



# Boutique en ligne

de nombreux articles pour le plaisir du jeu



PROFITEZ DE NOS PRODUITS POUR FAIRE PLAISIR !



UNIVERSITÉ DU BRIDGE

# CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ÉCOLES DE BRIDGE

## JEU N°

# 23

1<sup>ère</sup> séance 2015

**BRIDGEZ ! • BRIDGE FRANÇAIS** édition 2013 • **SEF • FOULARD**

mais aussi le parapluie, les stylos, le sac pour vos achats,  
la casquette, les montres... siglés FFB

Retrouvez nos nouveautés sur [www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr), rubrique **Boutique en ligne**

Paiement par CB ou par chèque sur envoi postal de votre commande.  
Renseignement : **01 55 57 38 32** ou [boutique@ffbridge.net](mailto:boutique@ffbridge.net)

**A bientôt sur notre boutique !**



SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
650		88	12
620		62	38
200		46	54
170		33	67
140		16	84
	100	4	96
	...	0	100

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

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

N  
 O     E  
 S

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

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

Sud                      Ouest                      Nord                      Est  
 1♣                      Passe                      1♥                      Passe  
 1♠                      Passe                      4♠                      Fin

**Entame :** Dame de Trèfle

**Enchères :**

Sud ouvre d'1♣ car il détient 13 points H, trois Trèfles et trois Carreaux. Sur une ouverture en mineure, il est primordial de rechercher un éventuel fit en majeure (au moins huit cartes dans le camp). Avec deux majeures quatrièmes, Nord a bon espoir de trouver un fit majeur et répond 1♥, la majeure la plus économique. Sans fit à Cœur et avec quatre cartes à Pique, Sud doit explorer le dernier fit majeur possible en annonçant 1♠.

Nord a maintenant connaissance d'un fit à Pique ; il compte un point de distribution pour le doubleton à Trèfle, ce qui le mène à 14 points HLD et lui permet, en face de l'ouverture, de bondir à la manche.

**Jeu de la carte :**

Le principal écueil de cette donne est de ne pas manier les Carreaux correctement. L'unique moyen de réaliser trois levées de Carreau est de faire un pli avec le Valet (en sus de l'As et du Roi). Pour gagner un pli avec une carte non maîtresse, il est nécessaire de jouer vers cet honneur, c'est-à-dire de commencer par une petite carte de la main opposée. Ainsi, après avoir fait tomber les atouts adverses en trois tours, Sud a intérêt à jouer l'As de Carreau en face du 5, puis le 3 de Carreau vers son Valet. Si Est ne fournit pas sa Dame, Sud gagne le pli avec le Valet. Et si Est fournit sa Dame, Sud la prend avec son Roi et fera ensuite son Valet.

**2 livrets d'entraînement pour enchérir les chelems avec votre partenaire**

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

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

♠ RD 7  
 ♥ 8 7 6 4  
 ♦ ARV 7  
 ♣ AR

N  
 O     E  
 S

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

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

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		90	10
100		65	35
	150	46	54
	600	33	67
	620	18	82
	630	5	95
	...	0	100

**Entame :** Roi de Cœur

**Enchères :**

En face d'un partenaire qui a promis 20-21 points H, Est est nanti de 7 points H et veut donc jouer une manche. Comme il possède quatre cartes à Pique, il utilise le Stayman (3♣) pour demander à son partenaire s'il possède la même majeure quatrième. Sur la réponse de 3♥ de l'ouvreur, il en déduit qu'il n'existe aucun fit majeur et conclut à la manche à SA.

**Jeu de la carte :**

Contre un contrat à SA, l'entame du Roi promet une séquence de trois cartes qui peut être parfaite (Roi, Dame, Valet) ou « fausse » (Roi, Dame, 10). Comme il possède l'As et le 10, Sud sait que l'entame du Roi de Cœur de son partenaire provient d'une couleur commandée par Roi, Dame, Valet. S'il fournit le 10 sur le Roi il sera en main au deuxième tour de la couleur et ne pourra plus rejouer du Cœur : la couleur sera bloquée ! En revanche, s'il prend l'entame de l'As et rejoue le 10, Nord pourra gagner la levée avec le Valet, puis jouer la Dame, le 9, et une levée de longueur avec le 2 de Cœur, pour consommer la chute.

**Lots de 10 jeux de cartes FFB : 12 €**

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
140		93	7
110		83	17
100		70	30
	110	62	38
	140	42	58
	170	7	93
	...	0	100

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



Sud                      Ouest                      Nord                      Est  
                                  Passe                      1♥                      1♠  
 2♥                      2♠                      Fin

**Entame :** 2 de Cœur

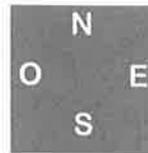
**Enchères :**  
 Est ne possède que 11 points HL mais sa belle couleur cinquième lui permet d'intervenir à 1♠. Ainsi, même si son camp se retrouve en défense, il aura indiqué une bonne entame à son partenaire.  
 Ouest réalise qu'il a le fit à Pique. Il doit se souvenir que son partenaire peut n'avoir que 9 points HL, et qu'en conséquence le soutien à 2♠ peut se faire jusqu'à 12 points HLD.  
 Sur 2♠ aucun des joueurs ne se trouve de ressource supplémentaire pour reparler.

**Jeu de la carte :**  
 Est dispose de deux voies pour arriver à ses fins, à savoir remporter au moins huit plis.  
 Il détient déjà cinq plis à l'atout si le partage du résidu est normal, un pli à Carreau, et fera aisément un pli à Trèfle.  
 L'un des moyens pour trouver le pli manquant est d'arriver à dédoubler ses atouts en réalisant une ou deux coupes du côté court. Pour cela, Est doit faire tomber l'As de Trèfle avec la Dame, puis ultérieurement, jouer son Roi et un petit Trèfle coupé avec un atout du mort (Ouest). Il doit réaliser cette opération avant de faire tomber les atouts adverses car le fait de faire tomber les atouts ne lui laisserait plus d'atout au mort pour effectuer sa ou ses coupes.

Remarque : l'autre moyen, moins sûr, mais tout aussi efficace ici (car les Carreaux adverses sont bien répartis), est de jouer Carreau, en vue d'affranchir des levées de longueur dans cette couleur. Mais il faudra dans ce cas penser à ménager ses remontées vers le mort.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1430		73	27
680		42	58
650		27	73
	100	20	80
	...	0	100

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



Sud                      Ouest                      Nord                      Est  
 4♠                      Passe                      1♠                      Passe  
                                                       6♠                      Fin

**Entame :** 10 de Carreau

**Enchères :**  
 Sur l'ouverture d'1♠ de son partenaire, Sud, qui est fitté, compte ses points HLD : 13 points H plus un point de distribution pour le doubleton Cœur, plus un point de longueur pour la cinquième carte à Trèfle, soit 15 points HLD. Son partenaire ayant promis un minimum de 13 points HLD, il bondit à 4♠ car la somme est égale à 28.  
 C'est maintenant au tour de Nord de réévaluer son jeu en tenant compte du fit : 19 points H, plus un point de distribution pour le doubleton Trèfle, plus un point de longueur pour la cinquième carte à Pique, soit 21 points HLD. Nord connaît 21 points HLD chez lui et 14 points HLD minimum chez Sud qui font 35 points HLD. En conséquence il appelle le petit chelem.

**Jeu de la carte :**  
 Pour totaliser douze levées, le déclarant va devoir couper le troisième tour de Cœur de la main courte et donc différer le retrait des atouts adverses.  
 Le bon timing : prendre l'entame et jouer immédiatement Cœur vers la Dame ; prendre le retour quel qu'il soit, jouer le Roi de Cœur puis couper le troisième Cœur du Roi de Pique pour ne pas risquer une sur-coupe (précaution inutile ici puisque les deux adversaires possèdent au moins trois cartes à Cœur) ; et enfin capturer les atouts de la défense.  
 Cinq levées d'atout, une levée de Cœur, trois levées de Carreau, deux levées de Trèfle, et une coupe du côté court : douze, le compte y est !

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		96	4
	650	88	12
	680	70	30
	1430	27	73
	...	0	100

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

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

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

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

N  
 O      E  
 S

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♥	Passe	1♦
Passe	6♥	Fin	3♥

**Entame :** Valet de Pique

**Enchères :**

Avec deux couleurs cinquièmes, Ouest privilégie la majeure, et répond 1♥ à l'ouverture mineure. Quand Est, l'ouvreur, apprend qu'il existe un fit à Cœur, il doit réévaluer son jeu à 19 points HLD. Il ne doit pas se contenter d'un soutien simple, mais d'un soutien à saut (17-19 points HLD). Ouest doit également intégrer ses points de distribution, et dénombre 18 points HLD : ajoutés aux points promis par son partenaire, cela lui permet de nommer le chelem sans états d'âme.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame du Valet de Pique de l'adversaire, Ouest doit prendre conscience qu'il y a urgence à gagner un tour de contrôle à Pique. En effet, il est exposé à perdre une levée de Pique, et l'As d'atout (perte inéluctable).

Pour ne pas perdre de pli à Pique, il lui faut rapidement défausser un Pique de sa main sur une carte maîtresse du mort, et cela sans rendre la main (l'adversaire encaisserait alors son Roi de Pique pour consommer la chute).

Ouest prend donc l'entame de l'As de Pique et avant de jouer atout, joue l'As puis le Roi de Carreau sur lequel il défausse sa Dame de Pique.

Tout danger écarté, Ouest peut faire sereinement tomber les atouts adverses : quand l'adversaire prendra la main à l'As de Cœur et jouera Pique, Ouest pourra couper.

Pour tous ceux qui veulent s'initier au bridge, recommandez le site : [www.decouvertedubridge.com](http://www.decouvertedubridge.com)

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
170		93	7
140		80	20
110		72	28
90		67	33
	100	39	61
	200	6	94
	...	0	100

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

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

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

♠ A D 10 4  
 ♥ R 4  
 ♦ A D 10 4  
 ♣ 10 6 4

N  
 O      E  
 S

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

**Entame :** 8 de Pique

**Enchères :**

Nord possède six cartes à Cœurs et sait que son partenaire en détient au moins deux puisqu'il a promis une main régulière en ouvrant d'1SA : il veut donc jouer à Cœur dans un fit huitième ou plus. Ses 7 points H et sa belle couleur sixième (10 points HLD) ne lui permettent pas d'imposer la manche ; il va simplement la proposer. Pour cela il commence par un Texas à 2♦ ; et sur la rectification obligatoire de l'ouvreur il poursuit par 3♥, enchère non forcing, propositionnelle de manche, qui garantit six cartes dans la couleur.

Sud, minimal et fitté par seulement deux cartes, décline l'invitation en passant.

**Jeu de la carte :**

Est contemple cinq cartes à Pique dans sa main et trois au mort ; il se doute bien que l'entame du 8 de Pique du partenaire doit provenir d'un singleton. Il va prendre de son As de Cœur à la première occasion pour donner une coupe à son partenaire.

Mais pas de précipitation ! Avant de rejouer Pique, il doit anticiper la suite du coup : si le partenaire coupe, que va-t-il rejouer ? Trèfle serait idéal car une deuxième coupe pourrait être réalisée. Certes, mais dans l'ignorance, le partenaire pourrait tout aussi bien rejouer Carreau. Pour l'aider il « suffit » de jouer le Roi de Trèfle – pour signifier la possession de l'As - avant de donner la première coupe à Pique. Le partenaire devrait en déduire que ce Roi de Trèfle qui a fait la levée est accompagné de l'As ! Il rejouera Trèfle pour l'As, et pourra couper un second Pique !

Une de chute récompense cette bonne entente entre Est et Ouest.

**2 livrets d'entraînement pour enchérir les chelems avec votre partenaire**

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
140		89	11
110		73	27
100		65	35
50		48	52
	50	27	73
	110	9	91
	...	0	100

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

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

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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	1♥	Passe
2♣	Passe	2♥	Fin

**Entame :** 10 de Trèfle

**Enchères :**

Quand Nord intervient à 1♥ derrière l'ouverture adverse, il peut ne détenir que 9 points HL. C'est pour cela qu'avec 12 points H, ce qui représente la valeur d'une ouverture, Sud ne peut pas faire de soutien à saut au niveau de quatre. Mais il ne peut pas non plus se contenter d'un soutien simple à 2♥.

Afin de se renseigner sur la force de l'intervenant, Sud emploie ici le Cue-bid à 2♣ (annonce de la couleur adverse) pour montrer un fit à Cœur et au moins 12/13 points HLD.

Nord, doté de 11 points HL est dans la zone minimum de son intervention, et freine donc les enchères en répétant sa majeure au niveau le plus bas, signe de faiblesse.

Ce renseignement suffit à Sud pour s'arrêter avant la catastrophe avec le privilège de n'avoir que huit levées à réaliser, limitant ainsi grandement les risques de chute.

**Jeu de la carte :**

Les affaires commencent mal pour Nord, qui perd déjà au début deux levées de Trèfle et deux levées de Pique.

Il doit éviter de perdre en plus deux levées de Cœur. Pour cela, il convient de manier cette couleur correctement : en effectuant une double impasse.

Il rejoint Sud par le Roi de Carreau, et joue un petit Cœur de Sud pour son Valet, qu'Est prend de la Dame. Le déclarant prend tôt ou tard un autre pli avec l'As de Carreau, et peut donc rejouer à nouveau un petit Cœur de Sud.

Ça y est, Ouest est au chantage : s'il met son Roi, Nord le prend de l'As, et s'il ne le met pas, Nord gagne le pli avec le 10 et prend ensuite son Roi avec l'As, au troisième tour.

Huit levées bien méritées.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		85	15
	150	61	39
	600	38	62
	630	11	89
	...	0	100

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

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

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

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

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

**Entame :** Dame de Carreau

**Enchères :**

Avec 19 points H, Est est trop fort pour ouvrir d'1SA et pas assez pour ouvrir de 2SA. Pour montrer une force de 18 ou 19 points H, il ouvre d'une mineure (ici 1♦) et effectue ensuite un saut à 2SA.

Avec 7 points H, Ouest calcule que son camp totalise 25 ou 26 points H et conclut sans ambages à 3SA.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame de la Dame de Carreau, le déclarant recense quatre levées de Pique, trois levées de Cœur et une levée dans chaque mineure, soit neuf levées ; mais attention les Cœurs et les Piques sont des couleurs bloquées !

Pour bien gérer ces problèmes de communication, le déclarant prend du Roi de Carreau à la première occasion et débloque l'As, le Roi et le Valet de Pique. Il remonte ensuite au mort en jouant le 3 de Cœur pour le Roi, tire la Dame de Pique et débloque la Dame de Cœur.

Enfin, il revient dans sa main par l'As de Trèfle pour jouer son As de Cœur. Neuf levées somme toute bien méritées.

**Kit du parfait bridgeur : 40 €**  
 (1 tapis, 4 jeux de cartes, 10 stylos et 2 blocs de marque)

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		85	15
	90	62	38
	120	45	55
	150	17	83
	...	0	100

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♦	Passe	1♥
Passe	1SA	Fin	

**Entame :** Dame de Pique

**Enchères :**

Attention, une main 5-3-3-2 est régulière. Ouest doit donc, après son ouverture d'1♦, opter pour une redevance à 1SA qui promet 12 à 14 points H et un jeu régulier. Avec seulement 8 points H et un jeu également régulier, Est ne se trouve aucune raison de reparler puisque son camp ne peut atteindre le seuil de la manche fixé à 25 points HL.

**Jeu de la carte :**

Avec seulement deux levées de Pique, deux levées de Cœur, et une levée de Carreau au départ, Ouest doit chercher quelle couleur est la plus attrayante à exploiter. Les Carreaux fourniront quelques levées, surtout en cas de répartition favorable.

La défense doit être vigilante : si le déclarant commence l'exploitation des Carreaux en jouant le Valet, Sud devra fournir le Roi (Honneur sur Honneur) pour pouvoir réaliser une levée ultérieurement avec son 10 (ou son 9). S'il ne le fait pas, Ouest laissera le Valet de Carreau faire la levée (impasse) et recommencera ensuite avec succès son impasse en jouant petit Carreau pour sa Dame.

En tout état de cause Ouest continue son travail de sape à Carreau et la bonne nouvelle finit par tomber : les Carreaux adverses sont répartis 3-3 et Ouest s'adjugera finalement quatre levées dans la couleur (deux levées d'Honneurs et deux levées de Longueur) et huit levées au total.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
150		85	15
140		63	37
120		51	49
110		37	63
	50	14	86
	...	0	100

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

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

**Entame :** Dame de Cœur

**Enchères :**

Une fois le fit à Pique trouvé, Sud réévalue son jeu : 9 points H, deux points pour le neuvième atout et un point pour le doubleton Cœur font 12 points HLD. L'ouvreur ayant promis de 12 à 16 points HLD, une manche est possible si l'ouvreur est maximum de son enchère de 2♣. Pour lui demander si c'est le cas, Sud utilise l'enchère de 3♣. En majeure, le palier de trois est en effet un « palier inutile » qui sert à proposer la manche. Nord contemple son ouverture minimum et refuse de jouer la manche : il passe.

**Jeu de la carte :**

Après l'entame de la Dame de Cœur, le déclarant ne possède plus qu'un tour de contrôle dans la couleur. Pour éviter de perdre une levée de Cœur, la seule solution est de défausser un Cœur sur un Carreau du mort. Il doit donc d'une part affranchir très vite ses Carreaux, tant qu'il détient encore des honneurs à Cœur, et d'autre part garder une communication avec le mort pour profiter de ces fameux Carreaux. Le jeu précis qui permet d'arriver à ses fins consiste à prendre l'entame de l'As de Cœur et à faire tomber tout de suite l'As de Carreau en présentant le Roi de Carreau. Le déclarant dispose encore, si nécessaire, du Roi de Cœur pour remonter au mort et défausser son Cœur perdant sur l'extra-gagnante à Carreau. Il peut maintenant faire tomber les atouts adverses. En revanche, si le déclarant commence maladroitement par jouer atout dès la deuxième levée, il perd deux atouts, un Cœur et les deux As mineurs et chute son contrat.

**Participez au Championnat de France Espérance par paires et par quatre.  
Dotation points d'expert**

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
620		72	28
50		58	42
	100	42	58
	420	29	71
	450	11	89
	...	0	100

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

Sud                      Ouest                      Nord                      Est  
                                  1♥                                   1♠                                   4♥  
 4♣                                   Fin

**Entame :** Dame de Cœur

**Enchères :**

Il s'agit ici d'une séquence typiquement compétitive où le plus important n'est pas toujours le nombre de points mais le nombre d'atouts de chacun des camps. Preuve en est par cette enchère de Sud qui, sur l'enchère adverse de 4♥, avec seulement 8 points H, propose un contrat de sacrifice à 4♣ au nom de la connaissance de 10 cartes à Pique dans son camp (Loi des atouts).

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame de la Dame de Cœur, Ouest, en défense, doit faire très attention à ne pas livrer le contrat. Il voit qu'il y a quatre beaux Carreaux au mort, synonymes de défausses de perdantes dans d'autres couleurs pour le déclarant. Les Cœurs n'offrant plus d'espoir de levée (le mort coupe), Ouest doit éviter de laisser son partenaire dans le flou. Il prend la Dame de Cœur du Roi et rejoue As de Trèfle puis Dame de Trèfle et Trèfle. Cette défense vigilante permettra la chute du contrat de 4♣.

Remarquez que le contrat de 4♣, même s'il chute d'une levée, reste une meilleure alternative pour le camp Nord-Sud que de laisser le camp Est-Ouest scorer tranquillement 420 points en jouant la manche à l'atout Cœur.

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

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
620		88	12
600		54	46
170		30	70
150		17	83
	100	3	97
	...	0	100

**Entame :** 2 de Pique

**Enchères :**

La redemande à 1SA de Nord promet de 12 à 14 points H ainsi qu'un jeu régulier. Sud calcule pour savoir si son camp peut atteindre les 25 points H, seuil de points nécessaires pour jouer 3SA. Il a 11 points H, donc les 25 points H seront atteints si son partenaire est maximum de sa zone promise. Sud propose la manche par le biais de l'enchère de 2SA (palier inutile), que Nord, nanti de 14 points H, s'empresse d'accepter.

**Jeu de la carte :**

Est, sans séquence dans sa couleur longue, opte pour une entame en quatrième meilleure et Ouest doit fournir la Dame (sa plus forte carte). Nord fait le point : il dispose d'une levée de Pique, de trois levées de Cœur et de deux levées de Carreau. Il lui manque donc trois levées. Quelques levées de Trèfle peuvent s'affranchir à condition de manier correctement la couleur. Ainsi Nord doit-il prendre de l'As de Pique (éventuellement après un laisser-passer) et jouer immédiatement un petit Trèfle de sa main vers les Honneurs de Sud ? Si Est prend de l'As de Trèfle, il libère aussitôt tous les Trèfles du déclarant et la défense ne fera en tout et pour tout que trois levées de Pique et l'As de Trèfle. Si Est ne joue pas son As, le Roi de Sud fait la levée et Nord revient dans son jeu par le Roi de Cœur pour présenter à nouveau un petit Trèfle. Est se retrouve encore au chantage, contraint de jouer son As « dans le vide » sans prendre aucun Honneur à l'adversaire ; neuf levées pour le déclarant, et même dix si Est omet d'encaisser ses Piques affranchis.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
480		89	11
450		55	45
430		27	73
420		17	83
400		10	90
	50	3	97
	...	0	100

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

N		
O	S	E

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

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

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

**Entame :** Valet de Pique

**Enchères :**

Le Stayman, du nom de son inventeur Sam Stayman, permet de détecter un fit majeur 4-4 après une ouverture d'1SA. Il nécessite un minimum de 8/9 points HL chez le répondant puisque le camp atteindra au minimum le palier de 2SA. La convention permet ici de trouver le fit à Cœur et Nord, du haut de ses 12 points HLD, conclut à la manche.

**Jeu de la carte :**

Nord et Sud possèdent la même forme de main : deux Piques, quatre Cœurs, quatre Carreaux et trois Trèfles : c'est ce que l'on appelle des jeux miroirs. Aucune coupe n'étant possible, il est nécessaire de commencer par faire tomber les atouts. Le déclarant pourra ensuite encaisser ses Carreaux maîtres.

Il finira par une impasse forçante au Roi de Trèfle en partant de la Dame de Trèfle vers l'As de sa main. Le Roi ayant le bon goût d'être placé en Est, le déclarant ne perd finalement que deux levées d'atout pour un score de 450.

Remarque : le camp Nord-Sud ne marquerait que 400 points au contrat de 3SA. N'oubliez pas de toujours chercher un fit majeur plutôt que de jouer à Sans-Atout.

**2 livrets d'entraînement pour enchérir les chelems avec votre partenaire**

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		95	5
50		69	31
	90	46	54
	120	21	79
	...	0	100

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

N		
O	S	E

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

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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♦	Passe	2SA
Fin			

**Entame :** 5 de Trèfle

**Enchères :**

Sur l'ouverture d'1♦ de son partenaire (on ouvre de la mineure la plus longue, pas de la plus belle !), Est n'a pas de majeure à proposer. Avec une main régulière il vaut mieux jouer à SA, les mineures rapportant moins de points.

Avec 11 points H il peut encore espérer déclarer une manche si son partenaire n'est pas minimum de son ouverture. Comme d'habitude, pour proposer sans imposer, Est utilise le « palier inutile » de 2SA. Ne possédant que 12 points, Ouest décline l'invitation en passant.

**Jeu de la carte :**

L'entame du 5 de Trèfle pousse à la Dame du partenaire et à l'As du déclarant : Sud en déduit que c'est le déclarant qui possède le Valet car avec la Dame et le Valet de Trèfle, le partenaire aurait fourni le Valet en troisième position.

Quand le déclarant rejoue Carreau, Sud ne doit donc pas se précipiter sur son As mais espérer que son partenaire puisse prendre la main pour rejouer Trèfle et traverser le Valet du déclarant. Si le flanc s'organise correctement il totalise six levées (quatre à Trèfle et deux à Carreau) et fait chuter le déclarant.

**Les mathématiques du bridge : 19,80 €**

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		97	3
	170	84	16
	300	70	30
	620	44	56
	650	11	89
	...	0	100

♠ R 4  
♥ ADV 9 2  
♦ A 5  
♣ 9 8 4 3

♠ V 10 8 6  
♥ 8 6 3  
♦ RV 4 3  
♣ D 10



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

♠ A 9 5 3  
♥ 10  
♦ D 10 6  
♣ RV 7 5 2

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

**Entame :** Valet de Pique

**Enchères :**

Il ne faut pas oublier les deux points de distribution inhérents à la connaissance d'un neuvième atout dans le camp.

Est, fitté à Cœur, ne doit pas se contenter d'un soutien au palier de deux car il n'a certes que 9 points H, mais 12 points HLD (1D pour le doubleton, et 2D pour le neuvième atout).

Il montre donc précisément 11-12HLD par son soutien à saut au niveau de 3, et permet à Ouest, détenteur de 16 points HLD, de conclure à la manche majeure.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame du Valet de Pique, suivi du 2 au mort, Sud ne doit pas se précipiter sur son As : il y a encore la Dame de Pique au mort et si Sud met son As maintenant, il ne prendra aucun Honneur.

Est remporte donc le premier pli du Roi de Pique et doit maintenant s'appliquer pour gagner son contrat : il pourra aisément faire une levée de Pique, cinq levées de Cœur et les deux As mineurs.

Il doit encore dénicher deux levées pour arriver au total de dix. Un excellent moyen de trouver des levées supplémentaires est de réaliser des coupes du côté court à l'atout, en l'occurrence du côté d'Est.

Les Trèfles permettent d'effectuer deux coupes du côté court et le déclarant doit se concentrer en premier lieu sur cette couleur. En effet, le simple fait de faire tomber les atouts adverses ne lui laissera plus assez d'atouts du côté court pour couper !

Ouest joue petit Trèfle pour son As et Trèfle. Peu importe ce que la défense rejoue quand elle prend la main. Le déclarant, s'il joue du Trèfle jusqu'à plus soif en remontant à chaque fois dans sa main, arrivera à bon port, à savoir dix plis.

Découvrez et faites découvrir le bridge en quelques clics avec le site de la  
**Fédération Française de Bridge :**  
[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)

♠ ADV 6  
♥ RV 3  
♦ V 8  
♣ A 9 8 5

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

	N	
O		E
	S	

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

♠ R 5 2  
♥ AD 7 2  
♦ 9 6 5 3  
♣ 7 4

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
430		93	7
400		60	40
150		30	70
	50	12	88
	...	0	100

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

**Entame :** As de Carreau

**Enchères :**

Nord ouvre d'1SA, ce qui promet une main régulière de 15 à 17 points H sans majeure cinquième. Sud réalise qu'il est un peu faible pour imposer la manche : si son partenaire est minimum, le camp ne disposera que de 9+15 = 24H, alors qu'il est préférable de ne déclarer 3SA qu'à partir de 25 points H. Pour proposer la manche, Sud utilise le « palier inutile » de 2SA. L'ouvreur, qui n'est pas minimum, accepte volontiers en déclarant 3SA.

**Jeu de la carte :**

L'entameur devrait réaliser les quatre premières levées de Carreau. Nord doit ainsi défausser deux fois : il doit garder son 6 de Pique pour le fournir sur le Roi du mort ; il doit aussi garder son 3 de Cœur qui lui permettra de communiquer avec le mort dans cette couleur après avoir joué le Roi et le Valet. Il défausse donc le 5 de Trèfle et le 8 de Trèfle, cartes n'ayant aucune fonction particulière.

Quand il prend la main, il doit bien faire attention à jouer en premier les Honneurs du côté court dans les deux couleurs majeures afin de ne pas créer de situation de blocage. Il fera alors quatre levées de Pique, quatre levées de Cœur et une levée de Trèfle et marquera 400 points.

**NOUVELLE ÉDITION DU SEF**  
Renseignements : Boutique FFB  
Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : [boutique@ffbridge.net](mailto:boutique@ffbridge.net)

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		93	7
	490	84	16
	990	41	59
	...	0	100

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

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

	N	
O		E
	S	

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

♠ V 10 9 7 5  
♥ 8 6 2  
♦ 7 5 3  
♣ 8 7

Sud                  Ouest                  Nord                  Est  
Passe                  6SA                  Fin                  1SA

**Entame :** Valet de Pique

**Enchères :**

Ouest possède 18 points d'Honneur ; il calcule que son camp totalise un minimum de 15+18 = 33 points et un maximum de 17+18=35 points. La table de décision indique qu'il est bien joué d'appeler 6SA à partir de 33 points et 7SA à partir de 37 points. Comme il est sûr de vouloir jouer 6SA et n'a aucun espoir de jouer 7SA, il conclut sereinement à 6SA.

**Jeu de la carte :**

Le déclarant recense ses levées maîtresses : trois à Pique, trois à Cœur et encore trois à Trèfle, ce qui fait neuf levées.

Et il est possible d'affranchir trois autres levées d'honneur à Carreau en jouant le Roi ou n'importe quel honneur équivalent pour faire tomber l'As.

C'est par cette couleur qu'il faut donc commencer. Si le déclarant joue ses Cœurs ou ses Trèfles avant d'affranchir les Carreaux, la défense pourrait bien en profiter pour réaliser deux levées : l'As de Carreau et un Valet devenu maître.

**2 livrets d'entraînement pour enchérir les chelems avec votre partenaire**

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

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

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

	N	
O		E
	S	

♠ A R 10 3 2  
♥ 9 6 5  
♦ 10 6 2  
♣ A 5

♠ 9 8 5  
♥ A R D 10  
♦ A R D 8  
♣ R 4

Sud                  Ouest                  Nord                  Est  
2SA                  Fin                  Nord                  Est

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
400		95	5
150		87	13
	50	42	58
	100	22	78
	...	0	100

**Entame :** Dame de Trèfle

**Enchères :**

Une main régulière est une main de la forme 4-3-3-3, 4-4-3-2 ou 5-3-3-2. Une main régulière sans majeure cinquième de 20 ou 21 points H s'ouvre de 2SA. Sud connaît son système et enchérit donc 2SA.

Nord se désole de n'avoir que 3 points H, ce qui ne permet pas à son camp de totaliser les 25 points H nécessaires pour s'attaquer au contrat de 3SA. Il passe donc.

**Jeu de la carte :**

Est doit interpréter correctement l'entame de la Dame de Trèfle de son partenaire. C'est une entame en « tête de séquence » et le détenteur du Roi de Trèfle ne peut être que le déclarant.

Si Est observe bien le mort, il constate que jouer l'As puis le Roi de Pique va permettre de prendre la Dame et le Valet qui sont secs au mort. Il pourra ensuite jouer son 10 qui sera maître.

Après trois tours de Pique son camp aura même le plus souvent des levées de longueur à réaliser. Ce sera le cas à chaque fois que le déclarant ne possède pas plus de trois cartes dans la couleur.

Pour réaliser le maximum de levées, Est doit donc prendre l'entame de l'As de Trèfle et jouer cinq tours de Pique, ce qui fait chuter le déclarant.

S'il fournit le 5 de Trèfle à l'entame ou prend de l'As pour rejouer Trèfle, le déclarant prend du Roi de Trèfle, continue en encaissant ses huit levées dans les couleurs rouges et marque 150 points.

**Les mathématiques du bridge : 19,80 €**



SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		70	30
	400	38	62
	430	9	91
	...	0	100

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



Sud                      Ouest                      Nord                      Est  
 Passe                      3SA                      Fin                      1SA

**Entame :** Dame de Cœur

**Enchères :**

Avec 16 points H et une main régulière, Est privilégie l'ouverture d'1SA.  
 Avec 12 points H en réponse à l'ouverture d'1SA, il faut sans hésiter imposer la manche.  
 Ouest n'a donc d'autre choix que de dire 3SA, qui devient le contrat final.

**Jeu de la carte :**

Sud possède une séquence à Cœur, constituée de trois cartes équivalentes commandées par un Honneur. Il entame donc de la tête de séquence, en l'occurrence la Dame de Cœur.  
 Nord se réjouit de l'entame dans cette couleur, car il y détient l'As et le Roi.  
 Mais il ne doit pas crier victoire trop tôt : il y a un risque de blocage.  
 S'il met machinalement son 2 de Cœur au premier tour, il prendra certes le second tour avec le Roi et le troisième avec l'As, mais il n'aura ensuite plus de Cœurs à rejouer pour que son partenaire réalise sa longue à Cœur.

Nord est obligé de prendre la Dame de Cœur du Roi au premier tour, pour rejouer l'As de Cœur, puis le 2 de Cœur au troisième tour. A ce moment-là seulement, Sud est en mesure de réaliser cinq levées de Cœur et fait chuter le contrat.

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



Sud                      Ouest                      Nord                      Est  
 2SA                      Passe                      6SA                      Fin

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
990		70	30
490		27	73
	50	12	82
	...	0	100

**Entame :** Dame de Pique

**Enchères :**

Sud ouvre de 2SA car il détient 21 points H dans une main régulière. En face, Nord additionne ses 13 points H aux 20 points H promis par Sud et s'aperçoit donc qu'il y a les 33 points H requis pour jouer le petit chelem. Il conclut en conséquence à 6SA.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame de la Dame de Pique, Sud recense ses levées. Il compte deux levées de Pique, quatre levées de Cœur, quatre levées de Carreau et deux levées de Trèfle.  
 Il est donc déjà à la tête de douze levées, mais doit prendre garde aux couleurs bloquées !  
 En effet, les gros honneurs à Cœur et à Carreau empêchent la réalisation entière de la couleur.  
 Il faut donc débloquer rapidement les honneurs du côté court dans ces deux couleurs c'est à dire jouer tout de suite As, Roi, Dame de Cœur, suivi de As, Roi et Valet de Carreau.  
 L'accès au quatrième pli dans ces couleurs devient maintenant facile et Sud gagne ainsi le chelem.

