



Boutique en ligne FFB

Musclez votre esprit...

Équipez vous !
Profitez des nombreux produits et portez les couleurs de la campagne publicitaire.

BRIDGEZ VOUS BIEN !



Retrouvez le mug, t-shirt, parapluie, clé USB (8 Go), jeu, tapis, dans l'espace dédié aux articles de la campagne « Bridgez vous bien ! »

Commandez-les sur www.ffbridge.fr, rubrique **Boutique en ligne**
Renseignement : 01 55 57 38 32 • boutique@ffbridge.net



UNIVERSITÉ DU BRIDGE

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ÉCOLES DE BRIDGE

JEU N° 30

2^{ème} séance 2014

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		85	15
	480	75	25
	490	65	35
	980	38	62
	990	20	80
	...	0	100

♠ 5 2
 ♥ R 6
 ♦ R 10 8 5 2
 ♣ 10 8 3 2

♠ R V 7
 ♥ A 10 9 4
 ♦ 7 4
 ♣ A R 6 5

	N	
O		E
	S	

♠ A D 3
 ♥ D V 8 5 2
 ♦ A D
 ♣ D 7 4

♠ 10 9 8 6 4
 ♥ 7 3
 ♦ V 9 6 3
 ♣ V 9

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♥
Passe	2♣	Passe	2SA
Passe	3♥	Passe	3♠
Passe	4♣	Passe	4♦
Passe	4SA	Passe	5♠*
Passe	6♥	Fin	

Entame : 10 de Pique

Enchères :

La redemande de l'ouvreur à 2SA montre, après une réponse en 2/1, une main régulière de 15-17H. Ouest, avec 18HLD, indique son espoir de chelem par un fit au palier de 3. Une fois les contrôles vérifiés, il pose le Blackwood et conclut au petit chelem lorsque l'ouvreur lui indique deux clefs et la Dame d'atout.

Jeu de la carte :

Est peut compter sur trois levées de Pique, quatre levées de Cœur, une levée de Carreau et trois levées de Trèfle, soit onze levées certaines. Il prend l'entame et laisse filer la Dame de Cœur (meilleur manie-ment pour ne pas perdre le Roi), mais l'impasse échoue et Nord, à la vue du mort, rejoue Carreau. Le déclarant a alors deux moyens de gagner son contrat : tenter l'impasse au Roi de Carreau ou espérer un partage 3/3 des Trèfles. La probabilité de réussite d'une impasse étant de 50% et celle d'un partage 3/3 de seulement 36%, il place la Dame de Carreau et gagne ainsi son chelem.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
140		80	20
110		66	34
100		48	52
90		33	67
	50	22	78
	110	12	88
	140	6	94
	...	0	100

♠ A V 8 7 4
 ♥ 9 6
 ♦ A V 7
 ♣ 9 7 5

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

	N	
O		E
	S	

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

♠ R D 5
 ♥ A 5 2
 ♦ 5 4 3
 ♣ D V 3 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	Passe	1♠	Passe
1SA	Passe	2♣*	Passe
2♥*	Passe	2♠	Fin

Entame : As de Trèfle

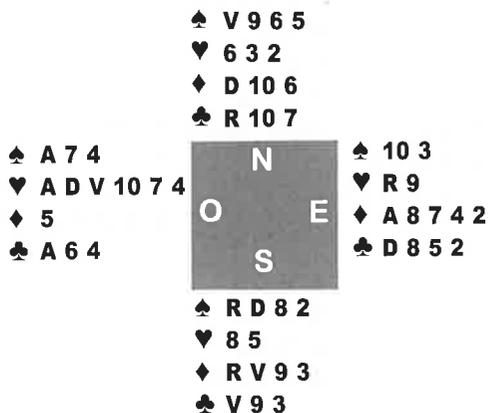
Enchères :

Avec 11HL, Nord utilise le Roudi trois réponses préconisé par le SEF 2012. Sur la réponse de 2♥, montrant trois cartes à Pique dans une main minimum, Nord abandonne l'idée de jouer la manche et conclut à 2♠.

Jeu de la carte :

Ouest fournit le 10 de Trèfle sur l'entame de l'As : cette carte montre sans ambiguïté un doubleton (ou un singleton) car il est d'usage de fournir la deuxième plus forte carte d'une couleur quatrième, et le 10 est la plus forte des cartes manquantes. Est peut ainsi rejouer le Roi de Trèfle et faire couper son partenaire. Le retour du Roi de Cœur est pris au mort et le déclarant semble pouvoir réaliser cinq levées d'atout, les deux As rouges et la Dame de Trèfle... Mais attention aux communications ! Pour pouvoir encaisser la Dame de Trèfle sans qu'elle ne soit coupée, il faut retirer tous les atouts adverses, qui par chance sont répartis 3/2, en finissant au mort. Il peut donc, par exemple, jouer d'abord le Roi, puis l'As et la Dame de Pique, et enfin la Dame de Trèfle.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		92	8
	150	85	15
	170	78	22
	200	65	35
	600	60	40
	620	52	48
	650	34	66
	680	10	90
	...	0	100



Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Passé	1SA
Passé	3♥	Passé	4♥
Fin			

Entame : 6 de Pique ou 3 de Cœur

Enchères :

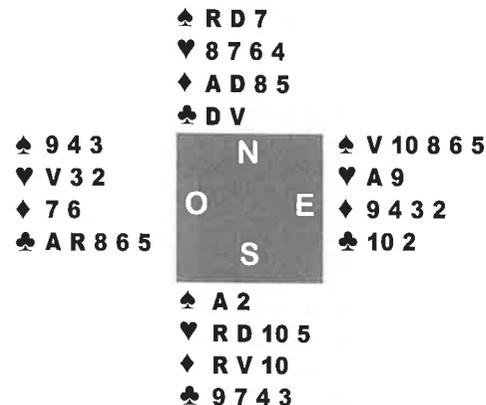
La redemande à 3♥ montre un bel unicolore de 17-19HL. Maximum et fitté, Est accepte la proposition de manche.

Jeu de la carte :

Si Nord choisit d'entamer du 6 de Pique en pair/impair sous l'honneur le plus long et le plus petit, le meilleur plan de jeu consiste à organiser une coupe de la main courte dans cette couleur. Le déclarant laisse par exemple passer l'entame et prend le retour quel qu'il soit, tire l'As de Pique et coupe un Pique. Il rentre par la suite en main, retire les atouts adverses puis joue vers la Dame de Trèfle en impasse indirecte. Celle-ci fonctionnant, il amassera onze levées.

Si Nord préfère entamer Cœur pour préserver ses Honneurs, toute coupe de la main courte devient irréaliste, la défense pouvant donner un deuxième tour d'atout en main lorsque le déclarant ouvrira sa coupe à Pique. Le déclarant doit alors changer son fusil d'épaule : il retire les atouts, puis joue l'As de Trèfle et Trèfle vers la Dame. Non seulement cette impasse fonctionne, mais le déclarant pourra constater en en jouant que la couleur est répartie 3/3 : il réalisera donc onze levées également.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
630		84	16
620		71	29
600		61	39
...		51	49
	100	41	59
	200	29	71
	...	0	100



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

Entame : As de Trèfle

Enchères :

Sur le soutien simple de son partenaire à 2♥, qui montre quatre cartes à Cœur et 12-16HLD, Sud est trop faible pour envisager un chelem : il conclut donc à 4♥.

Jeu de la carte :

Ouest entame de l'As de Trèfle, son partenaire fournissant le 10. Avec quatre cartes dans une couleur, il est d'usage de fournir la deuxième plus forte : le 10 de Trèfle étant la plus forte des cartes restantes, il s'agit donc d'un doubleton (ou d'un singleton). Dès lors, Ouest doit tirer le Roi et rejouer Trèfle, dans l'espoir qu'Est puisse surcouper le mort, ce qui est le cas sur la donne. Sur le retour du Valet de Pique, le déclarant se rend compte qu'il ne peut plus gagner son contrat puisque l'adversaire réalisera toujours l'As d'atout... mais il faut rester concentré pour ne pas chuter de deux levées ! Si le déclarant prend de l'As de Pique et joue le Roi de Cœur, il perdra ultérieurement encore le Valet. Pour éviter cela, il faut prendre le retour Pique au mort et jouer vers Roi-Dame de Cœur : Est fournit ici l'As, et Roi-Dame viendront à bout des deux derniers atouts adverses, limitant ainsi à une de chute.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
120		96	4
100		85	15
	50	73	27
	90	63	37
	110	32	68
	140	22	78
	...	0	100

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

♠ R V 10 9 5 4
 ♥ A R 5
 ♦ V
 ♣ 9 3 2

♠ 3
 ♥ D 10 8 2
 ♦ A 7 6 5 3 2
 ♣ R 6

♠ A 7 6 2
 ♥ V 9 4 3
 ♦ R 8
 ♣ A 7 5

N
 O E
 S

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

Entame : Dame de Trèfle

Enchères :
Après le soutien simple de Nord, qui promet cinq cartes à Trèfle et 6-10HLD, Est nomme de manière non forçant sa couleur sixième avec cette bonne distribution. En raison de la qualité de sa couleur, Ouest répète ses Piques et la séquence en reste là.

Jeu de la carte :
Nord entame de la Dame de Trèfle, couverte du Roi, pour l'As de Sud. Celui-ci constate la possibilité d'une coupe de la main courte dans cette couleur et pour l'empêcher, il doit immédiatement rejouer un petit atout, aucune couleur du mort n'étant, à la vue de son jeu, immédiatement génératrice de défausses. Quel que soit l'Honneur fourni par le déclarant, la défense peut alors s'adjuger deux levées d'atout (l'As et la Dame) et trois levées de Trèfle, limitant ainsi à juste fait. Si Sud rejoue Trèfle à la deuxième levée, il contraint son partenaire à jouer atout lui-même à la levée suivante pour empêcher une coupe au mort, et son camp perd une levée d'atout dans la bataille...

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
680		97	3
650		81	19
620		67	33
600		54	46
170		48	52
...		40	60
	100	28	72
	200	14	86
	...	0	100

♠ D 4 2
 ♥ A D 9 6
 ♦ 6
 ♣ D 9 5 3 2

♠ V 9 8 6
 ♥ R V 4
 ♦ D V 8 4 2
 ♣ 4

♠ 10 7 5
 ♥ 8 5 2
 ♦ A R 7 3
 ♣ 8 7 6

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

N
 O E
 S

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	3♣	Passe
3♠	Passe	5♣	Fin

Entame : As de Carreau

Enchères :
Après le Stayman, Nord ne doit pas sauter à 3SA avec un singleton, mais montrer sa longue mineure par l'enchère de 3♣. Lorsque Sud indique sa force à Pique et son absence de tenue rouge, Nord abandonne l'idée de jouer 3SA : certain d'un fit Trèfle (Sud n'a pas cinq cartes à Carreau, il aurait nommé la couleur), il limite son jeu en sautant à 5♣.

Jeu de la carte :
Nord coupe le second tour de Carreau, retire les atouts en trois tours et se tourne vers les Cœurs. Pour tenter de réaliser le maximum de levées dans cette couleur, le déclarant doit commencer par jouer vers le 9, qui remporte ici la levée. Sud retourne alors au mort à Pique pour jouer vers la Dame : Roi-Valet étant en Ouest, il réalisera ainsi douze levées. Si Sud avait commencé par jouer vers la Dame de Cœur, il aurait suffi à Ouest d'intercaler un honneur au deuxième tour pour s'assurer une levée dans la couleur. Enfin, au contrat de 3SA, notez que la défense peut s'adjuger cinq levées de Carreau dès l'entame...

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		73	27
	490	65	35
	920	42	58
	990	34	66
	...	0	100

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

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

N
 O E
 S

♠ 7 5 2
 ♥ V 9 7 6 3
 ♦ R 8 6 3
 ♣ 9

Sud Ouest Nord Est
 1SA Passe 6SA
 Fin

Entame : 10 de Pique

Enchères :

Sur l'ouverture de 1SA, qui promet 15-17H, Est compte entre 33 et 35HL dans sa ligne : un petit chelem est donc certain, mais un grand chelem impossible. Sans espoir de fit majeur, il conclut donc directement à 6SA.

Jeu de la carte :

La duplication de valeurs en majeure rend ce chelem assez mauvais, mais les enchères quantitatives ne permettent pas de le détecter. Le déclarant dispose de trois levées de Pique et deux levées de Cœur : pour l'emporter, il doit donc réaliser sept levées mineures.

Pour ce faire, le déclarant doit faire trois fois l'impasse directe au Roi de Carreau, et deux fois l'impasse indirecte au Roi de Trèfle en jouant vers le Valet, puis vers la Dame. Il prend donc l'entame, puis joue l'As de Trèfle pour le cas du Roi sec, puis Trèfle vers le Valet, qui fait la levée. Il profite alors d'être au mort pour jouer vers le 9 de Carreau avec succès, puis rejoue Trèfle : Nord plonge par exemple du Roi et rejoue Pique pour le Roi du mort. Le déclarant joue alors vers le 10 de Carreau, remonte au mort à Cœur et fait une dernière fois l'impasse au Roi de Carreau pour réclamer douze levées.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		93	7
	50	83	17
	90	72	28
	100	62	38
	110	48	52
	140	33	67
	...	0	100

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

♠ V 3
 ♥ 9 5 3
 ♦ R V 10 9 4
 ♣ D V 2

N
 O E
 S

♠ A D 2
 ♥ R D V 6 2
 ♦ 2
 ♣ 7 6 5 3

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

Entame : 3 de Cœur

Enchères :

Une séquence compétitive qui devrait voir Sud et Ouest accepter de surenchérir au palier de 3 en raison de leur singleton mineur et de la courte connue chez leur partenaire dans la couleur adverse par inférence des fits donnés au cours de la séquence.

Jeu de la carte :

Le déclarant peut laisser passer l'entame Cœur afin d'ouvrir la coupe. Sud rejoue alors son singleton Carreau pris par le Roi de son partenaire et encaisse une coupe dans la couleur avant de rejouer le Roi de Cœur. Ouest, en main à l'As, ne doit plus couper son petit Cœur : s'il le faisait, Sud pourrait plonger de l'As de Pique et jouer un quatrième tour de Cœur pour promouvoir le Valet de Pique. Le déclarant doit simplement défausser son petit Cœur, le Roi de Trèfle et jouer vers le Roi de Pique.

A noter que le camp Nord-Sud ne peut réaliser que sept levées sur le meilleur flanc à l'atout Cœur : la Loi des levées totales est bien vérifiée. Elle énonce en effet que le nombre total de levées réalisables par chacun des deux camps dans leurs atouts respectifs (9 en Est-Ouest à l'atout Pique et 7 en Nord-Sud à l'atout Cœur) est égal au nombre total d'atouts (8 cartes à Pique en Est-Ouest et 8 cartes à Pique en Nord-Sud).

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		97	3
100		89	11
...		78	22
170	65	35	
600	48	52	
620	33	67	
630	18	82	
...	0	100	

♠ 9 8
 ♥ A 6 4 3
 ♦ R 10 3
 ♣ A D 7 5

♠ A 10 7 4
 ♥ R 8 2
 ♦ 7 5
 ♣ V 8 6 2

	N	
O		E
	S	

♠ R D V 5 3
 ♥ D 7
 ♦ A D 9
 ♣ R 9 4

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

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

Entame : Valet de Cœur

Enchères :

Avec quatre atouts et 11-12HLD Ouest doit soutenir l'ouverture au palier de 3. Il n'en faut pas plus à son partenaire pour imposer la manche.

Jeu de la carte :

Sud entame du Valet de Cœur, pour un petit du mort. Si Nord prend de l'As, il libère le Roi du mort et la Dame du déclarant, donnant ainsi une levée dans la couleur. Il doit donc fournir un petit, laissant ainsi le déclarant faire la Dame mais interdisant la réalisation ultérieure du Roi.

Le déclarant devra alors retirer les atouts en deux tours, faire l'impasse victorieuse au Roi de Carreau, tirer l'As et couper un Carreau avant de jouer Trèfle vers son Roi. Nord doit à nouveau fournir un petit et laisser le déclarant réaliser le Roi : il finira par encaisser deux levées de Trèfle et une levée de Cœur sur cette défense rigoureuse.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		82	18
420		68	32
400		56	44
170		49	51
...		42	58
	50	35	65
	100	15	85
	...	0	100

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

♠ A R 7
 ♥ D 10 7 3
 ♦ V 9 3
 ♣ D V 2

	N	
O		E
	S	

♠ 8 3
 ♥ 8 6 2
 ♦ R 10 8 4 2
 ♣ 7 5 4

♠ V 5 2
 ♥ A R 9 5 4
 ♦ D 6
 ♣ R 9 8

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

Entame : 4 de Trèfle

Enchères :

Après la redemande à 1SA de Sud, qui montre un jeu régulier de 12-14H, Nord utilise un Roudi. Apprenant que son partenaire est minimum avec trois cartes à Pique (2♥), il impose la manche avec 13HLD.

Jeu de la carte :

Sur l'entame Trèfle, Nord doit éviter la perte d'une levée de Trèfle, une levée de Carreau et deux levées d'atout. Pour cela, il doit prendre l'entame en main et jouer immédiatement vers la Dame de Carreau. Si Est plonge du Roi pour rejouer Trèfle, la levée est faite au mort pour débloquer la Dame de Carreau. Nord reprend la main par la coupe d'un Cœur, tire l'As de Carreau pour défausser le dernier Trèfle du mort (ouverture de la coupe), coupe un Trèfle puis, constatant avec plaisir le partage 3/3 de la couleur, ne concède plus qu'As-Roi d'atout.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
650		80	20
620		68	32
170		39	61
140		25	75
	100	19	81
	...	0	100

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

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

Entame : As de Carreau

Enchères :

Sur le soutien simple des Piques par l'ouvreur montrant 12-16HLD, Sud conclut à la manche sans plus se décrire.

Jeu de la carte :

Ouest entame de l'As de Carreau et rejoue par exemple le Roi de Carreau et Carreau ou atout, un retour Trèfle ou Cœur sous un Honneur isolé étant très dangereux. Le déclarant retire les atouts en trois tours et encaisse les Cœurs en notant la chute du Valet en Nord.

Cet adversaire, qui a passé d'entrée, a donc montré 7H à Carreau et 1H à Cœur : il ne saurait donc déterminer l'As de Trèfle car il aurait alors ouvert. En revanche, il doit posséder la Dame sans quoi la chute serait irrémédiable (hypothèse de nécessité). Sud joue donc vers le Valet de Trèfle et, la Dame étant heureusement placée, il gagne son contrat.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
110		86	14
100		67	33
	100	60	40
	120	55	45
	140	45	55
	170	33	67
	620	15	85
	...	0	100

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

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♦
1♥	1♠	2♣	Passe
3♣	Contre	4♣	Passe
Passe	4♠	Fin	

Entame : 7 de Cœur

Enchères :

Nord a un jeu légèrement trop faible et trop régulier pour ouvrir de 3♣. Il passe donc puis nomme sa couleur de manière non forçant. L'ouvreur passe car une répétition libre des Carreaux montrerait six cartes dans la couleur et Sud fitte son partenaire. Ouest utilise le Contre d'appel pour montrer des valeurs supplémentaires et Nord, certain que son camp possède dix cartes à Trèfle, se bat jusqu'au palier de 4. Il jette néanmoins les armes lorsqu'Ouest répète pragmatiquement ses Piques.

Jeu de la carte :

L'entame du 7 de Cœur permet à Sud d'encaisser As-Roi dans la couleur. Ouest possédant vraisemblablement six cartes à Pique et un seul Trèfle d'après les enchères, en plus des deux cartes à Cœur qu'il vient de montrer, il possède quatre cartes à Carreau. Dès lors, Sud peut compter quatre levées en défense avec son Roi de Carreau et l'As de Trèfle connu chez son partenaire. Il doit donc rejouer Trèfle à la troisième levée et attendre patiemment la chute avec son Roi de Carreau. S'il commet l'erreur de rejouer Cœur en espérant une surcoupe, le déclarant pourra couper maître, purger les atouts et remonter au mort par l'As de Carreau pour défausser son singleton Trèfle avant de concéder le Roi de Carreau... Juste fait !

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		81	19
50		68	32
...		60	40
400		42	58
420		37	63
430		18	82
...		0	100

♠ R D 8
 ♥ A 8 3
 ♦ R 10 7 5 2
 ♣ 8 4

♠ A 3
 ♥ V 10 6 2
 ♦ D 8 6
 ♣ D V 5 3

♠ 7 6 4
 ♥ R D 5
 ♦ A 3
 ♣ A R 10 6 2

♠ V 10 9 5 2
 ♥ 9 7 4
 ♦ V 9 4
 ♣ 9 7

N
 O E
 S

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

Entame : Valet de Pique

Enchères :

Après avoir prospecté une manche majeure par un Stayman, Ouest conclut à 3SA au nom de ses 10HL.

Jeu de la carte :

Sud entame du Valet de Pique en tête de séquence et Nord, connaissant le 10 et le 9 chez son partenaire, doit préserver coûte que coûte son 8 pour ne pas bloquer la couleur. Si le déclarant laisse passer l'entame, Nord doit donc prendre de la Dame et rejouer le Roi et si le déclarant fournit l'As dès la première levée, Nord doit jeter un honneur (le Roi).

Lorsque le déclarant affranchit ses Cœurs, Nord peut ainsi prendre de l'As, tirer le cas échéant son dernier honneur à Pique et rejouer le 8 de Pique pour permettre à son partenaire de défiler toute la couleur. Sur cette défense, le déclarant chute d'une levée, mais gagne son contrat si ses adversaires ont bloqué les Piques.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1460		81	19
1430		67	33
680		55	45
660		48	52
650		44	56
...		27	73
	100	24	76
	...	0	100

♠ R 9 8 4
 ♥ A D 4
 ♦ D 8 7 6
 ♣ 6 4

♠ 6 3
 ♥ V 9
 ♦ R 10 9 5 2
 ♣ 8 7 3 2

♠ D 5
 ♥ R 8 7 6 5 3
 ♦ V 4
 ♣ V 10 9

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

N
 O E
 S

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passe	3SA*	Passe
4♣	Passe	4♥	Passe
4SA	Passe	5♥	Passe
6♠	Fin		

Entame : 3 de Pique ou 7 de Trèfle

Enchères :

Nord utilise le 3SA fitté, fraîchement entré dans le Standard français (quatre atouts, 13-15HLD), ce qui permet à l'ouvreur, qui possède une main de chelem, de vérifier les contrôles et de poser le Blackwood avant de conclure.

Jeu de la carte :

Une entame rouge étant trop engagée (l'entame du Valet second est statistiquement très mauvaise et celle sous un Roi très dangereuse), Ouest choisit l'entame Pique ou Trèfle, ce qui permet au déclarant de retirer les atouts en deux tours. Pour l'emporter, Sud peut tenter l'impasse directe au Roi de Cœur, ou l'impasse indirecte au Roi de Carreau. C'est par cette dernière qu'il faut commencer : il tire donc l'As de Carreau et rejoue Carreau vers la Dame. Le Roi étant bien placé, il peut défausser son petit Cœur sur la Dame de Carreau, et si cette impasse avait échoué, le déclarant aurait encore eu la possibilité de tenter l'impasse au Roi de Cœur. Si à l'inverse, Sud commence par l'impasse Cœur et qu'elle échoue, ce qui est le cas sur cette donne, il est condamné à chuter puisque même si l'impasse indirecte à Carreau fonctionne, il doit rendre la main...

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		79	21
...		67	33
	620	58	42
	650	32	68
	680	21	79
	...	0	100

♠ R D V 8
 ♥
 ♦ D 9 8 6 5
 ♣ V 10 9 3

♠ 3 2
 ♥ A D 9 7 5 3
 ♦ R 4
 ♣ A D 2

♠ 7 6
 ♥ V 8 6 2
 ♦ A 7 3
 ♣ R 7 6 5

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

N
 O E
 S

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

Entame : Roi de Pique

Enchères :

Est fitte l'ouverture au palier de 3, promettant par là quatre atouts et 11-12HLD. Ouest, connaissant le fit dixième, appelle la manche.

Jeu de la carte :

Nord encaisse Roi-Dame de Pique et rejoue le Valet de Trèfle pris au mort du Roi. Le déclarant doit retirer les atouts adverses : pour ce faire, il part du Valet de Cœur, ce qui lui permet de conserver la fourchette Dame-9 sur le 10 adverse lorsque Sud, pourvu des trois atouts manquants, le couvre. Il n'a alors plus qu'à remonter au mort par l'As de Carreau pour retirer les atouts en faisant l'impasse affichée au 10 de Cœur et réclamer onze levées. A noter que le contrat de 4♠ gagne dans l'autre ligne en devinant la position du Valet de Carreau, mais il est bien difficile de l'appeler, Est/Ouest ayant élevé rapidement le palier des enchères, conformément à la Loi des atouts.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		90	10
50		70	30
	90	64	36
	100	53	47
	110	48	52
	130	28	72
	150	19	81
	...	0	100

♠ V 9 7 6 2
 ♥ 10 6 4
 ♦ R 7 6
 ♣ 7 2

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

♠ A 8
 ♥ 8 5 2
 ♦ D V 9 3 2
 ♣ R 8 3

♠ R D 5
 ♥ R D V 9 3
 ♦ A 8 5
 ♣ 5 4

N
 O E
 S

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

Entame : 4 de Cœur

Enchères :

Après l'intervention d'Ouest, Nord est trop faible pour soutenir librement les Cœurs. Est fitte son partenaire et la séquence en reste là, la manche étant trop lointaine.

Jeu de la carte :

Sur l'entame, Sud fournit le Valet de Cœur, son plus petit honneur équivalent, et Ouest prend de l'As. La meilleure ligne de jeu pour le déclarant consiste alors à tenter l'affranchissement des Carreaux : il avance donc le 10 de Carreau qui file jusqu'au Roi de Sud, lui permettant d'encaisser le Roi de Cœur. La tentation est alors grande pour lui d'essayer la Dame de Cœur : s'il le fait, Ouest coupe et fait tomber le Roi de Carreau, prend le retour Pique, retire les atouts en finissant au mort et défausse son petit Pique sur un Carreau affranchi ; il réalise ainsi dix levées. Pour l'en empêcher, Sud doit se garder de rejouer Cœur après avoir encaissé le Roi, car la parité montrée par son partenaire lui enseigne qu'il en possédait trois, et que le déclarant n'en avait donc que deux. Sous la menace de l'affranchissement des Carreaux, il doit donc vite affranchir une levée de Pique pour son camp en jouant le Roi : s'il le fait, il limite le déclarant à juste fait.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
990		79	21
980		68	32
490		48	52
480		45	55
450		23	77
	50	19	81
	...	0	100

♠ R D V 4 2
 ♥ A D V 10
 ♦ R D 8
 ♣ 5

♠ A 5
 ♥ 9 8 7 3 2
 ♦ V 9 7 2
 ♣ 10 2

	N	
O		E
	S	

♠ 9 3
 ♥ 4
 ♦ 10 6 5 4 3
 ♣ 9 8 7 6 4

♠ 10 8 7 6
 ♥ R 6 5
 ♦ A
 ♣ A R D V 3

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♠	Passe
2♣	Passe	2♥	Passe
3♠	Passe	4SA	Passe
5♥*	Passe	6♠	Fin

Entame : 4 de Cœur

Enchères :

Nord se contente d'un bicolore économique à 2♥ car la réponse de 2♣ est auto-forcing : 3♥, bicolore à saut, montrerait un beau bicolore 5/5 après une réponse en 2/1. Lorsque Sud montre le fit à Pique et un espoir de chelem, Nord, avec tous les contrôles, pose le Blackwood, puis conclut à Six Piques, une clef manquant à l'appel.

Jeu de la carte :

L'entame Cœur provient manifestement d'un singleton et si le déclarant joue atout, il risque fort de perdre une coupe dans la couleur. Il doit donc prendre des mesures d'urgence avant de jouer Pique ! Il débloque l'As de Carreau, rentre en main en coupant un Trèfle et défause rapidement les deux derniers Cœurs du mort sur Roi-Dame de Carreau. Il ne reste plus qu'à faire tomber les atouts adverses en conservant précieusement le 10 de Pique au mort, afin de pouvoir surcouper Est lorsque son partenaire tentera de lui donner une coupe !

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

Rejouez chez vous les donnes du Championnat de France des Écoles de Bridge

avec les jeux de cartes de l'Université du bridge

2002-2003 : minibridge, SIF, SEF

Jeu n°12 :	avril	2005
Jeu n°13 :	janvier	2006
Jeu n°14 :	mai	2006
Jeu n°15 :	janvier	2007
Jeu n°16 :	mai	2007
Jeu n°25 :	janvier	2012
Jeu n°26 :	mai	2012
Jeu n°27 :	janvier	2013

après 2003 : SEF ou Bridge Français

Jeu n°28 :	mai	2013	Jeu BF n°2 :	mars	2004
Jeu n°29 :	janvier	2014	Jeu BF n°3 :	janvier	2005
			Jeu BF n°4 :	avril	2005
			Jeu BF n°5 :	janvier	2006
			Jeu BF n°6 :	mai	2006
			Jeu BF n°7 :	janvier	2007
			Jeu BF n°8 :	mai	2007
			Jeu BF n°9 :	janvier	2008
			Jeu BF n°10 :	mai	2008
			Jeu BF n°11 :	janvier	2009
			Jeu BF n°12 :	mai	2009
			Jeu BF n°14 :	mai	2010
Jeu BF n°19 :	janvier	2013	Jeu BF n°16 :	mai	2011
Jeu BF n°20 :	mai	2013	Jeu BF n°17 :	janvier	2012
Jeu BF n°21 :	janvier	2014	Jeu BF n°18 :	mai	2012