturer le dernier Pique adverse. Il ne lui reste plus qu'à jouer As de Trèfle et Trèfle pour ouvrir sa coupe.

Le potentiel d'une main ne se limite pas à son nombre de points d'honneurs mais doit tenir compte de la distribution : Est, avec seulement huit points d'honneurs, a pu réaliser sept levées de sa seule main !

**Point clé** :

Les barrages ont pour but de gêner le dialogue adverse. La loi des atouts permet de demander autant de levées qu'un camp possède d'atouts.

13

Donneur : N

Vul : T

Sud

Ouest


Nord

Est

3♥

1♥

1♠

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

Entame : 4 de Cœur

**Enchères :**

L'intervention à 1♠ ne modifie pas le soutien du répondant au palier de 3 qui continue à montrer au moins trois cartes dans la zone la zone 11-12 HLD. Ouest, bien que possédant un complément de trois cartes à Pique, n'a pas les moyens de soutenir, surtout au palier de 3. Avec une ouverture tout à fait minimale, dévaluée par la possession d'un Roi de Pique sec devant l'intervenant, Nord refuse catégoriquement la proposition de manche qui lui est faite.

**Jeu de la carte :**

Est a le sinistre devoir d'entamer. En effet, jouer des couleurs à gros honneur isolé est parfaitement déconseillé, le risque de faire cadeau d'un pli à l'adversaire étant bien trop élevé. Par défaut, il choisit d'entamer dans la couleur d'atout.

Sur l'entame du 4 de Cœur, le déclarant se compte cinq levées d'atout pour tout potage. Il lui faudra trouver une levée d'honneur à Carreau, espérant qu'Est possède l'As ou le Roi, couper le quatrième Carreau en Sud si le résidu n'est pas 3-3, fabriquer une levée de Trèfle et couper un Trèfle en Sud avec un autre atout du mort. Disons-le tout net, il serait très dommageable que les atouts adverses ne soient pas répartis 2-2.

Le déclarant prend l'entame Cœur du Valet, rejoue l'As - tout le monde fournissant - et poursuit d'un petit Carreau vers le mort. Est plonge du Roi et continue du 9 de Carreau, ne sachant trop quoi jouer. Ouest, en main à l'As de Carreau, rejoue Pique pour le Roi et l'As suivi de la Dame coupée par Nord. Nord n'a plus qu'à débloquer le Carreau maître du mort et jouer le Roi de Trèfle.

**Point clé :**

L'entame dans la couleur d'atout n'est pas proscrite au bridge. Elle se fait en général lorsqu'aucune autre entame n'est envisageable ou si la défense soupçonne à l'écoute des enchères que le déclarant va adopter un plan de jeu de coupe.

14

Donneur : E

Vul : P

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



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

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

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

**Entame :** Dame de Carreau

**Enchères :**

Malgré la possession d'un jeu régulier, Est ne peut faire une redemande à 2SA qui promettrait de 15 à 17 points H après un changement de couleur au palier de 2. Avec une ouverture de première zone, il doit se contenter de répéter sa couleur d'ouverture, enchère par défaut ne garantissant aucunement six cartes. En l'absence de fit, et avec une force suffisante pour la manche, Ouest annonce 3SA qui devient le contrat final.

**Jeu de la carte :**

Le déclarant compte deux Piques, deux Cœurs, un Carreau et deux Trèfles pour sept levées immédiates. Comme souvent à Sans-Atout, Ouest a intérêt à exploiter sa couleur la plus longue. Ici, les Trèfles procureront trois ou quatre levées de longueur suivant le partage du résidu de la couleur. Si celui-ci est 2-2, le déclarant s'adjugera toutes les levées à Trèfle sans rendre la main mais en cas de partage 3-1, il devra concéder une levée. L'entame de la Dame de Carreau a potentiellement libéré quatre levées dans cette couleur si celle-ci est initialement répartie 5-3 chez les défenseurs. Donner une levée à Trèfle condamnera donc le contrat si l'entameur peut bénéficier de sa longueur. Afin de pallier cette éventualité, le déclarant doit couper les communications de la défense en ne prenant de l'As de Carreau qu'au troisième tour de la couleur. Ainsi, si le partage du résidu de la couleur Trèfle est 3-1 mais que le détenteur du troisième Trèfle est aussi le détenteur des trois Carreaux, il ne pourra jouer cette dernière couleur.

Après avoir pris le troisième tour de Carreau, le déclarant joue le 2 de Trèfle vers l'As puis le 6 de Trèfle vers le Roi et poursuit par le 3 de Trèfle que Sud prend de la Dame. Comme espéré, il ne peut rejouer Carreau et le déclarant s'adjuge dix levées.

**Point clé :**

Laisser passer permet au déclarant de couper les communications de la défense. C'est une arme souvent utilisée dans les contrats à Sans-Atout.

15

Donneur : S

Vul : NS

**Sud**

**Ouest**

**Nord**

**Est**

1♦

Passé


1♥

Passé

1SA

Passé

3SA

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

**Entame** : 10 de Pique

**Enchères** :

La redemande à 1SA sur la réponse de 1♥ dénie quatre cartes en majeure et montre une main régulière dans la zone 12-14H. Les informations obtenues par Nord lui permettent de conclure au contrat de 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte** :

Le déclarant compte deux levées de Cœur, cinq levées de Carreau à moins d'un partage 5-0 du résidu très improbable, et une levée de Trèfle pour un total de huit plis. Bizarrement, la neuvième peut provenir à coup sûr de la couleur d'entame. En effet, les adversaires possèdent l'As et la Dame et le déclarant le Roi et le Valet. Si Sud parvient à obliger Est à fournir un honneur en premier, le tour sera joué. Comment faire ? En jouant le 4 du mort sur l'entame du 10. De « trois » choses l'une : si Est fournit l'As, le Roi est affranchi, s'il fournit la Dame, l'adversaire ne pourra capturer le Roi et le Valet de son seul As, si Est joue une petite carte, le Valet remportera la première levée.

Telles que sont les cartes, jouer le Roi du mort coûte très cher au déclarant, la défense s'adjudgeant les cinq premiers plis dans la couleur.

Sud pourrait être tenté de faire l'impasse à la Dame de Cœur, mais l'échec de celle-ci mettrait son contrat en danger, Est-Ouest encaissant quatre Piques et un Cœur.

En inversant le Roi et le Valet, le déclarant aurait pu jouer le Valet de Pique du mort. En effet, la levée du Roi est certaine puisque Sud va jouer la dernière carte du pli. Cependant, si Ouest a entamé sous As-Dame, le Valet va remporter la première levée, conférant au déclarant un demi-arrêt supplémentaire.

**Point clé** :

Sur l'entame, prenez grand soin à fournir la première carte du mort.

16

Donneur : O

Vul : EO

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

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

**Entame :** 10 de Trèfle**Enchères :**

En possession d'une majeure quatrième sur l'ouverture de 1SA du partenaire, Ouest emploie la convention « Stayman » dans le but de découvrir un fit à Cœur. L'enchère de 2♠ montre quatre cartes à Pique tout en déniant quatre cartes à Cœur. La recherche ayant échoué, Ouest peut maintenant proposer la manche par l'enchère de 2SA. Avec son ouverture minimale, Est décline la proposition et passe. L'enchère de 2SA devient donc le contrat final.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame du 10 de Trèfle, le déclarant peut-il assurer trois levées dans la couleur ? Oui, à condition de fournir le 6 du mort, laissant ainsi venir l'entame dans sa fourchette Roi-Valet. Si Nord fournit une petite carte, le déclarant réalise le Valet et si Nord fournit la Dame, Ouest la prendra du Roi, affranchissant du même coup le Valet. Aux six levées de tête du camp Est-Ouest, devraient s'ajouter deux levées de Cœur si le déclarant manie la couleur normalement. Ce manieement consiste à tenter une double impasse contre le Roi et la Dame sur Sud, manœuvre n'échouant que si ces deux cartes gisent en Nord.

Après avoir pris la Dame de Trèfle du Roi, le déclarant joue le 3 de Cœur pour le 10 que Nord prend du Roi. Bien que Nord connaisse le Valet de Trèfle chez le déclarant - le partenaire a entamé du 10 de Trèfle - et que l'As soit au mort, tout autre retour que Trèfle semble peu engageant. Au mort par l'As de Trèfle, le déclarant rejoint sa main avec l'As de Carreau et présente le Valet de Cœur afin de renouveler l'impasse. Sud ne devrait pas le couvrir de la Dame, aucune promotion n'étant possible quand on voit le 9 et 8 au mort.


**Point clé :**

En présence d'une fourchette dans votre main, fournir une petite carte du mort sur l'entame est souvent une stratégie gagnante.

17

Donneur : N      Vul : P

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

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

**Entame** : 5 de Pique

**Enchères :**

Avec 15 HL en face de l'ouverture de 1SA, Ouest se rapproche de la zone du chelem. Il en est quand même suffisamment loin pour ne pas en faire la proposition, la force maximale du camp ne pouvant dépasser 32 HL alors que son seuil est fixé à 33 points. Le répondant doit donc se contenter de la manche à Sans-Atout.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame du 5 de Pique, Est recense huit levées de tête, certain d'en réaliser une neuvième s'il fournit un petit Pique du mort. Là encore, de deux choses l'une : soit Nord fournit une carte inférieure à la Dame, soit il fournit le Roi. Dans les deux cas, la Dame sera affranchie. Il est donc déjà temps de se préoccuper de levées supplémentaires et les Trèfles - couleur longue - semblent tout désignés pour cela.

En main à la Dame de Pique, Est joue l'As et le Roi de Trèfle, suivis d'un troisième tour de la couleur. Nord rejoue le Valet de Pique pour l'As du mort et Ouest encaisse ses onze plis.


**Point clé :**

Avec l'As au mort et la Dame en main, fournir un petit du mort sur l'entame de cette couleur assure deux levées.

18

Donneur : E

Vul : NS

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

	Sud	Ouest	Nord	Est
Passé		1♠	Passé	2♠
Passé		3♠	Passé	4♠

**Entame :** Dame de Cœur

### Enchères :

Le soutien à 2♠ exprime un fit d'au moins trois cartes dans la zone 6-10 HLD. Prenant en compte ses 18 HLD, l'ouvreur peut établir pour son camp un plancher à 24HLD et un plafond à 28HLD. Il y a donc un espoir de manche si le répondant n'est pas minimum, ce qui justifie la proposition de l'ouvreur à 3♠. Fort de 9 HLD, Ouest accepte avec enthousiasme.

### Jeu de la carte :

Le déclarant pourra aisément établir cinq levées d'atout - il ne lui manque que l'As - auxquelles s'ajoutent les trois levées immédiates à Trèfle. Pour trouver les deux levées manquantes il lui faudra bien jouer et avoir un petit peu de chance. Il devra dans un premier temps réussir l'impasse à l'As de Carreau en jouant le 2 vers le Roi puis, dans un deuxième temps, couper le troisième tour de Carreau de la main courte. Après avoir coupé le deuxième tour de Cœur, le déclarant doit remonter au mort afin de réaliser l'impasse à l'As de Carreau. Il joue le 3 de Pique vers le Valet ou le Roi. Notons au passage que Nord, ne sachant qui possède la Dame, doit bien se garder de plonger sur l'As au cas où le déclarant tenterait l'impasse contre cet honneur. C'est le fameux « petit en second ». Sud respecte le même principe en fournissant un petit Carreau quand le déclarant joue vers son Roi. À la levée suivante Ouest rejoue Carreau pour ouvrir sa coupe et personne ne l'empêchera de couper son troisième Carreau. Bien sûr la défense peut rejouer atout, mais la répartition 2/2 ne permet pas d'en donner un troisième tour.


### Point clé :

Lorsque le plancher ne permet pas d'imposer la manche mais que le plafond laisse un espoir, faire une enchère propositionnelle donne l'occasion au partenaire de la déclarer si son soutien est maximal.

19

Donneur : S      Vul : EO

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
Passe	1♥	1♠	3♥
4♣	Contre		

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

**Entame** : Dame de Trèfle**Enchères** :

Derrière l'ouverture de 1♥, l'intervention à 1♠ de Nord n'a rien d'une intervention minimale. Il dispose en effet d'une superbe couleur cinquième et d'un singleton dans la couleur d'ouverture adverse qui sera très utile en cas de séquence compétitive. Cette intervention ne modifie cependant pas la valeur des soutiens du répondant dont le saut à 3♥ montre une force de 11-12H LD. Avec des jeux faibles en points H, la hauteur du soutien de l'intervention dépend uniquement du nombre d'atouts possédés, en conformité avec la loi des atouts qui préconise de demander autant de levées que le camp détient d'atouts. Dans notre exemple dix.

Avec ses 17 HLD, Ouest sait que son camp possède suffisamment de points pour déclarer une manche. Néanmoins, l'enchère de 4♣ ne permet plus de jouer le contrat de 4 Cœurs et, Ouest n'ayant aucune certitude de gagner au palier de 5, préfère porter un contre punitif pour augmenter les gains de la chute probable du contrat adverse.

**Jeu de la carte** :

Quelle que soit la manière de jouer du déclarant, il ne pourra perdre plus d'un Cœur, deux Carreaux (à condition qu'Est fournisse le 6 de Carreau si le déclarant attaque les Carreaux en partant du 5 du mort) et un Trèfle pour une levée de chute, concédant ainsi 100 points à l'adversaire. Même si ce résultat semble satisfaisant pour le camp Est-Ouest cela n'est pas du tout le cas. En effet, au contrat de 4 Cœurs, Ouest aurait réalisé dix levées pour un score de 620.

**Point clé** :

En enchères compétitives, lorsque la vulnérabilité n'est pas défavorable et avec une main possédant des valeurs distributionnelles, il est correct de demander autant de levées que son camp détient d'atouts. C'est la loi des levées totales. Son application perturbe souvent beaucoup le dialogue adverse. On parle de « soutiens barrages ».



20

Donneur : O

Vul : T

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

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	Passé	Passé	Passé
1SA	Passé	2♦	Passé
2♥	Passé	3SA	

**Entame :** 4 de Trèfle

**Enchères :**

Avec 11 HL en face de l'ouverture de 1SA, Nord doit orienter son camp vers la manche. Reste à savoir laquelle. L'enchère de 2♦ est un Texas qui promet cinq cartes à Cœur sans rien garantir en force - Nord peut avoir une main nulle -. C'est la raison pour laquelle Sud fait la redemande obligatoire à 2♥, quelle que soit sa force et quel que soit son nombre de Cœurs sachant qu'il en possède de deux à quatre. Nord continue la description de sa main en sautant à 3SA, indiquant ainsi au moins 10 HL. Misfitté, l'ouvreur passe.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame du 4 de Trèfle, le déclarant possédant le Roi et la Dame est certain de réaliser une levée dans la couleur. Peut-il en réaliser deux ? La réponse est oui, grâce au 10 de Sud. Pour cela il suffit de fournir un petit Trèfle du mort à la première levée. Si Est joue l'As, le déclarant fera le Roi et la Dame et si Est fournit le Valet, Sud le prendra du Roi, l'adversaire ne pouvant ensuite capturer la Dame et le 10 de son seul As. Enfin, si Est fournit une petite carte le 10 fera la levée, la conservation du Roi et la Dame en garantissant une seconde ultérieurement.

Ayant fait la levée du 10 de Trèfle, le déclarant s'attaque à l'affranchissement de sa levée de longueur à Cœur en jouant l'As, le Roi puis la Dame. Constatant le partage 4-2 du résidu, il en joue un quatrième tour pour affranchir le cinquième Cœur du mort. Avec un Pique, quatre Cœurs, deux Carreaux et deux Trèfles il réalise ainsi neuf levées.


**Point clé :**

La présence du 10 de Trèfle dans la main du déclarant permet d'assurer deux levées dans la couleur à condition de fournir le 7 du mort. Sans le 10 en main, Sud aurait joué la Dame qui sinon, devenue sèche au second tour, aurait de toute façon été capturée.

21

Donneur : N Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥ 6♥	Passe	1♦ 2♥	Passe Passe

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

**Entame :** Roi de Trèfle**Enchères :**

Bien que possédant une force de 16 points HL, Sud doit se contenter d'un changement de couleur au palier de 1, illimité en force. De l'autre côté de la table, le soutien à 2♥ de Nord couvre une zone allant de 12 H à 16 HLD. Soutenu, Sud peut maintenant ajouter ses points D. Deux points pour le singleton Pique, un point pour le doubleton à Carreau et deux points pour le neuvième atout font un total de 21 HLD. Ayant la certitude d'atteindre les 33 HLD nécessaires pour le chelem il peut sans ambages déclarer 6♥.

**Jeu de la carte :**

Avec sept levées immédiates sous la forme d'un Pique, cinq Cœurs et un Trèfle, le déclarant s'adjugera douze levées en affranchissant quatre levées d'honneurs à Carreau suivies d'une coupe à Trèfle avec un des atouts de la main courte. Attention quand même à ne pas s'emmêler les pinceaux : il prend l'entame du Roi de Trèfle de l'As, ôte les atouts adverses en trois tours et commence l'affranchissement de ses Carreaux en jouant le Roi de Carreau puis en poursuivant par le 4 de Carreau vers la Dame si le Roi de Carreau a fait la levée. La coupe d'un Trèfle amènera la douzième levée et les trois Trèfles restants seront défaussés sur les trois Carreaux du mort devenus maîtres.

**Point clé :**

En réponse à l'ouverture, le changement de couleur est illimité en force. Il assure une continuation au dialogue sans aucunement élever le palier des enchères. L'une de ses fonctions principales est de retrouver des fits majeurs. C'est au tour d'enchères suivant que le répondant devra indiquer la force de sa main.



## 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