

Cours 2^{ème} année

Cours 1

Résumé des acquisitions du cours Initiation

Cours 2^{ème} année

Résumé des acquisitions du cours Initiation

Les enchères

L'évaluation des mains

A sans-atout

H : les points d'honneur

- As : 4
- Roi : 3
- Dame : 2
- Valet : 1
- 10 : 0

L : les points de longueur :

- 1 point pour toute longue de plus de 4 cartes
- 5 cartes : 1L
- 6 cartes : 2L
- 7 cartes : 3L....

Force de votre main = H + L

Force de votre camp = somme de la force des deux mains

A l'atout

H : les points d'honneur

- As : 4
- Roi : 3
- Dame : 2
- Valet : 1
- 10 : 0

L : les points de longueur :

- 1 point pour toute longueur de plus de 4 cartes
- 5 cartes : 1L
- 6 cartes : 2L
- 7 cartes : 3L....

D : les points de distribution

Avec votre partenaire, vous avez au moins un total de huit cartes dans une couleur : vous avez un « **fit** »

Vous revalorisez votre force avec les points de distribution

- Le 9^{ème} atout vaut 2 points
- Le 10^{ème} et au-delà : 1 point par atout supplémentaire
- Une chicane : 3 points
- Un singleton : 2 points
- Un doubleton : 1 points

Force de votre main = H + L + D

Force de votre camp = somme de la force des deux mains

Les types de main

Mains régulières :

Distribution : 4-3-3-3 4-4-3-2 5-3-3-2

Mains unicolores :

Distribution : 6-3-2-2 6-3-3-1 ou 7-... , 8-...

Mains bicolores :

Distribution : 5-4-2-2 5-4-3-1 6-4-2-1...

Mains tricolores :

Distribution : 4-4-4-1 5-4-4-0

Objectif : Chercher le meilleur contrat

Ordre de priorité des contrats à jouer :

1. En **majeure**, dès qu'un fit est identifié (au moins 8 cartes dans le camp). Intérêt du pouvoir de coupe
2. À **Sans atout** si pas de fit identifié
3. En **mineure** par défaut, doit être rare

Les contrats demandés et réussis qui donne la prime de manche :

4 Cœur ou 4 Pique 10 levées

3 Sans Atout 9 levées

5 Trèfle ou 5 Carreau 11 levées

Les ouvertures

- Vous devez ouvrir dès que vous avez 12 points H
- Votre 1^{ère} enchère dépend de votre distribution

Priorité à l'ouverture d'une majeure (Cœur ou Pique)

- Avec une majeure de 5 cartes ou plus : 1P ou 1C
- Avec deux majeures de 5 cartes : 1P
- Avec deux majeures de 5 cartes ou plus : la plus longue

Avec un jeu régulier sans majeure 5ème, l'ouverture dépend de votre force en points HL

- 12H à 15HL : 1 de la mineure la plus longue
- 15H à 17H : 1SA
- 18H à 20HL : 1 de la mineure la plus longue
- 20H à 21H : 2SA
- Au delà, l'an prochain

Les réponses à l'ouverture de sans atout

Un calcul de la force du camp. Votre partenaire ouvre de 1SA. Vous avez un jeu régulier et pas une majeure d'au moins 5 cartes

Vous avez	Force plancher du camp	Force plafond du camp	Votre enchère
0 à 7 points HL	15 + vos points HL	17 + vos points HL	Passe – une partielle
8 à 9 points HL	15 + vos points HL	17 + vos points HL	2SA – proposition de manche
10 à 15 points HL	15 + vos points HL	17 + vos points HL	3SA – La manche
16 à 17 points HL	15 + vos points HL	17 + vos points HL	4SA – proposition de petit chelem
18 à 19 points HL	15 + vos points HL	17 + vos points HL	6SA – le petit chelem
20 à 21 points HL	15 + vos points HL	17 + vos points HL	5SA – proposition de grand chelem
Plus de 21 points HL	15 + vos points HL	17 + vos points HL	7SA – le grand chelem

Les réponses à l'ouverture de sans atout

Un calcul de la force du camp. Votre partenaire ouvre de 2SA. Vous avez un jeu régulier et pas une majeure d'au moins 5 cartes :

Vous avez	Force plancher du camp	Force plafond du camp	Votre enchère
0 à 4 points HL	20 + vos points HL	21 + vos points HL	Passe – une partielle
5 à 11 points HL	20 + vos points HL	21 + vos points HL	3SA – La manche
12 points HL	20 + vos points HL	21 + vos points HL	4SA – proposition de petit chelem
13 à 15 points HL	20 + vos points HL	21 + vos points HL	6SA – le petit chelem
16 points HL	20 + vos points HL	21 + vos points HL	5SA – proposition de grand chelem
Plus de 16 points HL	20 + vos points HL	21 + vos points HL	7SA – le grand chelem

Avec une majeure, les réponses à l'ouverture de 1SA

**Votre partenaire ouvre à sans atout. Vous avez une majeure d'au moins 5 cartes.
Vous devez l'annoncer afin de chercher un fit dans la majeure :**

Nombre de cartes dans la majeure	Certitude du fit	Vous avez	Votre enchère	La 2 ^{ème} enchère de l'ouvreur
6	Oui	0 à 10 points HLD	2C ou 2P	Passe
6	Oui	11 à 12 points HLD	3C ou 3P	➤ 2 cartes : 3SA ➤ Fit : 4C ou 4P
6	Oui	13 à 15 points HLD	4C ou 4P	Passe
6	Oui	18 à 21 points HLD	6C ou 6P	Passe
6	Oui	Plus de 21 points HLD	7C ou 7P	Passe
5	Non	Plus de 10 points HL	3C ou 3P	➤ 2 cartes : 3SA ➤ Fit : 4C ou 4P

Avec une majeure, les réponses à l'ouverture de 2SA

**Votre partenaire ouvre à sans atout. Vous avez une majeure d'au moins 5 cartes.
Vous devez l'annoncer afin de chercher un fit dans la majeure :**

Nombre de cartes dans la majeure	Certitude du fit	Vous avez	Votre enchère	La 2 ^{ème} enchère de l'ouvreur
6	Oui	4 à 5 points HLD (2L+2D)	3C ou 3P Puis, 2 ^{ème} enchère : 4C ou 4P	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 cartes : 3SA ➤ Fit : 4C ou 4P
6	Oui	6 à 12 points HLD	4C ou 4P	passé
6	Oui	Plus de 12 points HLD	6C ou 6P	Passé
5	Non	De 6 à 12 points HL	3C ou 3P	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 cartes : 3SA ➤ Fit : 4C ou 4P
5	Non	Plus de 12 points HL	3C ou 3P Puis, 2 ^{ème} enchère : 4SA, 6C ou 6P	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 2 cartes : 3SA ➤ Fit : 4C ou 4P

Les réponses à l'ouverture d'une majeure

Vous avez le fit dès que vous avez 3 cartes dans la couleur d'ouverture. Vous donnez la priorité au soutien à votre partenaire

Vous comptez votre force en points HLD. Vous répondez au palier de sécurité en sachant que votre partenaire a un minimum de 14 points HLD mais peut avoir beaucoup plus

Vous avez	Votre enchère
0 à 5 points HLD	Passe – une partielle
6 à 10 points HLD	2C ou 2P – Soutien simple
11 à 12 points HL	3C ou 3P – Soutien à simple saut Proposition de manche
13 à 15 points HLD	4C ou 4P – Soutien à double saut La manche
19 à 23 points HLD	6C ou 6P – le petit chelem
Plus de 23 points HLD	7C ou 7P – le grand chelem

Les réponses à l'ouverture d'une majeure

Vous n'avez pas le fit avec moins de 3 cartes dans la couleur annoncée par le partenaire

Vous comptez votre force en points HL.

Vous avez	Votre enchère
0 à 5 points HLD	Passe
6 à 10 points HL, sans cartes à Pique	1SA
Plus de 6 points et 4 cartes à Pique	Sur ouverture 1C, vous dites 1P
11 à 12 points HL, un jeu régulier sans 4 cartes à Pique	2SA
Plus de 10 points, sans 4 cartes à Pique	2T, 2K, 2C

Les réponses à l'ouverture d'une mineure

De 0 à 5 points HL : **Passe**

Plus de 5 points : **vous devez parler**

Priorité à la découverte d'un fit en majeure

Le changement de couleur est **forcing**, votre partenaire **doit reparler**

➤ Plus de 5 points et au moins une majeure 4^{ème}

- Une majeure au moins 4^{ème} : **1C ou 1P**
- Deux majeures 4^{ème} : **1C**
- Une majeure 5^{ème} et une majeure 4^{ème} : **la majeure 5^{ème}**
- Deux majeures 5^{ème} : **1P**

Avec un jeu régulier sans majeure 4^{ème}

- De 6 à 10 points HL : **1SA**
- De 11 à 12 points HL : **2SA**
- De 13 à 15 HL : **3SA**

Les réponses à l'ouverture d'une mineure

De 0 à 5 points HL : **Passe**

Plus de 5 points : **vous devez parler**

Avec un jeu régulier sans majeure 4^{ème}

- De 6 à 10 points HL : **1SA**
- De 11 à 12 points HL : **2SA**
- De 13 à 15 HL : **3SA**

Avec un jeu irrégulier sans majeure au moins 4^{ème}

(donc une mineure longue)

La mineure est celle annoncée par votre partenaire

- *De 0 à 5HLD : passe*
- *De 6 à 10 HLD : soutien simple*
- *De 11 à 12 HLD : soutien à simple saut*
- *De 13 à 15 HLD : soutien à double saut*

La mineure n'est pas celle annoncée par votre partenaire

Cours 2^{ème} année

Résumé des acquisitions du cours Initiation

Le jeu de la carte

Principes à sans-atout

Pour les deux camps : Affranchir une longue du camp
(affranchissement d'honneurs et de longueur)

Entame de la défense

- **Une tête de séquence d'honneur** d'une couleur d'au moins 4 cartes
 - As promet Roi et Dame ou Valet
 - Roi promet Dame et Valet et dénie la possession de l'As
 - Dame promet Valet et 10 et dénie la possession du Roi
 - ...
- **La 4^{ème} meilleure** d'une couleur d'au moins 4 cartes
Exception : Pas sous un As 4^{ème}

Principes à sans-atout

Pour les deux camps : Affranchir une longue du camp

(affranchissement d'honneurs et de longueur)

Attitude du partenaire de l'entameur

Débloquer la couleur en jouant l'honneur manquant

Les défausses de la défense à sans-atout :

- **Conserver** autant de cartes dans une couleur que le nombre de cartes visibles au Mort ou estimées dans la main du déclarant
- Les deux partenaires en défense doivent **éviter** de défausser des cartes dans la même couleur

Le pouvoir de contrôle

Un camp possède le pouvoir de contrôle d'une couleur si :

- **Il a une carte maîtresse dans cette couleur**
- **Il coupe la couleur**
- **Vous pouvez avoir des contrôles de 1^{er} tour, 2^{ème} tour,...**

Ce qui signifie que vous contrôlez la couleur dès qu'elle est jouée (1^{er} tour) ou la deuxième fois qu'elle est jouée (2^{ème} tour)...

Exemple :

As : contrôle de 1^{er} tour

Dame, x,x : contrôle de 3^{ème} tour

Chicane : contrôle de 1^{er} tour

Singleton : contrôle de 2^{ème} tour

Principes à l'atout

Pour les deux camps :

Utiliser le pouvoir de coupes

Faire des levées d'honneur avant que le camp adverse ne coupe

Le dédoublement des atouts

- **Un tour d'atout coûte deux cartes à chaque camp**
- **Une coupe ne consomme qu'une carte**

Si des coupes existent, vous chercherez à couper avant de capturer les atouts

La défense cherchera le retrait des atouts adverses

- **s'il empêche le déclarant de dédoubler ses atouts**
- **S'il le prive des cartes de communication indispensables à la réussite de son contrat**

Obtenir des levées supplémentaires de cartes non maîtresses en utilisant le placement d'honneurs manquants

Les impasses

Impasses directes :

l'adversaire ne peut prendre la main en cas de bon placement de l'honneur manquant

	As Dame
Roi 4	
	9 5

Ouest ne prendre la main

Impasses indirectes :

l'adversaire peut prendre la main, même en cas de bon placement de l'honneur manquant

	R 5
AS 4	
	V 10

Ouest peut décider de jouer l'As et prendre la main

Impasses forçante:

Le joueur force le joueur en impasse à jouer l'honneur et perdre la levée

	As 5
Roi 4	
	Dame Valet

Si Ouest pose le Roi sur la Dame pris par l'As, le Valet devient carte maîtresse

Opportunité des impasses :

- Avec dix cartes dans une couleur, vous ne tentez pas l'impasse au Roi
- Avec neuf cartes dans une couleur, vous ne tentez pas l'impasse à la Dame
- Avec huit cartes dans une couleur, vous ne tentez pas l'impasse au Valet

Quelques manœuvres utiles

➤ **Le coup de sonde : une précaution parfois utile**

Vous avez As, Roi et Valet dans une couleur. Il vous manque la Dame. Vous tirez l'As, la Dame tombera parfois et vous évitera une impasse

➤ **Préserver les fourchettes**

Si les cartes adverses sont mal réparties, il peut vous être utile d'avoir conservé des fourchettes

➤ **Les coups à blanc**

Il vous manque des communications avec le mort. Vous donnez aux adversaires une levée ou deux levées qui vous permettent d'établir une communication avec le Mort pour réaliser des longues affranchies.

♠ X95
♥ X763
♦ DV
♣ RV32

	N	
O		E
	S	

♠ 7642
♥ 98
♦ R32
♣ X985

♠ AR3
♥ AR5
♦ X984
♣ AD7

♠ DV8
♥ DV42
♦ A765
♣ 64

Sud	Ouest	Nord	Est
		passe	passe
2SA	passe	3T	passe
3K	passe	3SA	Fin

Les enchères :

1. Nord, avec 6 points d'honneur ne peut ouvrir, il passe
2. Est plus riche, n'a que 10 points, trop faible aussi
3. Par contre Sud possède 20 points, un jeu régulier sans majeure 5^{ème}. Il annonce 2SA
4. Ouest ne peut rien dire avec ses 3 points.
5. Nord connaît 20 à 21 points chez son partenaire. Avec ses 6 points, la force du camp est entre 26 et 27 points, ce qui est suffisant pour une manche et trop faible pour un chelem

Il conclut donc à 3SA

♠ X95
♥ X763
♦ DV
♣ RV32

♠ 7642
♥ 98
♦ R32
♣ X985

	N	
O		E
	S	

♠ AR3
♥ AR5
♦ X984
♣ AD7

♠ DV8
♥ DV42
♦ A765
♣ 64

Sud	Ouest	Nord	Est
		passé	passé
2SA	passé	3T	passé
3K	passé	3SA	Fin

Plan de jeu :

1. Nombre de levées certaines : 8 (2P + 2C + 0K+ 4T)
2. L'affranchissement d'honneurs à Carreau apportera 2 levées.

Jeu de la carte :

1. Prendre l'entame de l'As.
2. Carreau vers la Dame, prise par l'As d'Est.
3. Est contre-attaque de la Dame de Cœur prise par l'As de Sud
4. Sud rejoue Carreau vers le Valet. Ouest prend du Roi.
5. Le 10 et le 9 de Carreau de Sud sont affranchis

Résultat : 3SA +1

Entame : 10 de Trèfle
(tête de séquence)

♠ D42

♥ A65

♦ RDV8

♣ D85

♠ VX9653

♥ R

♦ 93

♣ 9732

	N	
O		E
	S	

♠ AR7

♥ DV74

♦ A54

♣ AR4

♠ 8

♥ X9832

♦ X762

♣ VX6

Sud	Ouest	Nord	Est
			passé
2SA	passé	6SA	Fin

Les enchères :

1. Est, avec 1 point d'honneur passe
2. Sud possède 21 points, un jeu régulier sans majeure 5^{ème}. Il annonce 2SA
3. Ouest ne peut rien dire avec ses 3 points.
4. Nord connaît 20 à 21 points chez son partenaire. Il possède 14 points H.
5. La force du camp est entre 34 et 35 points, ce qui est suffisant pour un chelem à 6SA mais insuffisant pour un grand chelem

Il conclut donc directement à 6SA

Sud	Ouest	Nord	Est
			passé
2SA	passé	6SA	Fin

♠ D42

♥ A65

♦ RDV8

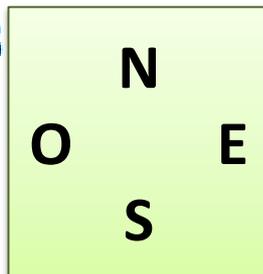
♣ D85

♠ VX9653

♥ R

♦ 93

♣ 9732



♠ 8

♥ X983

♦ X762

♣ VX6

♠ AR7

♥ DV74

♦ A54

♣ AR4

Entame : Valet de Pique

(Tête de séquence, dénie la Dame mais promet 10 et 9)

Plan de jeu :

Nombre de levées certaines : 11 (3P + 1C + 4K+ 3T)

La levée manquante : affranchissement d'un honneur à Cœur

Pour cela, Sud devra sacrifier la Dame ou le Valet. Que le Roi soit placé en Est ou en Ouest, il sait qu'il perdra cette levée. Il tirera l'As en tête en espérant que le Roi soit sec

Jeu de la carte :

1. Sud prend l'entame.
2. Il devra donner un honneur à Cœur. Il tire l'As en tête. Et il est récompensé de sa clairvoyance
3. La Dame et le Valet sont alors affranchis et Sud réalise 13 levées.

Résultat : 6SA +1

♠ A74
♥ D54
♦ DVX3
♣ 962

	N	
O		E
	S	

♠ DX863
♥ A96
♦ 94
♣ 853

♠ R52
♥ V832
♦ R6
♣ ARDV

♠ V9
♥ RX7
♦ A8752
♣ X74

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

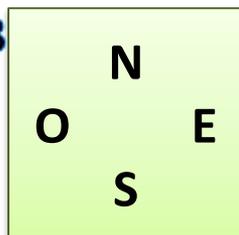
Les enchères :

1. Sud possède 17 points, un jeu régulier sans majeure 5^{ème}. Il annonce 1SA
2. Ouest ne peut rien dire avec ses 6 points.
3. Nord connaît 15 à 17 points chez son partenaire. Il possède 9 points H.
4. La force du camp est entre 24 et 26 points, ce qui est suffisant pour une manche si Sud n'est pas minimum.
5. Il utilise le palier inutile de 2SA pour proposer la manche
6. Est avec 9 points ne peut rien dire
7. Sud avec 17 points est au maximum de son ouverture.

Il conclut donc à 3SA

♠ A74
♥ D54
♦ DVX3
♣ 962

♠ DX863
♥ A96
♦ 94
♣ 853



♠ V9
♥ RX7
♦ A8752
♣ X74

♠ R52
♥ V832
♦ R6
♣ ARDV

Entame : 6 de Pique

(4^{ème} d'une longue avec honneur)

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

Plan de jeu :

Nombre de levées certaines : 6 (2P + 0C + 0K+ 4T)

Levées manquantes : Affranchissement de deux honneurs à Cœur. Attention au blocage qui empêcherait d'aller faire les levées affranchies à Carreau. Préserver les communications avec le Mort : l'As de Pique et un honneur à Carreau.

Plan de jeu de la défense :

Est voit que le déclarant ne possède que l'As de Pique pour remonter au mort après avoir affranchi les honneurs à carreau. Il devra retenir son As tant que Sud disposera de communication

Jeu de la carte :

1. Sud prend l'entame par le Roi de sa main.
2. Il joue Roi de Carreau. Ouest pose le 9 indiquant ainsi la parité (2cartes). Est sait alors que Sud n'a que 2 Carreau
3. Sud joue Carreau pour la Dame. Est laisse toujours passer

4. Sud ne peut continuer à Carreau sous peine de perdre 3 levées. Il joue le 4 de Cœur vers le Valet pris par l'As d'Ouest
5. Ouest poursuit à Pique pris par l'As de Nord. Sud n'a plus de remontée
6. Sud n'a plus qu'à faire les 4 levées à Pique qui lui reviennent. Il aura fait 8 levées

Résultat : 3SA -1

♠ 983

♥ R5

♦ DVX3

♣ R753

♠ RDV72

♥ 762

♦ 986

♣ V9

	N	
O		E
	S	

♠ 654

♥ AD3

♦ AR72

♣ A86

♠ AX

♥ VX984

♦ 54

♣ DX42

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

Les enchères :

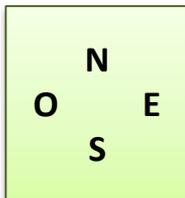
1. Ouest, Nord et Est n'ont pas assez de points pour ouvrir. 12 points H minimum sont requis.
2. Sud possède 17 points, un jeu régulier sans majeure 5^{ème}. Il ouvre de 1SA
3. Nord connaît 15 à 17 points chez son partenaire. Il possède 9 points H.
4. La force du camp est entre 24 et 26 points, ce qui est suffisant pour une manche si Sud n'est pas minimum.
5. Il utilise le palier inutile de 2SA pour proposer la manche
6. Sud avec 17 points est au maximum de son ouverture.

Il conclut donc à 3SA

♠ 983
♥ R5
♦ DVX3
♣ R753

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

♠ RDV72
♥ 762
♦ 986
♣ V9



♠ AX
♥ VX984
♦ 54
♣ DX42

♠ 654
♥ AD3
♦ AR72
♣ A86

Entame : Roi de Pique
(tête de séquence)

Plan de jeu :

Levées certaines : 9 (0P + 3C + 4K + 2T)

Le problème est la tenue à Pique. Le déclarant ne pourra pas faire autrement que de chuter d'une levée si Est pense à débloquer l'As sur l'entame et rejouer Pique.

Plan de jeu de la défense :

Sur l'entame du Roi qui promet une longue et Dame Valet, Est doit surprendre de l'As et poursuivre à Pique. Faute de quoi, Sud réussirait son contrat !

Jeu de la carte :

1. Est prend l'entame de l'As
2. Il poursuit à Pique, Ouest prend et le camp de la défense réalise 5 levées sans que Sud ne puissent intervenir.

Résultat : 3SA -1

♠ 742

♥ X43

♦ 64

♣ A7532

	N	
O		E
	S	

♠ ARD

♥ AV6

♦ AR72

♣ 964

♠ X9853

♥ D72

♦ DX3

♣ D8

♠ V6

♥ R985

♦ V985

♣ RVX

Sud	Ouest	Nord	Est
		passé	passé
2SA	passé	3SA	Fin

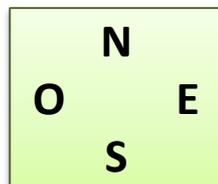
Les enchères :

1. Nord et Est n'ont pas assez de points pour ouvrir. 12 points H minimum sont requis.
2. Sud possède 21 points, un jeu régulier sans majeure 5^{ème}. Il ouvre de 2SA
3. Nord connaît 20 à 21 points chez son partenaire. Il possède 4 points H, 5HL.
4. La force du camp est entre 25 et 26 points, ce qui est suffisant pour une manche mais pas assez pour un chelem

Il conclut donc à 3SA

♠ 742
♥ X43
♦ 64
♣ A7532

♠ X9853
♥ D72
♦ DX3
♣ D8



♠ V6
♥ R985
♦ V985
♣ RVX

♠ ARD
♥ AV6
♦ AR72
♣ 964

Entame : 10 de Pique
(tête de séquence)

Sud	Ouest	Nord	Est
		passé	passé
2SA	passé	3SA	Fin

Plan de jeu :

Nombre de levées certaines : 7 (3P + 1C + 2K+ 1T)

2 levées manquantes : Deux plis de longueur à Trèfle si le résidu est 3-2.

La difficulté est qu'il n'y a qu'une communication avec le Mort. Sud devra donc prendre la précaution de deux coups à blanc avant de remonter au Mort par l'As et de faire les deux levées affranchies à Trèfle.

Jeu de la carte :

1. Sud prend l'entame. Il joue Trèfle et laisse passer.
2. Il reprend la main sur la contre-attaque et joue Trèfle
3. une deuxième fois et laisse encore passer.
4. Il constate la répartition 3-2 du résidu (68%)
5. Il reprend la main et revient au Mort par l'As de Trèfle
6. Il réalise les deux levées de longueur affranchies à Trèfle

Résultat : 3SA =

♠ R742

♥ DX3

♦ 42

♣ V873

	N	
O		E
	S	

♠ 83

♥ ARV98

♦ AR85

♣ A2

♠ DVX

♥ 52

♦ V9763

♣ D65

♠ A965

♥ 764

♦ DX

♣ RX94

Sud	Ouest	Nord	Est
			passé
1 ♥	passé	2 ♥	passé
4 ♥	Fin		

Les enchères :

1. Est n'a pas assez de points pour ouvrir. 12 points H minimum sont requis.
2. Sud possède 19 points H, 20 HL, avec un jeu régulier et une majeure 5^{ème}. Il ouvre de donc de sa majeure
3. Nord connaît chez son partenaire un minimum de 5 cartes à Cœur et 13HL. Il est fitté avec 3 cartes. Avec une force comprise entre 6 et 10 HLD, il doit faire un soutien simple
4. Sud connaît le fit chez son partenaire et une force minimale de 6HLD. Il peut revaloriser sa main avec 2 points L supplémentaires . La force minimale du camp est alors de 27 points, suffisant pour une manche

Il conclut donc à 4 ♥

♠ R742

♥ DX3

♦ 42

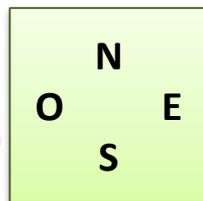
♣ V873

♠ DVX

♥ 52

♦ V9763

♣ D65



♠ 83

♥ ARV98

♦ AR85

♣ A2

♠ A965

♥ 764

♦ DX

♣ RX94

Sud	Ouest	Nord	Est
			panse
1 ♥	panse	2 ♥	panse
4 ♥	Fin		

Entame : Dame de Pique*(tête de séquence. Promet le Valet, dénie le Roi)***Plan de jeu :**

Levées immédiates : 8 (0P + 5C + 2K + 1T)

Levées manquantes: 2 par dédoublement des atouts en

coupant maître deux tours de Carreau par la main courte.

Jeu de la carte :

1. Sud perd les deux premières levées et coupe de sa main le 3ème tour.
2. As et Roi de Carreau puis Carreau coupé du 10.
3. Retour en main par l'As de Trèfle.
4. Carreau coupé de la Dame
5. Capture des atouts en trois tours.
6. La défense réalise encore une levée à Trèfle. 10 levées pour Sud

Résultat : 4C juste fait

♠ 763

♥ D2

♦ V72

♣ R5432

♠ R94
♥ X875
♦ X98
♣ V96

	N	
O		E
	S	

♠ A5
♥ V964
♦ D643
♣ ADX

♠ DVX82

♥ AR3

♦ AR5

♣ 87

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	passé	2 ♠	passé
3 ♠	passé	passé	Fin

Les enchères :

1. Sud possède 17 points H, 18 HL, avec un jeu régulier et une majeure 5^{ème}. Il ouvre de donc de sa majeure
2. Nord connaît chez son partenaire un minimum de 5 cartes à Pique et 13HL. Il est fitté avec 3 cartes. Avec une force comprise entre 6 et 10 HLD, il doit faire un soutien simple
3. Sud connaît le fit chez son partenaire et une force minimale de 6HLD. Il peut revaloriser sa main avec 1 point L supplémentaires . La force minimale du camp est alors de 25 points, la force maximale de 29 points. La manche est possible si Nord n'est pas minimum. Il fait une enchère de proposition à 3 ♠
4. Nord est minimum. Il doit refuser la proposition et passer

Le camp joue donc le contrat de 3 ♥

♠ 763

♥ D2

♦ V72

♣ R5432

♠ R94

♥ X875

♦ X98

♣ V96

N	
O	E
S	

♠ A5

♥ V964

♦ D643

♣ ADX

♠ DVX82

♥ AR3

♦ AR5

♣ 87

Entame : 10 de Carreau

(tête de séquence. Promet le 9, dénie le Valet mais peut aussi provenir d'un singleton ou d'un nombre pair de cartes dans la couleur)

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	passé	2 ♠	passé
3 ♠	passé	passé	Fin

Plan de jeu :

Levées immédiates : 5 (0P + 3C + 2K + 0T)

Levées manquantes: Avec 8 atouts, Sud peut compter sur 3 levées. Il pourra trouver une levée en défaussant une perdante sur un 3ème tour à Cœur.

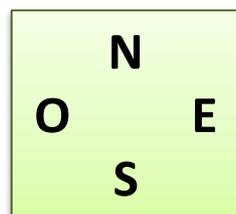
Jeu de la carte :

1. Sud perd les deux premières levées. Il coupe le 3ème tour Trèfle.
2. Il joue 3 de Cœur vers la Dame puis réalise As et Roi de Cœur de sa main
3. Il défausse du 2 de Carreau qui permet l'élimination d'une perdante. (*l'urgence était de défausser un Carreau perdant avant que les adversaires l'en empêche*)
4. As et Roi de Carreau et un 3ème coupé par le mort.
5. Il devra laisser l'As et le Roi de Pique.

Résultat : 3P juste fait

♠ 753
♥ RV5
♦ RDV7
♣ DVX

♠ VX9
♥ 74
♦ X64
♣ AR953



♠ ARD
♥ DX9863
♦ A
♣ 762

♠ 8642
♥ A2
♦ 98532
♣ 84

Sud	Ouest	Nord	Est
	passé	1♦	passé
1♥	passé	1SA	passé
4♥	Fin		

Les enchères :

1. Nord possède une force de 13 points HL, sans majeure 5^{ème}. Il ouvre de sa meilleure mineure
2. Sud connaît chez son partenaire un minimum de 12 H. Il possède 17 points HL et 6 cartes à Cœur. Il répond 1 qui est un changement de couleur et donc son partenaire ne peut passer (forcing pour un tour). Il garantit un minimum de 6 points HL et 4 cartes à Cœur
3. Nord possède 3 cartes à Cœur et une ouverture minimale. Il ne sait pas si le camp est fitté et doit décrire son jeu régulier par 1SA. Il garantit ainsi un minimum de 2 cartes à Cœur et 12-14 points
4. Sud sait maintenant que le camp est fitté. Il revalorise sa main et ajoute 2 points L, soit 31 à 33 HLD pour le camp. La manche est donc certaine mais trop faible pour un chelem

Il conclut sur le contrat de 4♥

♠ 753
♥ RV5
♦ RDV7
♣ DVX

Sud	Ouest	Nord	Est
	passé	1 ♦	passé
1 ♥	passé	1SA	passé
4 ♥	Fin		

♠ VX9
♥ 74
♦ X64
♣ AR953

	N	
O		E
	S	

♠ 8642
♥ A2
♦ 98532
♣ 84

♠ ARD
♥ DX9863
♦ A
♣ 762

Entame : As de Trèfle

(tête de séquence. Promet le Roi)

Plan de jeu :

Levées immédiates : 7 (3P + 0C + 4K + 0T)

Levées manquantes : 4 à Cœur après avoir concédé l'As.

Levées perdues inéluctables : 1 à Pique + 2 à Trèfle

Jeu de la carte :

1. Est doit mettre le 8 à l'entame pour montrer la parité. Le 8 est la plus grosse carte non visible. Il provient donc d'un nombre pair de cartes ou d'un singleton.
2. Ouest poursuit de l'As, Est pose le 4.
3. Ouest continue du 3 pour la coupe de son partenaire.
4. Est fera encore l'As de Cœur pour une levée de chute

Résultat : 4 ♥ -1