

Classement du mois de Octobre du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Nom des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	Valence Bridge Club	Mme Janine JEROME - Mme Hélène BENICHOU	75,90	922	76
2	BC Mont-Saint-Aignan - Rouen étropole	M. Yves BERAUD - M. Elio GIANNATTASIO	74,04	922	50
3	Bridge Club De Charbonnières	Mme Jacqueline BURRICAND - Mme Marie Genevieve VALLOIS	73,69	583	8
4	Bridge Club De Gradignan-Bordeaux	M. Philippe RICHETTI - M. Philippe LABBAY	71,41	516	57
5	Bridge Club Gouvillais	Mme Pascale GUERRAND - Mme Elisabeth RAT	71,24	470	81
6	Hermes Bridge Club	M. Jean-Luc ETIENNE - Mme Anne-Marie RUOTOLO	70,63	435	91
7	Hermes Bridge Club	M. Jean-Pierre CAZIEN - Mme Marie-Françoise LEROUX	70,58	408	52
8	Bridge Club D'Etampes	M. Jean-Claude CALLIONI - M. Michel MEYER	70,51	385	25
9	Bridge Club Les empliers	M. Pierre LEMAIRE - M. Jean Pierre TOURET	69,39	367	59
10	Peynier Bridge Club	M. Philippe ROFFE-VIDAL - M. Jean Luc CECCALDI	68,76	350	47

Simultané des élèves

Organisé chaque seconde quinzaine
d'octobre à mai



FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE



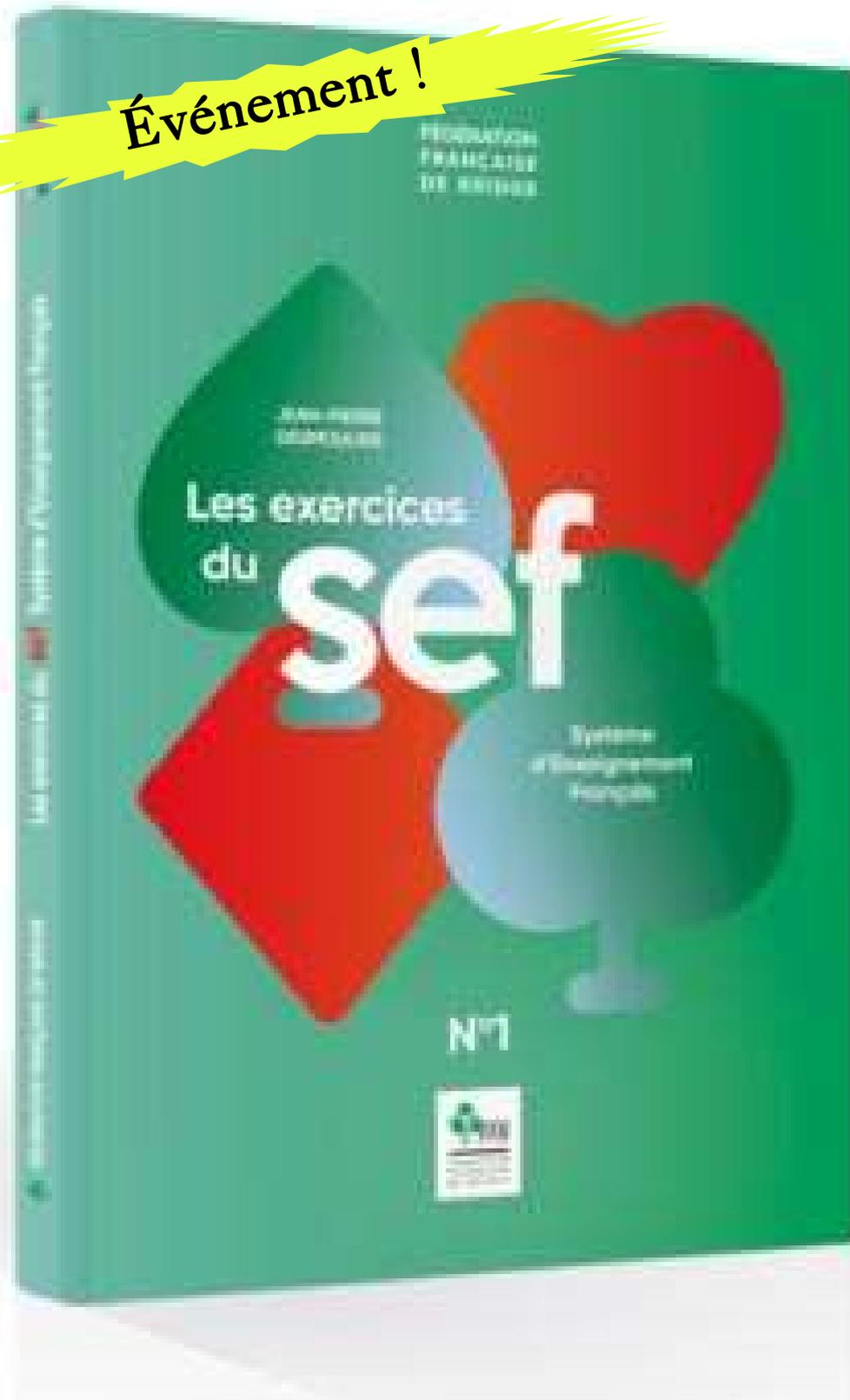
Université
du Bridge

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

Novembre 2022

Les exercices du SEF 2018

Événement !



Commandes sur
www.ffbridge.boutique



CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

CUB#07
LES COUPS A LATOUT

Ilsebrun

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
3♠	Passe	1SA 3SA	Passe

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

L'entame : 4 de Carreau

Jeu de la carte :

Avec cinq cartes à Pique et 10 HL sur l'ouverture de 1SA, Sud sait qu'il a de quoi jouer une manche et se doit d'indiquer ses cinq cartes à Pique, dans l'espoir que Nord en ait au moins trois. C'est l'enchère de 3♠ qui transmet le message. Avec deux cartes seulement l'ouvreur refuse la couleur d'atout proposée en disant 3 Sans-Atout.

Le déclarant compte : deux Piques, trois Cœurs, un Carreau (grâce à l'entame) et un Trèfle, soit sept levées immédiates.

Quand il manque le Roi et la Dame la meilleure chance de réaliser deux levées d'honneurs est d'effectuer une double impasse. D'autre part les huit cartes à Trèfle permettront d'ajouter une levée de longueur en cas de partage 3 – 2 du résidu.

Ouest prend l'entame de l'As de Carreau, ce qui garantit une levée de plus dans la couleur, et rejoue Carreau. Nord prend du Roi, rejoint le mort par la Dame de Cœur et tente une première impasse à Trèfle en jouant le 2 vers le Valet. Est fait la levée du Roi et continue l'affranchissement de ses Carreaux en continuant du Valet. Le déclarant en main avec la Dame de Carreau rejoint à nouveau le mort en jouant le 3 de Pique vers le Roi ou l'As et poursuit par le 4 de Trèfle pour le 10 qui fait la levée. Il peut maintenant jouer l'As de Trèfle pour capturer la Dame, affranchissant ainsi sa levée de longueur pour un total de neuf levées. Cette ligne de jeu appliquée finit par rapporter dix plis.

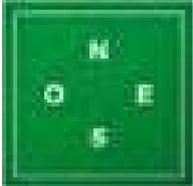
Principe :

Dans la plupart des cas où il manque deux honneurs dans une couleur, effectuer une double impasse procure les meilleures chances d'y réaliser le maximum de levées.

2

Donneur : E

Vul : NS

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

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

L'entame : Roi de Pique

Jeu de la carte :

Avec 18HLD, Est doit proposer la manche à son partenaire. Celui-ci, maximum de son enchère de 2♥, accepte la proposition, ce qui se traduit par un saut à 4♥. Le déclarant compte un Pique, cinq Cœurs et un Trèfle soit sept levées immédiates.

Ayant l'équivalent de « quatre Rois » à Carreau, le déclarant n'aura aucun mal à affranchir trois levées d'honneurs dans la couleur. Ne pensez pas couper des Trèfles, car seules les coupes de la main courte rapportent des levées supplémentaires. Dès lors, le déclarant se doit d'ôter les atouts de l'adversaire avant de commencer l'affranchissement de ses Carreaux sous peine d'y subir une coupe. Attention, il faudra bien penser à commencer par jouer les honneurs du côté court.

Le déclarant prend l'entame du Roi de Pique de l'As, joue le 4 de Cœur pour le Roi puis la Dame et enfin le 8 pour l'As. Les atouts étant partagés 4-1, il doit en jouer un quatrième tour en présentant le Valet. Il peut maintenant commencer l'affranchissement de ses Carreaux en jouant le 3 vers le 10.

Principe :

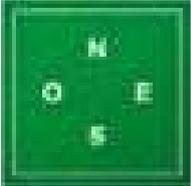
Seules les coupes du côté court rapportent des levées supplémentaires.

21

Donneur : N

Vul : NS

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

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

L'entame : Roi de Carreau

Jeu de la carte :

L'enchère de 2♠ montre un soutien d'au moins trois cartes dans la zone 6 – 10 HLD. Avec 21 HLD, Est sait que le plancher (le palier minimum que le camp peut atteindre) se situe au palier de 4. Il peut donc conclure directement au contrat de quatre Piques.

Le déclarant compte cinq Piques, un Cœur, un Carreau et un Trèfle soit huit levées immédiates.

N'ayant aucune coupe à faire avec les atouts de la main courte, le déclarant devra capturer les atouts adverses immédiatement et entreprendre les impasses au Roi de Cœur et au Roi de Trèfle. Il prend l'entame du Roi de Carreau de l'As, tire trois tours d'atouts en finissant dans sa main et joue le 6 de Cœur pour le Valet. En main au Roi de Cœur, Nord rejoue le Valet de Carreau puis le 9 de Carreau que le déclarant coupe. Il rejoint le mort par la Dame de Cœur devenue maîtresse et tente maintenant l'impasse au Roi de Trèfle en jouant le 5 de Trèfle pour le Valet. L'impasse ayant réussi il faut la recommencer, ce que fait Nord en rejoignant de nouveau le mort grâce à l'As de Cœur pour jouer le 6 de Trèfle vers la Dame. Il réalise ainsi onze levées.

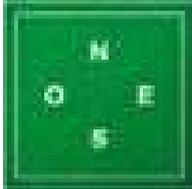
Principe :

Lorsqu'une impasse réussit, il faut la refaire !

20

Donneur : O

Vul : T

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

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

L'entame : 10 de Trèfle

Jeu de la carte :

Avec cinq cartes à Pique et 10 HL sur l'ouverture de 1SA, Sud sait qu'il est dans la zone de la manche mais doit encore en déterminer la nature. L'enchère de 3♠ montre cinq cartes, invitant l'ouvreur à soutenir s'il en possède trois ou quatre. Avec seulement deux cartes à Pique annonce trois Sans-Atout.

Le déclarant compte deux Piques, un Cœur, un Carreau et trois Trèfles soit sept levées immédiates.

Les Piques pourront fournir deux levées de longueur en cas de partage 3 – 3 du résidu de la couleur (condition nécessaire au gain du contrat). Attention, en dehors de l'As et du Roi de Pique au mort il n'y a aucune autre reprise. Si le déclarant joue l'As puis le Roi et un troisième tour de Pique, certes il affranchira deux levées de longueur mais il n'aura aucun moyen d'aller les chercher. Pour pallier ce manque de communication, la technique est classique : le coup à blanc.

Le déclarant prend l'entame du 10 de Trèfle de l'As et joue le 6 de Pique pour le 2 de Pique, et ce quelle que soit la carte fournie par Est. Il capture tout retour puis joue le 8 de Pique pour l'As et continue par le Roi. Tout le monde ayant fourni sur les trois premiers tours, les deux Piques restants sont devenus maîtres.

Le déclarant réalise neuf levées.

Principe :

Le coup à blanc est une manœuvre qui consiste à jouer une petite carte des deux mains et permet de maintenir les communications ouvertes.

3

Donneur : S

Vul : EO

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

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

L'entame : Valet de Trèfle**Jeu de la carte :**

Avec 9HL sur l'ouverture de 1SA, le répondant propose la manche par l'entremise de l'enchère de 2SA. 16H et la connaissance de 25HL dans la ligne sont suffisants pour l'ouvreur qui accepte de jouer la manche.

Le déclarant compte deux Cœurs, un Carreau et trois Trèfles soit six levées immédiates.

Pour arriver à gagner son contrat, Sud doit réaliser quatre levées à Carreau. En l'absence du Roi et du Valet, la seule chance d'y parvenir est de réaliser une double impasse en commençant par celle contre le plus petit honneur. Il devra donc espérer que le Roi et le Valet de Carreau se trouvent avant le 10 et la Dame, c'est à dire en Ouest.

Il prend l'entame du Valet de Trèfle de la Dame et commence une première impasse en jouant le 3 de Carreau vers le 10. Ayant fait l'levée, il rejoint sa main par l'As de Cœur et renouvelle l'impasse à Carreau en jouant le 5 vers la Dame. Il ne lui reste plus qu'à jouer l'As de Carreau pour capturer le Roi puis réaliser une levée de longueur avec le 7.

Notez que Ouest ne doit pas faciliter la tâche du déclarant en fournissant le Valet ou le Roi de Carreau au premier tour.

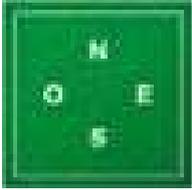
Principe :

Lorsqu'il manque deux honneurs non équivalents dans une couleur, effectuer une double impasse en commençant par l'honneur le plus petit est le seul maniement qui permette de réaliser toutes les levées.

4

Donneur : O

Vul : T

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

Sud

Ouest

Nord

Est

1♥

Passe

4♥

L'entame : As de Trèfle

Jeu de la carte :

En réponse à l'ouverture de 1♥, le soutien à double saut promet de 13 à 15 HLD. N'ayant aucune chance d'atteindre les 33 HLD du petit chelem, l'ouvreur passe. Le déclarant compte deux Piques, cinq Cœurs et deux Carreaux, soit neuf levées immédiates.

La coupe d'un Carreau par un des atouts de la main courte permettra de réaliser facilement la dixième levée. Bien entendu, cette opération doit s'effectuer avant le retrait des atouts adverses, sous peine de ne plus pouvoir effectuer la coupe.

Le déclarant coupe le quatrième tour de Trèfle, joue le 5 de Carreau pour l'As puis le 6 de Carreau pour le Roi et coupe sont 8 de Carreau du 10 de Cœur.

Il peut maintenant procéder au retrait des atouts en jouant le Roi de Cœur puis le Valet de Cœur ; il rejoint sa main avec l'As de Pique et ôte le dernier atout en jouant l'As de Cœur.

Il réalise ainsi dix levées.

Principe :

La coupe par les atouts de la main courte est le moyen le plus sûr et le plus fréquent de réaliser des levées supplémentaires dans les contrats à l'atout.

Le SEF 2018 détaillé par la FFB : Cahiers de l'Université du Bridge #06

Les premiers plans de jeu de coupe par M. KERLERO

Tél : 01 55 57 38 32 - www.ffbridge.boutique

19

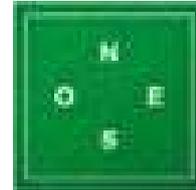
Donneur : S

Vul : EO

Sud
PasseOuest
2SANord
PasseEst
3SA

♠ A 6 5
♥ A R 3
♦ 9 5 3 2
♣ A R D

♠ D V 10 9
♥ D 6 4
♦ 8 7 6 4
♣ V 5



♠ 8 7 4 2
♥ 9 8
♦ A R V 10
♣ 8 6 2

♠ R 3
♥ V 10 7 5 2
♦ D
♣ 10 9 7 4 3

L'entame : Dame de Pique

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, deux Cœurs, deux Carreaux et trois Trèfles soit huit levées immédiates.

La neuvième levée proviendra de l'impasse à la Dame de Carreau. Néanmoins, avant de faire directement l'impasse, le déclarant doit donner un coup de sonde avec l'As de Carreau pour le cas où la Dame serait sèche en Sud. Cette manœuvre ne compromet en rien la possibilité de faire deux fois l'impasse à la Dame de Carreau par la suite en jouant le 3 vers le Valet puis le 5 vers le 10. Cette précaution gratuite lui permet ici de réaliser dix levées au lieu de neuf.

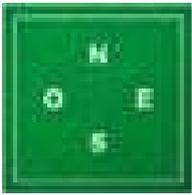
Principe :

Lorsque des honneurs maîtres sont inutiles à la réalisation d'une impasse, pensez à les jouer (coup de sonde) pour capturer un éventuel honneur sec.

18

Donneur : E

Vul : NS

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	3SA	Passe

L'entame : Dame de Pique

Jeu de la carte :

Ayant le potentiel pour jouer une manche sans espoir de chelem, et sans espoir de fit majeur, le répondant peut directement conclure au contrat de trois Sans-Atout.

Le déclarant compte deux Piques et un Carreau soit trois levées immédiates. Après avoir affranchi ses Trèfles, couleur lui rapportant quatre levées, le déclarant ne peut se permettre d'affranchir ses Cœurs car il ne possède plus d'arrêt à Pique, couleur d'entame de l'adversaire. Son seul espoir de créer les deux plis manquants réside en l'impasse au Roi de Carreau. Néanmoins ne possédant pas le 10 de Carreau, il ne peut se permettre de faire une impasse forçante en partant du Valet et doit jouer le 3 de Carreau vers la Dame puis l'As de Carreau en espérant la chute du Roi. Bingo !

Si Sud commet l'erreur (technique) de partir du Valet, Ouest doit absolument le couvrir du Roi afin de promouvoir le 10 de son partenaire. Dans ces conditions le contrat chute.

Principe :

Lorsque le déclarant présente un honneur il est souvent bien joué de couvrir cet honneur afin de promouvoir une carte inférieure chez le partenaire. C'est ce que l'on appelle : jouer « honneur sur honneur ».

5

Donneur : N

Vul : NS

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

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

L'entame : 2 de Trèfle

Jeu de la carte :

Nord, en réponse à l'intervention dans la zone 8-12HLD, doit enchérir au palier de 3 avec quatre atouts (loi des atouts). Sud, qui connaît quatre cartes à Pique chez son partenaire, peut, en vertu de son sixième Pique, et donc de son dixième atout, enchérir au palier de 4.

Le déclarant compte six Piques, un Cœur et un Trèfle soit huit levées immédiates. La coupe de deux Trèfles par les atouts de la main courte apportera deux levées et l'impasse forçante au Roi de Cœur permettra d'ajouter une ou deux levées selon qu'elle réussit ou non.

Le déclarant prend le 10 de Trèfle de l'As et joue le 4 de Trèfle qu'il coupe du 3 de Pique. Il rejoint sa main en jouant le 5 de Pique pour l'As puis coupe son dernier Trèfle à l'aide du 7 de Pique. Il poursuit par le Roi de Pique pour ôter le dernier atout de la défense. Se trouvant au mort, il présente maintenant la Dame de Cœur dans l'idée de fournir le 3 si Est ne couvre pas la Dame du Roi. Avec DV10 de Cœur au mort, Est n'a aucune raison de couvrir la Dame. Le déclarant ayant fait la levée de la Dame, il renouvelle son impasse en jouant le Valet de Cœur et fournit le 6 si Est n'a toujours pas couvert du Roi. Ce plan de jeu appliqué procure douze plis.

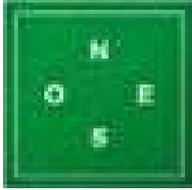
Principe :

L'impasse forçante est une manœuvre coûteuse mais qui peut être faite si vous possédez un honneur de plus que le nombre de levées d'honneurs à réaliser.

6

Donneur : E

Vul : EO

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

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

L'entame : Dame de Carreau

Jeu de la carte :

Avec 10HL, Est a de quoi imposer la manche. L'enchère de 3♠ lui permet d'annoncer ses cinq cartes à Pique dans l'espoir de trouver un fit. Ouest, ne possédant que deux cartes dans cette couleur, revient logiquement au contrat de 3 Sans-Atout.

Le déclarant se compte deux Cœurs, deux Carreaux et un Trèfle, soit cinq levées immédiates.

L'affranchissement de quatre levées à Pique devrait être une chose aisée pour le déclarant à condition néanmoins de commencer par l'honneur du côté court. Mais cela ne suffit pas, en effet, si Nord retient son As et ne le joue qu'au deuxième tour, il faudra une communication au déclarant pour rejoindre le mort et ainsi profiter de ses trois levées affranchies.

Il est donc fondamental de prendre la première levée du Roi de Carreau et non de l'As afin de garder une reprise au mort pour profiter des levées affranchies.

Le déclarant s'adjuge neuf levées.

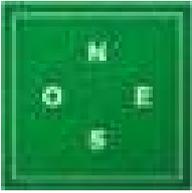
Principe :

Les couleurs asymétriques posent toujours des problèmes de communication. Pensez à anticiper !

17

Donneur : N Vul : P

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

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

L'entame : 10 de Pique**Jeu de la carte :**

À partir de 13 HLD, le partenaire de l'intervenant ne peut exprimer son fit directement. Afin de connaître la valeur de l'intervention, il utilise le cue-bid, enchère consistant à annoncer la couleur de l'adversaire. Par l'enchère de 2SA, Nord montre une valeur d'ouverture avec une main régulière et un arrêt dans la couleur d'ouverture. Ayant obtenu l'information souhaitée, Sud conclut au contrat de quatre Cœurs.

Le déclarant compte cinq Cœurs, un Carreau et deux Trèfles soit huit levées immédiates.

Roi et Dame de Pique permettront d'affranchir une levée et la dixième levée viendra de l'impasse à la Dame de Trèfle, qu'elle réussisse ou non. Notez qu'il est possible de faire l'impasse dans les deux sens soit en jouant le 6 vers le 10, soit en jouant le 3 vers le Valet. Le déclarant possédant un total de 27 points d'honneurs dans sa ligne et Nord ayant ouvert de 1♣, il a la quasi certitude que la Dame de Trèfle se trouve en Nord. Il est donc préférable de faire l'impasse en jouant le 3 vers le Valet.

Le déclarant fournit la Dame de Pique sur l'entame que Nord prend de l'As pour rejouer le 2 de Pique. En main au Roi de Pique le déclarant tire trois tours d'atouts en finissant au mort afin d'être dans la bonne main pour jouer le 3 de Trèfle vers le Valet. Celui-ci ayant fait la levée, il tire l'As puis le Roi, constate la chute de la Dame et réalise son 10 de Trèfle pour la onzième levée.

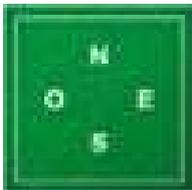
Principe :

Les enchères produites par les adversaires sont des informations précieuses pour le déclarant.

16

Donneur : O

Vul : EO

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

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

L'entame : As de Carreau

Jeu de la carte :

Avec 18HLD, Nord doit proposer la manche à son partenaire. Celui-ci, maximum de son enchère de 2♠, accepte la proposition et produit l'enchère de 4♠.

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

Le déclarant devra réaliser l'impasse au Roi de Pique et la répéter si nécessaire. La coupe à Trèfle s'effectuant avec les atouts de la main longue ne rapporterait aucune levée supplémentaire.

Après la continuation probable du Roi puis du 3 de Carreau coupé par Est, le déclarant prend le retour Trèfle, rejoint le mort par le Valet ou le 10 de Coeur et joue le 2 de Pique vers le Valet. Il poursuit par la Dame de Cœur prise de l'As et renouvelle l'impasse à Pique en jouant le 4 de Pique vers la Dame, pour le cas où Ouest aurait possédé le Roi de Pique quatrième à l'origine. Constatant la défausse d'Est au second tour d'atout, le déclarant sait qu'il ne reste plus qu'un seul Pique chez l'adversaire (le Roi !) et peut donc maintenant jouer l'As.

En dépit de la coupe à Carreau Nord réalise quand même dix levées.

Principe :

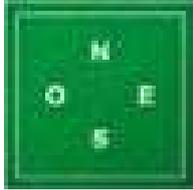
Lorsqu'une impasse réussit, il faut la recommencer !

7

Donneur : S

Vul : T

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥ Passe	1♠ 2SA	Passe Passe	2♥ 4♠

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

L'entame : 5 de Cœur

Jeu de la carte :

À partir de 13 points HLD le répondant à une intervention ne peut exprimer son fit directement. En effet, tous les soutiens directs en réponse à une intervention, quel qu'en soit le palier, montrent une force comprise entre 8 et 12HLD. Conformément à la loi de Verne le choix du palier se fera en fonction du nombre d'atouts possédé. Ici, Est pourra jouer une manche si son partenaire possède une valeur d'ouverture. Afin de le savoir, il utilise le cue-bid, enchère consistant à nommer la couleur de l'adversaire. Par l'enchère de 2SA, Ouest montre une valeur d'ouverture avec une main régulière et un arrêt dans la couleur de l'adversaire. Il n'en faut pas plus à Est pour déclarer la manche.

Le déclarant se compte cinq Piques et cinq Carreaux, soit dix levées immédiates. Voyant un singleton Cœur au mort et donc plus aucun avenir dans la couleur, Sud contre-attaque sans hésiter de l'As de Trèfle, Roi de Trèfle et 6 de Trèfle que le déclarant coupe.

Il pourrait être tentant pour le déclarant de réaliser la coupe d'un Cœur par un des atouts de la main courte, mais la défense ayant déjà réalisé trois levées il n'est plus possible pour le déclarant d'en faire plus de dix !

Le déclarant ôte les atouts adverses et termine avec ses cinq Carreaux maîtres.

Principe :

Bien compter vos levées immédiates vous évite souvent des manœuvres inutiles.

8

♠ A R 7 6 5 2

♥ 8 5

♦ D 9

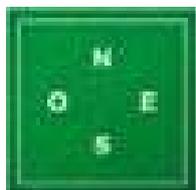
♣ A 8 6

♠ V 10

♥ D 9 7 4

♦ A 10 7 3 2

♣ 9 4



♠ D 9 4

♥ R V 6 2

♦ 5 4

♣ D V 10 3

♠ 8 3

♥ A 10 3

♦ R V 8 6

♣ R 7 5 2

Donneur : O

Vul : P

Sud

Ouest

Nord

Est

2SA

Passe

1♠

Passe

Passe

4♠

L'entame : Dame de Trèfle

Jeu de la carte :

L'enchère de 2SA est une enchère très précise qui indique une main régulière de 11 ou 12HL, exactement deux cartes dans la majeure d'ouverture, trois cartes dans l'autre majeure. Grâce à la précision des renseignements obtenus Nord, ayant la connaissance d'un fit et d'une force combinée de 28HLD, peut conclure à la manche.

Le déclarant compte deux Piques, un Cœur et deux Trèfles, soit cinq levées immédiates.

En cas de résidu probable 3-2 de la couleur d'atout, il s'adjugera trois levées de longueur supplémentaires, portant son total à huit levées. Il trouvera les deux levées manquantes en affranchissant deux levées d'honneurs à Carreau.

Le déclarant prend l'entame de la Dame de Trèfle par l'As, joue As et Roi de Pique puis continue par la Dame de Carreau. Notez qu'il est inutile de jouer un troisième tour de Pique juste pour faire tomber un atout imprenable. La bonne répartition attendue permet de faire dix plis.

Principe :

Lorsqu'il ne reste qu'un atout maître chez l'adversaire, il est souvent inutile de le faire tomber.

Le SEF 2018 détaillé par la FFB : Cahiers de l'Université du Bridge #03

Les séquences de fit par M. BESSIS

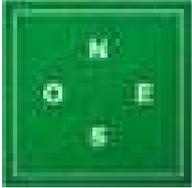
Tél : 01 55 57 38 32 - www.ffbridge.boutique

15

Donneur : S

Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥ Contre	1♠	3♥	4♠

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

L'entame : 6 de Cœur

Jeu de la carte :

En réponse à l'ouverture, Nord par son soutien au palier de trois indique une main fittée dans la zone 11 – 12 HLD. Malgré la faiblesse en point d'honneurs de son jeu, Est possède cinq cartes dans la couleur d'intervention de son partenaire. En vertu de la loi des atouts, cela lui permet d'enchérir en sécurité distributionnelle au palier de quatre, permettant ainsi de proposer un sacrifice avantageux au contrat de manche probable de la paire Nord-Sud. Ayant la connaissance de 28–29 HLD dans sa ligne, Sud se voit privé de jouer une manche mais n'a pas les moyens d'enchérir au palier de cinq. En conséquence, il contre afin d'augmenter les points gagnés par la chute probable du contrat de quatre Piques.

Après avoir fait l'impasse au Roi de Pique (en jouant vers la fourchette AV), le déclarant ne concédera qu'un Cœur, un Carreau et un Trèfle et gagnera son contrat !

(Notez que si Nord en main à l'As de Carreau rejoue Trèfle, le déclarant devra jouer le 3 du mort afin de ne pas perdre deux levées)

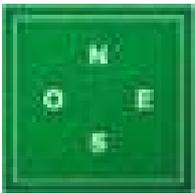
Principe :

Le bridge, fort heureusement, n'est pas une science exacte et des surprises sont toujours possibles ! Malgré tout, cela ne remet pas en cause les principes fondamentaux.

14

Donneur : E

Vul : P

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	3SA	Passe

L'entame : 2 de Trèfle

Jeu de la carte :

Le déclarant compte quatre Cœurs, deux Carreaux et deux Trèfles (après l'entame) soit huit levées immédiates.

La neuvième levée peut provenir soit du partage 3–3 du résidu de la couleur Carreau, soit de l'affranchissement de deux levées d'honneurs à Pique.

La deuxième option semble être nettement plus favorable que la première car l'affranchissement est sûr à 100 %. En effet, il suffit de concéder l'As et le Roi. Néanmoins, elle nécessite de donner deux fois la main à l'adversaire alors qu'il n'y a plus qu'une seule tenue à Trèfle. Si celui-ci s'adjuge trois levées de Trèfle en plus des deux levées de Pique, le contrat chutera. L'affranchissement d'une levée de longueur à Carreau ne nécessitant de donner la main qu'une seule fois à l'adversaire, cette solution serait alors préférable.

Pour autant, si les Trèfles sont répartis 4–4 chez les défenseurs, ceux-ci ne pourront s'adjuger que deux levées de Pique et deux levées de Trèfle.

Comment décider ? La solution est assez simple : l'entame du 2 de Trèfle en quatrième meilleure indique nécessairement une couleur d'exactly quatre cartes !

Dans ces conditions, l'affranchissement des Piques permettra de gagner le contrat à 100 %.

Principe :

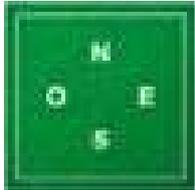
Les informations que se donnent les défenseurs au jeu de la carte peuvent aussi profiter au déclarant.

9

Donneur : N

Vul : EO

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

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

L'entame : 5 de Trèfle

Jeu de la carte :

Le soutien au palier de trois de la couleur du répondant montre une force de 17-19 HLD. Avec ses 12HLD, Sud n'a aucun mal à conclure à la manche.

Contre un contrat à l'atout, il est souvent judicieux d'entamer de son singleton ; d'autant que :

- vous avez des petits atouts à valoriser.
- vous avez une main faible permettant d'espérer une ou deux reprises chez le partenaire.

En général, l'entame dans une couleur annoncée par l'adversaire n'est pas productrice de levées d'honneurs. À ce titre Est, voyant une longue au mort et dans sa main, comprend aisément que son partenaire y est singleton. Il prend le Roi de Trèfle de l'As et rejoue le 4 de Trèfle que son partenaire coupe du 2 de Pique.

Une coupe c'est bien, deux coupes c'est mieux ! Ouest doit essayer à nouveau de donner la main à son partenaire. Sa meilleure chance est à Carreau, étant donné que l'As de Cœur se trouve au mort. Est prend le retour Carreau de l'As et donne une nouvelle coupe à son partenaire pour une chute !

Principe :

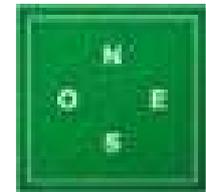
Les coupes ne sont pas l'apanage du déclarant, l'entame d'un singleton permet aussi aux défenseurs de profiter au mieux de leurs atouts.

10

Donneur : E

Vul : T

♠ A V 10 8 7
♥ 6 3 2
♦ A 7
♣ 9 4 3



♠ R 2
♥ V 9 4
♦ D V 10 4
♣ D 8 6 2

♠ D 5
♥ A R 8 7
♦ R 9 6 3
♣ A V 5

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

L'entame : Dame de Carreau

Jeu de la carte :

Avec cinq cartes à Pique et 10 HL sur l'ouverture de 1SA, Ouest indique ses cinq cartes par l'enchère de 3♠. Il en espère au moins trois chez son partenaire. Notons que cette enchère est forcing, ce qui signifie que l'ouvreur n'a pas le droit de passer. Avec seulement deux cartes à Pique, celui-ci revient à 3SA. N'ayant rien à ajouter, Ouest passe.

Le déclarant compte un Pique, deux Cœurs, deux Carreaux et un Trèfle soit six levées immédiates.

L'affranchissement de trois ou quatre levées à Pique suffira pour gagner le contrat. Le déclarant prend l'entame de la Dame de Carreau du Roi et joue la Dame de Pique (impasse forçante). Sud doit couvrir la Dame du Roi (honneur sur honneur) pour espérer la promotion d'une carte chez son partenaire. Il est récompensé car le déclarant devra abandonner le 9 de Pique afin d'établir sa levée de longueur. Si Sud n'avait pas fourni le Roi de Pique sur la Dame, le déclarant aurait réalisé toutes les levées dans la couleur.

Principe :

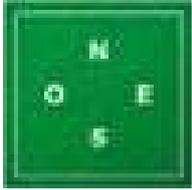
Jouer « honneur sur honneur » permet de promouvoir les cartes inférieures en espérant que celles-ci se trouvent chez le partenaire.

13

Donneur : N

Vul : T

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	4♥	Passe	1♥

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

L'entame : Dame de Trèfle

Jeu de la carte :

Le soutien au palier de quatre dans la majeure d'ouverture montre un fit dans la zone 13–15 HLD. N'ayant rien de plus à rajouter, Est passe.

Le déclarant compte un Pique, deux Cœurs, un Carreau et deux Trèfles soit six levées immédiates.

Il manque la Dame de Cœur, mais n'ayant pas suffisamment de cartes intermédiaires, le déclarant ne peut se permettre de faire une impasse forçante en partant du Valet. Sa meilleure chance consiste à jouer l'As et le Roi en espérant la chute de la Dame. Pour les mêmes raisons, partir du Valet de Carreau ne servirait à rien : on ne ferait d'ailleurs que deux levées au lieu de trois si le Roi de Carreau était sec en Sud.

Malgré tout, si le déclarant a présenté le Valet Carreau, Sud doit le couvrir du Roi et espérer la promotion du 10 chez son partenaire.

Le déclarant réalisera dix levées.

Principe :

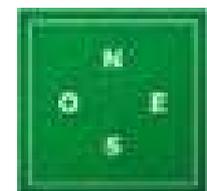
L'impasse forçante est une manœuvre coûteuse qui impose la présence de cartes intermédiaires pour être efficace.

12

Donneur : O

Vul : NS

♠ R D 8 3
♥ 8 6 2
♦ R 6
♣ R V 3 2



♠ 10 9 2
♥ A R 5
♦ A D 7 5
♣ 8 6 4

♠ V 7 6 4
♥ V 9
♦ 10 8 4 2
♣ 9 7 5

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

L'entame : 5 de Trèfle

Jeu de la carte :

À partir de 13 HLD, le répondant à une intervention ne peut exprimer son fit directement. Afin de connaître la valeur de l'intervention, le répondant utilise le cue-bid, enchère consistant à annoncer la couleur de l'adversaire. Par l'enchère de 2SA, Nord montre une valeur d'ouverture avec une main régulière et un arrêt dans la couleur de l'adversaire. Ayant obtenu l'information souhaitée, Sud conclut au contrat de quatre Cœurs.

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

Le déclarant peut compter 26 H entre sa main et celle du mort. Ouest ayant ouvert de 1♣, il ne reste qu'au maximum deux points chez Est. Le Roi de Carreau se trouve donc nécessairement en Ouest. Il est donc plus judicieux de jouer le 5 de Carreau vers le Valet plutôt que le 3 de Carreau vers la Dame. Cette manière de jouer permet ici au déclarant de réaliser trois levées de Carreau au lieu de deux. Le déclarant prend le Roi de Trèfle de l'As, joue trois tours d'atouts en terminant au mort et joue le 5 de Carreau vers le Valet. Ultérieurement, une impasse au Valet de Trèfle lui permettra de réaliser cinq levées de Cœur, trois levées de Carreau et trois levées de Trèfle pour onze levées bien méritées !

Principe :

Les enchères produites par les adversaires sont des informations précieuses pour le déclarant.



Espérance par paires

Votre première compétition, contre des joueurs de votre niveau

Finale Nationale le 6 mai dans les comités

→ Éliminatoires 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

1^{ère} 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