

Classement du mois de Mai du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Nom des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	Bridge Club Chatelleraudais	M. Marc MORICEAU - Mme Laurence BERTIN	78,11	850	112
2	Bridge Club de Saint- Orens	M. Patrick GLAPA - M. Xavier NIEUWLAND	74,35	635	11
3	BEAULIEU BRIDGE CLUB	M. Dominique FLEURY - M. Roger MARTINEAU	73.50	534	123
4	A.L.S.B. Bridge Club	Mme Françoise DUPOIZAT DALERY - Mme Agnelle DULLIN	73.22	473	42
5	Cercle De Bridge De Caluire	Mme Gisèle LASCOMBES - M. Pierre LASCOMBES	73.10	430	82
6	Bridge Club De Charbonnières	Mme Agnès LARRUE - Mme Jacqueline BURRICAND	72.42	398	5
7	Bridge Club Châteauroux	Mme Martine VALETTE - M. Jean Marie AUBIN	70.07	372	97
8	Montchat Villeurbanne Ingenieurs	Mme Brigitte SIBEUD - Mme Agnès DESMARCHELIER	69.67	352	68
9	Le Trefle Vincennois Bridge Club	M. Philippe LENORMAND - Mme Nicole ARCILE	69.43	334	99
10	Bridge Club D'Eguilles	Mme Martine RANCE - M. Jean Brice GUERITAUT	69.29	319	10

Simultané des élèves

Organisé chaque seconde quinzaine
d'octobre à mai



FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE



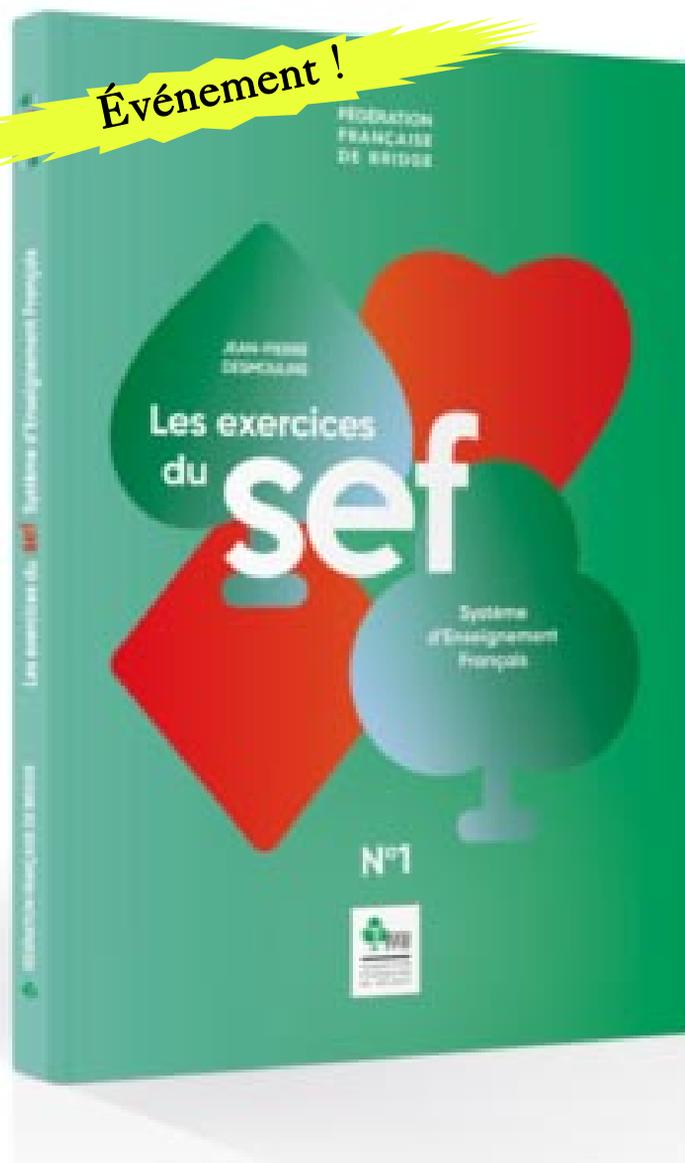
Université
du Bridge

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

Octobre 2022

Les exercices du SEF 2018

Événement !



Commandes sur
www.ffbridge.boutique



CUB#07 – Les coups à l'Atout
par Georges IONTZEFF

Nouveau !



Commandes sur
www.ffbridge.boutique

1

Donneur : N

Vul : P

Sud	Ouest	Nord	Est
passee	2♠	1♦ fin	1♠

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

		♠	AR 10 9 7
		♥	6 5 4 2
		♦	6 4
		♣	A 8

♠	6 4 3
♥	R V 10
♦	7 5 3
♣	V 6 3 2

L'entame : 3 de Carreau

Enchères :

L'intervention se fait à partir de cinq cartes dans la zone 8 – 18 HL. En réponse à l'intervention, le soutien simple se fait dans la zone 8 – 12 HLD avec trois cartes. Ne possédant que 14 HLD, Est sait que son camp ne détient pas le minimum requis (27 HLD) pour demander la manche. Il passe logiquement sur l'enchère de 2♠.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte cinq Piques, un Cœur et un Trèfle pour sept levées immédiates.

La coupe de deux Cœurs par les atouts de la main courte apportera deux levées supplémentaires.

Le déclarant coupe le troisième tour de Carreau puis joue le 2 de Cœur pour l'As et 7 de Cœur pour le 4 de Cœur. Sud en main rejoue le 5 de Carreau que le déclarant coupe. Il joue maintenant le 5 de Cœur qu'il coupe par un des atouts du mort, revient dans sa main par l'As de Trèfle, et coupe son dernier Cœur. Il réalise ainsi neuf levées.

Il est intéressant de constater que si Nord, après deux tours de Carreau, rejoue atout, il empêche le déclarant d'effectuer l'une de ses deux coupes. En effet, devant rendre la main à Cœur, Ouest subira un second tour d'atout ne laissant qu'un Pique au mort pour couper deux Cœurs. Ainsi il ne fera que huit plis.

Point clé :

Effectuez vos coupes du côté court avant d'opérer le retrait des atouts.

2

Donneur : E

Vul : NS

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	3SA	Passe fin

L'entame : Dame de Cœur

Jeu de la carte :

Est prend la Dame de son partenaire de l'As et rejoue la couleur.

Le déclarant se compte quatre Piques, un Cœur (après l'entame), deux Carreaux et un Trèfle pour huit levées immédiates.

Les Trèfles fourniront au moins deux levées supplémentaires, mais comment les jouer ? La présence du Valet, du 10 et du 9 en plus de la Dame nous permet de faire une impasse forçante : la manœuvre consiste à jouer l'une des cartes équivalentes du mort en espérant que le Roi se trouve devant l'As. Si Est joue son Roi, on le capture de l'As et on réalise quatre levées ; si Est fournit une petite carte sur la Dame, on joue le 2 de la main de Sud et on renouvelle l'impasse en partant cette fois-ci du Valet, du 10 ou du 9. Restant dans la bonne main, on viendra à bout d'un Roi placé en Est, quelle que soit sa longueur. Ici la manœuvre permet de réaliser onze plis.

Point Clé :

L'impasse forçante est une manœuvre coûteuse qui ne peut se réaliser qu'en présence de cartes intermédiaires.

21

Donneur : N Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	3SA	Passe fin	1SA

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

L'entame : Dame de Trèfle**Jeu de carte :**

Le déclarant se compte un Pique, trois Cœurs et deux Trèfles pour un total de six levées immédiates.

L'impasse au Roi de Pique, en cas de succès, permettra de réaliser deux levées d'honneurs supplémentaires et le partage 3-3 du résidu une levée de longueur. Si le partage des Piques n'est pas conforme à nos attentes, il faudra se résigner à tenter l'impasse à l'As de Carreau.

Le déclarant prend l'entame Trèfle du Roi et commence par une première impasse à Pique : il joue le 2 vers le Valet qui fait la levée, rejoint le mort par l'As de Cœur et renouvelle l'impasse à Pique en jouant le 3 vers la Dame. Il ne lui reste plus qu'à jouer l'As de Pique et regarder si tout le monde fournit. Si tel est le cas c'est que le partage du résidu est bien 3-3 et que le 4 de Pique est devenu maître.

Tout était au rendez-vous et le déclarant réalise neuf levées.

Point clé :

Lorsqu'une impasse réussit il est en général bien joué de la renouveler.

20

Donneur : O

Vul : T

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

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

L'entame : Roi de Cœur

Enchères :

En face du soutien simple de l'ouvreur qui promet de 13 à 16 HLD, on convient de déclarer la manche à partir de 13HLD.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte quatre Piques, un Cœur et un Carreau pour six levées immédiates.

L'affranchissement des Trèfles permettra d'extraire trois levées d'honneurs et il suffira de dédoubler le dernier atout de chaque main pour réaliser dix levées.

Le déclarant prend l'entame Cœur de l'As et ôte les atouts en trois tours, conservant un atout dans chaque main. Il s'attaque maintenant à l'affranchissement de ses Trèfles. La couleur étant symétrique, il peut commencer par un honneur de n'importe quelle main. L'adversaire prend de l'As. Il suffira au déclarant d'effectuer une coupe avec chacun des deux atouts qui lui restent en coupant un Carreau d'une main et un Cœur de l'autre afin de réaliser finalement cinq levées d'atout pour un total de dix plis.

Point clé :

L'atout est la seule couleur dans laquelle peut réaliser plus de levées que l'on ne possède de cartes du côté le plus long.

3

Donneur : S Vul : EO

Sud Ouest Nord Est

Passe	1♦	Passe	1♥
Passe	2SA	Passe	3SA
fin			

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

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



♠	8 7 6 3
♥	R 4
♦	V 10 5 3
♣	D 8 3

L'entame : Dame de Cœur**Enchères :**

Dans la zone 18 – 19 HL, l'ouvreur, avec une main régulière et en l'absence de quatre cartes à Pique, doit faire une redemande à saut à 2SA et ne pas se contenter de l'enchère de 1SA qui indiquerait une force de 12 à 14 H.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte quatre Piques, un Cœur, trois Carreaux et un Trèfle, soit neuf levées immédiates.

Attention toutefois au blocage des Piques. Le déclarant prend l'entame de l'As, débloque As Roi et Dame de Pique puis, joue le 2 de Carreau vers le Roi et encaisse le Valet de Pique. Il peut maintenant jouer le 9 de Carreau vers l'As et encaisser le reste de ses levées maîtresses.

Au fait, qu'avez-vous joué en Sud sur l'As de Cœur ? Le partenaire ayant entamé de la Dame, il promet une séquence de trois honneurs. Vous devez débloquer le Roi en le jetant sous l'As.

Point clé :

La redemande à saut à 2SA promet une main régulière de 18 – 19 HL. Elle dénie quatre cartes dans la majeure de réponse ainsi que la possibilité d'annoncer une majeure au palier de 1.

4

Donneur : O

Vul : T

♠ 7 6 2
♥ V 6 3 2
♦ D 10 8
♣ A 6 2

♠ R V 10 9 4
♥ 9
♦ A R 5 3
♣ D 8 4



♠ A D 8
♥ A 8 5 4
♦ 7 2
♣ 9 7 5 3

♠ 5 3
♥ R D 10 7
♦ V 9 6 4
♣ R V 10

Sud	Ouest	Nord	Est
3♣	Passe	1♠	Passe
	Passe	4♣	fin

L'entame : Roi de Cœur

Enchères

Nanti de 16 HLD, l'ouvreur compte un total de 27 – 28 HLD dans son camp, son partenaire ayant promis 11 – 12 HLD par son soutien au palier de trois. Il peut dès lors conclure au contrat de quatre Piques.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte cinq Piques, un Cœur et deux Carreaux pour huit levées immédiates.

La coupe de deux Carreaux avec des atouts de la main courte amènera les deux plis manquants. Le déclarant prend l'entame Cœur de l'As, joue As et Roi de Carreau puis coupe le 3 de Carreau. Il rejoint sa main en coupant un Cœur, et coupe son dernier Carreau de l'As. Il peut maintenant prendre la Dame de Pique du Roi afin de capturer les atouts adverses.

Notez que la coupe du 4 de Cœur ne rapportait aucune levée supplémentaire mais servait de communication pour rejoindre la main du déclarant afin de couper le dernier Carreau.

Point Clé :

Effectuez vos coupes du côté court avant d'opérer le retrait des atouts.

19

Donneur : S Vul : EO

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

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

L'entame : 3 de Trèfle**Enchères :**

L'intervention se fait à partir de cinq cartes dans la zone 8 – 18 HL. En réponse à l'intervention, le soutien simple se fait dans la zone 8 – 12 HLD avec trois cartes. Est, possédant 16 HLD, peut encore envisager la manche si son partenaire est dans la zone haute de son soutien. Il la propose par l'enchère de 3♠. Ouest est minimum et passe sur la proposition de son partenaire.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Cœurs pour toutes levées immédiates !

Heureusement il existe de forts potentiels d'affranchissement : quatre levées avec les Piques, deux levées d'honneurs avec les Trèfles. De plus, la coupe d'un Trèfle par un des atouts de la main courte apportera une levée supplémentaire.

Sur l'entame du 3 de Trèfle, Nord fournit l'As affranchissant ainsi trois levées d'honneurs au déclarant qui n'a maintenant plus besoin de couper au mort. Notez qu'il est tout à fait normal et bien joué pour Nord de fournir l'As. En effet, son partenaire aurait pu détenir le Roi.

Le déclarant prend la continuation Trèfle du Roi et procède immédiatement au retrait des atouts, affranchissant ainsi sa couleur et réalisant neuf levées.

Point clé :

Il était ici inutile de couper des Carreaux car seules les coupes de la main courte rapportent des levées supplémentaires.

18

Donneur : E

Vul : NS

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	2SA	fin	1♥

L'entame : Dame de Pique

Enchères :

Sur l'ouverture de 1♥ ou 1♠ la réponse de 2SA est une enchère précise montrant une main régulière avec exactement deux cartes dans la couleur d'ouverture et une force de 11 points HL. Sur l'ouverture de 1♥ elle dénie également quatre cartes à Pique, bien entendu. Elle constitue une proposition de manche que l'ouvreur, minimum de son ouverture, décline.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques et deux Carreaux, soit quatre levées immédiates.

Les Cœurs devraient fournir trois levées d'honneurs ainsi qu'une levée de longueur (sauf partage 5-1 ou pire du résidu).

Le déclarant prend l'entame Pique du Roi et présente la Dame de Cœur que Nord prend de l'As. Celui-ci continue du Valet de Pique que le déclarant prend de l'As. Il joue le 7 de Cœur pour son 10 puis le 4 de Carreau vers le Roi. Il encaisse ses Cœurs devenus maîtres puis son As de Carreau, réalisant ainsi huit levées.

Point clé :

Notez que le groupement d'honneurs DV10 de Trèfle aurait pu fournir une levée, malheureusement, la défense s'étant adjugé trois levées de Pique et deux As, il n'était plus possible d'affranchir un Trèfle. Les levées potentielles ne sont pas des levées immédiates.

5

Donneur : N Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
2♥	4♠	1♥ Contre	1♠ fin

♠	9 5	♠	RV 10 4 2
♥	ARD 7 3	♥	8 5 2
♦	8	♦	AD 6 5
♣	AR 7 4 3	♣	2

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

♠	8	♠	RV 10 4 2
♥	V 10 9 6	♥	8 5 2
♦	RV 10 4	♦	AD 6 5
♣	V 8 6 5	♣	2

L'entame : Valet de Coeur

Enchères :

En situation compétitive, quand les points H sont à peu près équitablement répartis entre les deux camps, le répondant doit enchérir en respect de la « loi des atouts ». C'est-à-dire qu'il peut demander autant de levées que son camp possède d'atouts. L'intervention se faisant à partir de cinq cartes, Ouest connaît au moins dix atouts dans son camp et peut porter les enchères au palier de quatre. Nord craint de surenchérir à 5♥, ce palier nécessitant au moins 30HLD, nullement garantis par son partenaire (6 10HLD). Au nom de la force en points H de son camp il effectue un contre punitif afin d'augmenter les gains liés à la chute probable du contrat adverse.

Jeu de la carte :

Le déclarant devrait concéder un Cœur, trois Carreaux et un Trèfle pour deux levées de chute. Nord-Sud marquent ainsi 300 points mais l'opération reste rentable pour les Est-Ouest. En effet, au contrat de quatre Cœurs, Nord-Sud auraient réalisé dix levées, marquant ainsi 620.

Point clé :

Lorsque l'adversaire vous empêche de déclarer une manche que vous auriez très probablement gagnée, utilisez un contre punitif afin d'augmenter les points engrangés par la chute probable du contrat de sacrifice.

6

♠ RD 7 5

♥ AR 4 2

♦ R 6

♣ 6 5 2

♠ 9 6 4 2

♥ 10 9 8 6

♦ A 9

♣ A 10 9



♠ 10 8 3

♥ 5 3

♦ DV 10 7 4

♣ RV 7

♠ AV

♥ DV 7

♦ 8 5 3 2

♣ D 8 4 3

Donneur : E

Vul : EO

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

L'entame : Dame de Carreau

Jeu de la carte :

Afin de débloquer la couleur, Ouest fournit l'As sur la Dame de Carreau. Il connaît le Roi dans la main de l'ouvreur et la longueur de son partenaire sera affranchie une fois celui-ci tombé.

Le déclarant compte quatre Piques, quatre Cœurs et un Carreau (après l'entame), soit neuf levées immédiates.

Le contrat semble facile, mais il faut être attentif : en effet les Piques sont bloqués. Les Cœurs, couleur asymétrique, présentent un danger que l'on résoudra facilement en commençant par jouer les cartes maîtresses du côté court.

Le déclarant prend la continuation Carreau du Roi, débloque l'As et le Valet de Pique du mort, puis rejoint sa main en jouant Cœur. Il doit cependant faire attention et d'abord jouer la Dame, le Valet et ensuite le 7 pour l'As. Il peut maintenant encaisser ses deux Piques, et le Roi de Cœur restant.

Point Clé :

Ne cédez pas à la facilité et faites très attention aux couleurs asymétriques.

17

Donneur : N

Vul : P

Sud

Ouest

Nord

Est

4♠

fin

1♠

Passe

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

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

Dans la zone 13 – 15 HLD, le répondant a les moyens de déclarer la manche en face d'une ouverture majeure au palier de 1. En effet, l'ouvreur garantit au moins 14HLD.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, deux Cœurs, deux Carreaux et deux Trèfles pour sept levées immédiates.

L'absence du Roi de Pique impose de faire une impasse mais le manque de cartes intermédiaires ne permet pas de faire une impasse forçante. Le déclarant devra se contenter d'une impasse simple, c'est-à-dire, jouer le 7 vers la Dame. Une fois l'impasse faite (et réussie), le déclarant doit jouer l'As en espérant que le Roi de Pique soit devenu sec. Ce serait une erreur de revenir en main pour présenter le Valet. En effet, Ouest le couvrirait du Roi pour l'As et la défense encaisserait plus tard le 10.

D'ailleurs, si le déclare appelle le Valet de Pique à la première levée, Ouest doit absolument le couvrir du Roi pour le même résultat.

Point Clé :

Les impasses forçantes sont des manœuvres coûteuses qui nécessitent de posséder des cartes intermédiaires.

7

Donneur : S

Vul : T

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♦	Passe	1♠
Passe	1SA	Passe	2SA
Passe	3SA	fin	

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

L'entame : 6 de Trèfle

Enchères :

L'enchère propositionnelle de 2SA montre 11 HL et demande au partenaire de nommer la manche si celui-ci possède une ouverture non minimum. Avec 14 HL, Ouest accepte la proposition et déclare la manche.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du 6 de Trèfle, préférée aux Cœurs en raison de la qualité de la couleur, le déclarant compte trois Piques, un Cœur et le Roi de Trèfle, soit cinq levées immédiates.

Il sera aisé d'affranchir trois levées de Carreau et le déclarant pourra faire une ou deux levées supplémentaires à Cœur en faisant l'impasse. Ici, faire l'impasse forçante est le seul moyen d'arriver à faire deux levées sans en donner une à l'adversaire. Il faudra donc partir de la Dame, du Valet ou du 10, en espérant le Roi en Nord.

Le déclarant prend la Dame de Trèfle du Roi et commence l'affranchissement de ses Carreaux en jouant le 5 de Carreau vers la Dame. Sud, en main à l'As de Carreau, rejoue Trèfle et la défense s'adjuge les trois levées suivantes, le déclarant défaussant un Pique. Si Nord rejoue Pique, le déclarant prend du Roi, débloque son 10 de Carreau puis rentre en main à l'As de Pique. Il présente la Dame de Cœur qu'il laisse courir vers le 2 si Nord ne fournit pas le Roi. Il peut ensuite encaisser ses cartes maîtresses restantes pour un total de neuf levées.

Point Clé :

Lorsqu'une impasse est indispensable pour gagner un contrat, il ne faut pas hésiter à la tenter.

8

Donneur : O

Vul : P

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	1♦	Passé
1♥	Passé	2♥	Passé
4♥	fin		

L'entame : Roi de Carreau

Enchères :

En face des 13 à 16HLD promis par le soutien à 2♥, Sud, en plus de ses 10 points H, peut ajouter 4 points D sous la forme d'un singleton et d'un neuvième atout. Ces 14HLD suffisent largement pour déclarer la manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, cinq Cœurs et deux Trèfles soient huit levées immédiates.

À Trèfle la présence du Valet permet de faire l'impasse, manœuvre qui marchera une fois sur deux suivant la place de la Dame. En revanche la coupe de deux Trèfles avec les atouts de la main courte permettra d'assurer deux levées quelle que soit la position de la Dame de Trèfle.

Le déclarant coupe la continuation à Carreau puis joue le 6 de Trèfle vers l'As et le 4 de Trèfle vers le Roi. Il présente maintenant le 7 de Trèfle qu'il coupe avec le 8 de Cœur, rejoint sa main en jouant le 9 de Cœur pris du 10, et coupe le Valet de Trèfle avec le Valet de Cœur. Il ne lui reste plus qu'à jouer le Roi de Cœur pour réaliser dix levées.

Point Clé :

Entre une impasse et une coupe, préférez la coupe, manœuvre ne nécessitant pas le placement favorable d'une carte particulière.

15

Donneur : S

Vul : NS

Sud
2SAOuest
PasseNord
3SAEst
fin

♠ A 8 6 2
♥ D V 10 3
♦ 9 7 3
♣ 6 4

♠ D 10
♥ 9 5 2
♦ 10 6 5 2
♣ R D 8 5



♠ 9 7 5
♥ 8 7 4
♦ A 8
♣ V 10 7 3 2

♠ R V 4 3
♥ A R 6
♦ R D V 4
♣ A 9

L'entame : Dame de Cœur**Enchères :**

En face d'une ouverture de 2SA, le seuil à partir duquel on peut déclarer la manche à Sans-Atout n'est plus que de 5 points, l'ouvreur en possédant au moins 20.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Cœurs et trois Trèfles pour cinq levées immédiates.

Les Piques et les Carreaux fourniront aisément trois levées d'honneurs dans chaque couleur, à condition de faire tomber les deux As correspondants, donc de rendre deux fois la main aux adversaires. Le déclarant prend l'entame Cœur de l'As et présente le Roi de Carreau. En main à l'As de Carreau Est rejoue le Valet de Cœur que le déclarant prend du Roi. Il joue maintenant le 3 de Pique vers le 10 ou la Dame. Ouest s'empare de la levée, encaisse ses deux Cœurs affranchis puis rejoue un petit Trèfle. Le déclarant prend de l'As et dispose des levées restantes.

Point Clé :

Notez que si l'entameur possède cinq Cœurs, le contrat chute car le déclarant n'a pas eu le temps d'affranchir sa deuxième couleur avant que la défense ne s'adjuge cinq levées. Les levées potentielles ne sont pas des levées immédiates.

14

Donneur : E

Vul : P

♠ 9 7 4 2
♥ R D 6
♦ D 7 5
♣ 8 5 3

♠ V 10 8
♥ A 8 3
♦ 9 6 3
♣ R V 9 4



♠ A 6
♥ V 7 5 4 2
♦ A R 4
♣ A D 6

♠ R D 5 3
♥ 10 9
♦ V 10 8 2
♣ 10 7 2

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

L'entame : Roi de Pique

Enchères :

Même si les Cœurs de l'ouvreur sont laids, le camp en possède huit. C'est un critère suffisant pour jouer un contrat à l'atout. De plus, la force d'Est s'élève à 20HLD une fois le fit connu, ce qui porte le total du camp dans une fourchette allant de 26 à 30HLD. Il faut donc déclarer la manche et tant pis si Ouest n'a que 6 points.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, trois Carreaux et un Trèfle pour cinq levées immédiates.

L'affranchissement de deux levées d'honneurs cumulé à un partage 3–2 du résidu de la couleur d'atout permettra d'y réaliser quatre levées. Il faudra ensuite réaliser l'impasse au Roi de Trèfle pour la réussite du contrat.

Le déclarant prend l'entame Pique de l'As et commence le retrait des atouts affranchissant par la même sa couleur. En main à l'As de Cœur, Nord continue à Pique et le déclarant coupe le troisième tour de sa main. Il enlève les atouts restants en deux tours en terminant par la Dame afin de se retrouver du bon côté pour faire l'impasse au Roi de Trèfle. Il présente le 3 de Trèfle et fournit la Dame de sa main qui fait la levée.

Le déclarant réalise dix levées.

Point Clé :

Avec 20 HLD, sur un soutien simple du répondant, il faut imposer la manche.

9

Donneur : N Vul : EO

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe
3♣	Passe	4♣	fin

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

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

L'entame : Roi de Carreau

Enchères :

Le soutien au palier de trois montre 11 – 12 HLD. L'ouvreur, avec 16 HLD sait que son camp totalise 27 – 28 HLD et peut déclarer la manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, trois Cœurs, un Carreau et un Trèfle soit six levées immédiates.

La réussite de l'impasse au Roi de Pique permettra d'aboutir à la réussite du contrat. La présence de nombreuses cartes intermédiaires permet de faire une impasse forçante. Constatez que le Valet et le 9 de Pique sont deux cartes équivalentes compte tenu de la présence du 10 de Pique dans la main du déclarant. Dans cette situation, il est préférable de partir de la plus petite des deux, ici, le 9.

Le déclarant prend l'entame Carreau de l'As et joue immédiatement le 9 de Pique qu'il laisse courir vers son 5. Il poursuit par le Valet qu'il laisse courir vers le 6 si Ouest ne fournit pas le Roi. Il joue maintenant le 4 vers la Dame puis tire son As réalisant ainsi les cinq levées d'atouts nécessaires à la réussite de son contrat.

Point Clé :

L'impasse forçante permet de rester dans la bonne main afin de renouveler l'impasse en cas de réussite de celle-ci.

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

10

Donneur : E

Vul : T

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

L'entame : 8 de Carreau

Enchères :

L'intervention se fait à partir de cinq cartes dans la zone 8 – 18 HL. En réponse à l'intervention, le soutien simple se fait dans la zone 8 – 12 HLD avec trois cartes. Ne possédant que 13 HLD, Est sait que son camp n'a pas les moyens d'explorer la manche. Il passe logiquement sur l'enchère de 2♥.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte cinq Cœurs et deux Carreaux pour sept levées immédiates.

Il ne lui manque qu'une levée pour gagner son contrat et celle-ci sera facilement réalisée grâce à la coupe d'un Carreau par un des atouts de la main courte.

Le déclarant prend l'entame Carreau du Roi, rejoue le 5 pour l'As et coupe son 7 de Carreau du 8 de Cœur. Il ne lui reste plus qu'à ôter les atouts adverses pour réaliser huit levées. Notez qu'il est inutile de couper des Piques car dans la grande majorité des cas, seules les coupes par les atouts de la main courte rapportent des levées supplémentaires.

Point Clé :

Effectuez vos coupes du côté court avant d'opérer le retrait des atouts.

13

Donneur : N Vul : T

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

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

L'entame :**Enchères :**

Le soutien d'Est à 2♠ garantit quatre cartes à Pique et une force allant de 13 à 16 HLD. Pour sa part Ouest recense 16 HLD, insuffisants pour envisager un chelem mais largement suffisants pour déclarer la manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant se compte un Pique, deux Cœurs et un Trèfle pour quatre levées immédiates.

Ici, il n'est pas possible de réaliser des coupes avec les atouts de la main courte, en revanche, la présence de DV10 à Pique et à Trèfle, en face de l'As, permet de réaliser deux impasses forçantes.

Dans les deux couleurs (Pique et Trèfle) le déclarant partira d'un honneur équivalent qu'il laissera courir vers une petite carte de la main opposée si l'adversaire ne fournit pas le Roi.

Le déclarant prend l'entame Cœur de l'As et présente la Dame de Pique qu'il laisse courir vers le 2 si l'adversaire ne couvre pas du Roi. Ici, Sud joue le 7, Est fournit le 2 et la Dame fait la levée. Le déclarant poursuit du Valet puis du 10, que Sud couvre du Roi capturé par l'As. Le déclarant présente maintenant la Dame de Trèfle et agit de la même manière que précédemment. Les deux Rois étant placés favorablement, le déclarant réalise onze levées en affranchissant une levée supplémentaire avec le Roi et la Dame de Carreau.

Point Clé :

L'impasse forçante permet de rester dans la bonne main afin de renouveler l'impasse si celle-ci réussit.

12

Donneur : O

Vul : NS

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

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

L'entame : Dame de Pique

Enchères :

Sur 1SA, l'enchère propositionnelle de 2SA se fait avec une main régulière de 8/9 HL. L'ouvreur nommera la manche si son ouverture n'est pas minimum. C'est exactement le cas car il possède 16 HL.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques, un Cœur et un Carreau pour quatre levées immédiates.

Les Trèfles procureront aisément trois levées mais il sera nécessaire en plus de réaliser et de réussir les impasses aux Rois de Cœur et de Carreau.

Le déclarant prend l'entame Pique de l'As et commence l'affranchissement de ses Trèfles en commençant par les honneurs du côté court. Nord en main à l'As de Trèfle rejoue Pique que le déclarant prend du Roi. Il tente maintenant l'impasse à Cœur en jouant le 2 vers la Dame qui fait la levée. Il est maintenant dans la bonne main pour tenter l'impasse au Roi de Carreau en jouant le 4 de Carreau vers la Dame. Les deux impasses réussissant, le déclarant gagne son contrat et aligne neuf levées.

Point clé :

Tenter une impasse offre une chance sur deux de succès. En réussissant deux ne réussit qu'une fois sur quatre.

11

Donneur : S

Vul : P

Sud **Ouest** **Nord** **Est**
 1SA Passe 3SA fin

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

L'entame : Dame de Pique

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques, deux Cœurs et deux Trèfles pour six levées immédiates.

Il sera aisé d'affranchir trois levées de Carreau grâce aux quatre honneurs équivalents. Le déclarant prend l'entame de la Dame de Pique par l'As et commence l'affranchissement de ses Carreaux en prenant soin de jouer d'abord les honneurs de la main courte. Il présente la Dame de Carreau et constate le partage 6–0 de la couleur. Cela ne le dérange en rien car les affranchissements d'honneurs ne dépendent pas de la répartition du résidu de la couleur mais seulement des honneurs manquants. Il continue de jouer Carreau jusqu'à la réalisation de trois levées. Notez que si l'adversaire n'a pas mis l'As à l'un des trois premiers tours, il est inutile et même néfaste de faire un quatrième tour car le but n'est pas de faire tomber l'As mais de réaliser trois levées.

Point clé :

En cas de couleur asymétrique, commencez par les honneurs du côté court.



Espérance par paires

Votre première compétition, contre des joueurs de votre niveau

Finale Nationale le 6 mai dans les comités

→ Eliminatoires de janvier à mars 2023, renseignez-vous vite dans votre comité !

→ 1^{re} et 2^e paire :

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

→ 3^e et 4^e paire :

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

Belambra
clubs

Championnat de France des écoles de bridge

1ère séance du 16 au 29 janvier 2023

2^e séance du 15 au 28 mai 2023

→ 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