



# Boutique en ligne



de nombreux articles pour le plaisir du jeu



PROFITEZ DE  
NOS PRODUITS  
POUR FAIRE PLAISIR !



**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 !**



UNIVERSITÉ DU BRIDGE

CHAMPIONNAT DE FRANCE  
DES ÉCOLES DE BRIDGE

JEU N°

24

2<sup>ème</sup> séance 2015





SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
150		88	12
120		75	25
100		65	35
90		58	42
80		42	58
	100	28	72
	200	13	87
	...	0	100

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

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

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

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

N  
 O     E  
 S

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

**Entame :** 4 de Trèfle

**Enchères :**

Sud ouvre d'1♦, puis fait la redemande d'1SA sur la réponse d'1♥ : il décrit ainsi une main régulière trop faible pour l'ouverture d'1SA (donc de 12 à 14H) qui ne comporte ni quatre cartes à Cœur, ni quatre cartes à Pique ; autrement il aurait soutenu à 2♥ ou annoncé 1♠.

Avec 8 points H et une main régulière, Nord n'a aucun espoir de manche et passe, certain d'un misfit majeur.

**Jeu de la carte :**

Ouest entame de la « quatrième meilleure » de sa couleur longue et Est collabore en fournissant en troisième position sa plus grosse carte, le Roi. Si Sud ne prend pas, le flanc rejoue Trèfle jusqu'à ce que l'As tombe.

Le déclarant doit lui aussi commencer par affranchir sa couleur longue, les Carreaux.

Il tente l'impasse indirecte en jouant le 4 vers la Dame. Ouest prend du Roi et défile ses Trèfles.

Sud garde tous ses Carreaux ainsi que deux Piques pour pouvoir communiquer avec le mort : il défausse donc deux petits Cœurs de sa main.

Si Ouest renvoie Pique, Sud prend du mort, débloque la Dame de Carreau, rentre en main par l'As de Pique et joue ses Carreaux car la couleur est bien répartie 3-3 en flanc. Il ne perd plus que l'As de Cœur et gagne son contrat (deux Piques, quatre Carreaux et un Trèfle).

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		80	20
50		62	38
	140	43	57
	420	22	78
	...	0	100

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

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

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

♠ 7 5 2  
 ♥ A 8 7 4 3  
 ♦ R 7  
 ♣ 10 5 3

N  
 O     E  
 S

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

**Entame :** Roi de Cœur

**Enchères :**

Ouest ouvre d'1♠ ce qui indique un minimum de cinq cartes dans la couleur. Est possède un fit troisième et se compte 7 points HL et un point de distribution pour son doubleton, soit 8HLD : il soutient à 2♣ (zone de 6 - 10 HLD).

Ouest réévalue maintenant son jeu : il comptait au départ 20 points HL et rajoute un point de distribution maintenant que le fit est connu. Avec 21 points HLD et un minimum de 6 points HLD chez son partenaire il conclut à la manche.

**Jeu de la carte :**

Nord entame du Roi de Cœur qui promet la Dame.

Pour la défense, les Carreaux du mort sont très inquiétants car ils pourraient permettre au déclarant de défausser ses Trèfles non maîtres.

Sud doit donc prendre le deuxième tour de Cœur de l'As et rejouer Trèfle pour affranchir rapidement une levée dans cette couleur. Ouest n'a d'autre choix que de tenter l'impasse.

Pas de chance pour lui, les deux impasses mineures échouent ; il chute donc d'une levée.

Si les adversaires n'avaient pas rejoué Trèfle, Ouest aurait donné le Roi de Carreau et défaussé plus tard la Dame et le Valet de Trèfle sur les Carreaux affranchis du mort une fois les atouts de la défense capturés.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		85	15
420		62	38
400		43	57
170		34	66
	50	27	73
	...	0	100

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

♠ R D 2  
 ♥ V 9  
 ♦ R D V  
 ♣ V 9 7 4 2

♠ V 4  
 ♥ 10 7 5 4 2  
 ♦ 8 6 2  
 ♣ 10 5 3

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

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

**Entame :** Roi de Carreau

**Enchères :**

Nord opte pour un contre d'appel avec les deux majeures quatrièmes et 17 points H. Le contre d'appel ne requiert qu'une simple ouverture de 12 points H et au moins sept cartes réparties quatre et trois en majeure.

Sud répondrait 1♠ avec une main très faible. Ici, avec 8 - 10H et quatre cartes à Pique, il doit faire un saut à 2♠ pour indiquer sa force.

Nord connaît alors un minimum de 25 points H dans son camp, sans tenir compte des points D et conclut sans problème à la manche à l'atout Pique.

**Jeu de la carte :**

Est entame du Roi de Carreau en tête de séquence.

Le déclarant peut réaliser dix plis, à condition de ne pas en perdre quatre auparavant ! En effet, après l'entame, l'adversaire est à même de réaliser deux levées d'atout et deux levées de Carreau.

C'est l'heure de la défausse urgente !

Le déclarant doit immédiatement gagner un tour de contrôle à Carreau pour mener à bien son contrat. Pour cela il prend l'entame de l'As de Carreau, joue la Dame de Trèfle (Honneur du côté court), puis le Roi et l'As de Trèfle en défaussant un Carreau du mort.

Le danger écarté, il donne ensuite deux tours d'atout pour éliminer un maximum d'atouts adverses. Plus tard il coupera tranquillement son quatrième Cœur de la main de Sud.

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

♠ 9 6  
 ♥ 7 5 2  
 ♦ 10 9 7 5 4  
 ♣ 6 3 2

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

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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♠	Passe	2♥
Passe	4♥	Passe	7♥
Fin			

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		86	14
	1430	77	23
	1440	58	42
	1460	52	48
	2210	25	75
	...	0	100

**Entame :** 10 de Trèfle

**Enchères :**

L'enchère de 2♥, changement de couleur sans saut au palier de deux, promet au moins cinq cartes à Cœur et un minimum de 11H. C'est une enchère auto-forcing.

L'ouvreur connaît donc un fit huitième dans son camp et avec 17 points HLD qu'il ajoute aux 11 points H minimum de son partenaire, il appelle la manche.

Est, qui n'a promis que 11 points H possède en réalité 21 points HLD, soit 10 points de plus que promis. Et son partenaire a appelé la manche, ce qui suppose qu'il connaît un minimum de 27 points HLD dans son camp. 27 + 10 = 37, soit la force requise pour s'attaquer au grand chelem !

Est prend son courage à deux mains et déclare 7♥.

**Jeu de la carte :**

Pour totaliser treize levées, le déclarant doit couper son troisième Carreau de la main courte avant de faire tomber tous les atouts. Il prend l'entame du Roi de Trèfle et joue As et Roi de Carreau, puis joue son 2 de Carreau coupé du 10 de Cœur afin d'éviter une éventuelle surcoupe. Il fait ensuite tomber les cinq atouts adverses.

Trois levées de Trèfle, deux levées de Carreau, deux levées de Pique, cinq levées d'atout du côté long...et une coupe du côté court ! L'addition porte bien à treize le total des plis.

Bravo à celles et ceux qui auront appelé et gagné ce grand chelem !

**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
50		79	21
	110	58	42
	130	43	57
	400	38	62
	430	11	89
	...	0	100

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

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

N  
 O     E  
 S

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

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

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

**Entame :** Dame de Carreau

**Enchères :**

Sans majeure de cinq cartes Nord ouvre de sa mineure la plus longue : 1♦.

Est intervient au palier de deux sans saut, ce qui indique en général six belles cartes et une force comprise entre 11 et 18HL.

Sud est sûr d'avoir un fit Carreau puisqu'il possède cinq cartes dans la couleur et que son partenaire, en ouvrant d'1♦, en a promis au moins trois. Avec 8 points HLD il annonce 2♦, soutien simple indiquant, comme pour un soutien en majeure, de 6 à 10 points HLD.

Le camp E/O aura le plus souvent un fit neuvième quand Ouest possède trois cartes à Trèfle. La loi des atouts l'autorise alors à enchérir au palier de trois, ce qu'il fait.

Le camp Nord/Sud ne dispose que d'un fit huitième et s'incline.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame de la Dame de Carreau le déclarant peut réaliser immédiatement trois levées dans la couleur en exploitant la présence du Valet en Sud. Il lui suffit pour cela de prendre l'entame de l'As et de jouer le 6 de Carreau vers la fourchette Roi/10. Il peut ainsi défausser un Cœur au troisième tour de la couleur, limitant ses pertes à Cœur à deux levées seulement. Il tente ensuite l'impasse au Roi de Trèfle qui réussit.

Il totalise donc six levées de Trèfle, trois levées de Carreau et l'As de Pique pour un total de dix plis.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
600		84	16
130		62	38
120		48	52
	100	37	63
	200	12	88
	...	0	100

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

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

N  
 O     E  
 S

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

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

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

**Entame :** 2 de Pique

**Enchères :**

La redemande de l'ouvreur à 2SA sur une réponse au palier de 1 garantit précisément 18-19H dans une main régulière. C'est par cette enchère que Sud décrit le mieux son jeu.

Nord, détenteur de 8 points HL, a maintenant toutes les informations pour conclure à 3SA.

**Jeu de la carte :**

Ouest entame dans sa couleur longue et, sans séquence, choisit la « quatrième meilleure », le 2 de Pique. Est prend de l'As et continue du Valet (pair-impair du résidu).

Le déclarant fera donc une levée de Pique (après l'entame) trois levées de Cœur et deux levées de Trèfle. Il a donc besoin d'affranchir sa couleur longue à Carreau, ce qui pourrait lui rapporter quatre levées.

Mais il n'arrivera jamais à réaliser ces quatre plis si la défense est vigilante !

Ouest et Est doivent s'apercevoir, en regardant le mort, que celui-ci ne dispose d'aucune communication externe aux Carreaux. Dans ce genre de situation, il est souvent fructueux de laisser passer deux tours de Carreau afin de « couper les ponts » entre les deux jeux du camp adverse.

Si Est prend trop tôt de l'As de Carreau - au premier ou au second tour - Sud aura encore un petit Carreau de communication pour rentrer au mort et réaliser sa longue.

Mais si Est laisse passer deux fois et ne prend qu'au troisième tour de la couleur, Sud n'aura plus aucun moyen d'accès aux Carreaux affranchis et chutera son contrat d'une levée. Pour qu'Est soit certain du nombre de Carreau de Sud, Ouest peut fournir ses cartes en pair-impair. Le 9 suivi du 3 montre un doubleton, ce qui laisse trois cartes à Sud. Il faut donc prendre au troisième tour pour couper les communications.



SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
130		86	14
110		74	26
100		66	34
50		59	41
	50	49	51
	80	38	62
	90	26	74
	110	12	88
	...	0	100

♠ 9 7 2  
 ♥ 5 3  
 ♦ A 10 8 2  
 ♣ 9 7 3 2

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

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

♠ 6 4  
 ♥ R V 10 9  
 ♦ R 9 4  
 ♣ A R 10 6

N  
 O     E  
 S

Sud                      Ouest                      Nord                      Est  
 1♣                      Contre                      Passe                      1♠  
 Fin

**Entame :** As de Trèfle

**Enchères :**

Sur le contre d'appel de son partenaire Est, obligé de répondre, a un jeu faible. Il se contente de la réponse d'1♠ enchère sans saut indiquant une force de 0 à 7 points H.

Avec seulement 16 points HLD, Ouest n'a donc aucune raison de reparler et la séquence s'arrête là, sans espoir de manche.

**Jeu de la carte :**

Sud entame de l'As de Trèfle, encaisse le Roi et se retrouve ensuite à la croisée des chemins. A la vue du mort, jouer Carreau semble tentant.

Pourtant, même s'il peut y avoir des plis à réaliser dans cette couleur, il n'y a aucune urgence à les encaisser tout de suite.

En effet, le mort n'a pas de couleur longue extérieure à l'atout qui lui permette de défausser des Carreaux de sa main. Il n'y a donc pas urgence à jouer cette couleur d'autant que cela pourrait en favoriser le maniement au déclarant.

Apprenez à ne pas jouer systématiquement dans la couleur faible du mort. Jouer sous un honneur présente le risque de livrer une levée indue à l'adversaire. Il ne faut donc le faire qu'en connaissance de cause.

Si Sud rejoue Carreau, il a le bonheur de voir son partenaire prendre de l'As et en rejouer pour son Roi. Pourtant, il vient de livrer une levée au déclarant car la Dame fera un pli au troisième tour.

En effet, si Sud, au lieu de jouer Carreau, rejoue une carte majeure et laisse le déclarant attaquer lui-même la couleur, Est ne réalisera pas le moindre pli de Carreau.

Il gagnera néanmoins son contrat en faisant tomber les atouts et en réussissant l'impasse au Roi de Cœur mais ne fera que sept levées.

**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
680		95	5
650		68	32
620		49	51
600		38	62
200		24	76
	100	12	88
	...	0	100

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

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

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

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

N  
 O     E  
 S

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

**Entame :** Valet de Cœur

**Enchères :**

L'intervention d'1SA est décalée d'un point vers le haut par rapport à l'ouverture d'1SA. Elle garantit en outre un arrêt dans la couleur adverse.

Nonobstant ces deux différences, les développements sont similaires.

Ainsi, avec 9 points H et une majeure quatrième, Sud privilégie le Stayman.

Apprenant que son partenaire détient également quatre cartes à Pique, il ajoute un point de distribution et peut conclure à 4♠.

**Jeu de la carte :**

Sa belle séquence à Cœur devrait inciter Est à entamer du Valet de Cœur et la défense réalise les deux premières levées.

Si Nord veut gagner son contrat, il devra tenter et réussir des impasses à Pique et à Carreau. De fait, il sait, d'après les enchères, qu'Ouest détient la grande majorité des honneurs restants. Sur les 15 points H de la défense Ouest en possède au moins 12 pour avoir ouvert. En conséquence, Est n'a pas plus de 3 points H. Comme il a entamé du Valet de Cœur, il ne lui reste pas plus de 2 points H. Il n'a donc de place ni pour le Roi de Pique ni pour le Roi de Carreau. Avant même de les tenter Sud sait que les deux impasses vont réussir.

A Pique, il convient d'effectuer une impasse forcante. Après être rentré au mort à Trèfle le déclarant présente la Dame de Pique. Si Ouest joue son Roi, Nord le prend de l'As. Si Ouest refuse de fournir son Roi, Nord met une petite carte et la Dame de Pique fait la levée.

Nord recommence ensuite l'opération en jouant le Valet ou le 10. Une fois les atouts tombés il faudra à nouveau être au mort pour présenter le 10 de Carreau.

Si Ouest joue son Roi, Nord le prend de l'As. S'il ne le joue pas, le 10 suffit à remporter le pli et le déclarant renouvelle la manœuvre. Voici onze plis bien mérités !

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		89	11
	150	79	21
	180	72	28
	600	56	44
	630	38	62
	660	9	91
	...	0	100

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



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

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

**Entame :** Valet de Pique

**Enchères :**

Le pauvre Ouest possède un jeu clairement irrégulier mais ne peut nommer aucune de ses couleurs longues.

En effet, un changement de couleur au palier de deux promettrait au moins 11 points H.

Il doit se contenter d'une réponse d'1SA qui indique de 6 à 10 points HL et ne garantit pas un jeu régulier. Est s'aperçoit qu'il y a peut être 25 point HL dans l'ensemble du camp et propose la manche en disant 2SA. Ouest, maximum de sa zone préalablement annoncée, accepte la proposition.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame du Valet de Pique, Ouest joue le Roi du mort qui remporte le pli. C'est d'ailleurs sa seule chance de faire un pli dans cette couleur. Il est à la tête d'une levée de Pique, de deux levées de Cœur, d'une levée de Carreau et de deux levées de Trèfle.

Il ne peut se permettre de rendre la main à l'adversaire qui défilerait dans ce cas sa longue à Pique.

Son unique espoir est de réaliser quelques plis supplémentaires à Carreau sans donner la main par le biais d'une impasse forçante.

Ouest revient dans sa main par l'As de Trèfle et présente le Valet ou le 10 de Carreau.

Si Nord le couvre du Roi, le mort le prend de l'As. Si Nord ne couvre pas le Valet de son Roi, Ouest joue le 9 de Carreau du mort et le Valet remporte ainsi le pli.

Ouest recommence l'impasse, tire l'As pour faire tomber le Roi, et dispose d'une communication au Roi de Trèfle pour encaisser tous les plis de Carreau qui lui sont dus pour un total de dix levées.

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)

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



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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		88	12
	170	74	26
	200	57	43
	420	49	51
	450	38	62
	480	12	88
	...	0	100

**Entame :** Valet de Pique

**Enchères :**

Quand son partenaire ouvre de 1♥, Ouest constate qu'il a un fit dans cette majeure et ne doit pas oublier de rajouter immédiatement ses points de distribution.

Avec 9 points H, un doubleton et la connaissance de neuf atouts, il parvient à 12 points HLD.

Il effectue donc un soutien à saut au palier de trois.

Est n'est pas minimum de son ouverture car il détient 17 points HLD pour un minimum de 28 points dans la ligne : il conclut à la manche.

**Jeu de la carte :**

L'entame du Valet de Pique, tête de séquence, ne risque pas de donner une levée aux adversaires. Nord prend de l'As de Pique et rejoue de la couleur.

Pour Est, le déclarant, la tâche sur cette donne consiste essentiellement à manœuvrer correctement les Cœurs et les Trèfles.

A Cœur, le déclarant peut tenter une impasse répétée. Il joue petit Carreau pour l'As du mort et continue du 4 de Cœur. Si Nord fournit son Roi de Cœur, Est le prend de l'As, et s'il ne le met pas, Est se contente de jouer la Dame et remporte le pli.

Le déclarant doit alors rejouer le 3 de Trèfle vers le « mariage » du mort afin de recommencer son impasse à Cœur. Même si Sud joue son As de Trèfle, le déclarant accèdera au mort tôt ou tard par un honneur à Trèfle et jouera le 6 de Cœur vers sa fourchette As/Valet, remettant Nord au « chantage ».

Il fera ainsi un pli à Pique, cinq à Cœur, trois à Carreau et deux à Trèfle pour une levée de mieux !

**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
1440		82	18
1430		66	34
1370		51	49
680		32	68
	100	7	93
	...	0	100

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

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

	N	
O		E
	S	

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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
2SA	Passe	6SA	Fin

**Entame :** Dame de Cœur

### Enchères :

Fort de 21 points HL et d'une distribution régulière, Sud ouvre de l'enchère précise de 2SA. Nord ne doit pas conclure paresseusement à 3SA. Il a 13 points H et compte donc au moins 33 points H dans son camp. Ce total est le seuil à partir duquel il est intéressant de rechercher la prime de petit chelem ! Un bond à 6SA vient donc conclure cette séquence.

### Jeu de la carte :

Sur l'entame de la Dame de Cœur, Sud recense ses plis sûrs : trois à Pique, deux à Cœur, quatre à Carreau et un à Trèfle pour un total de dix plis.

Il lui manque donc deux levées pour remplir son contrat. Où peut-il donc les dénicher ?

La seule possibilité est à Trèfle.

En règle générale : tant que vous n'avez pas assez de plis pour gagner votre contrat, encaisser vos plis gagnants ne vous mènera nulle part : c'est reculer pour mieux sauter.

Il faut donc créer les levées manquantes avant d'encaisser celles déjà existantes.

Le mieux à faire, afin d'optimiser le nombre de plis à Trèfle est de partir d'un petit Trèfle du mort et de tenter l'impasse en jouant la Dame si Est ne fournit pas le Roi.

Une fois l'impasse réussie Sud tire l'As puis donne un troisième tour de la couleur pour affranchir deux levées de longueur. Le camp adverse prend certes la main au troisième tour de Trèfle, mais si Sud n'a pas commis l'erreur de jouer ses gros honneurs dans les autres couleurs auparavant, la défense ne sera pas en mesure d'encaisser le moindre pli ailleurs. Sud gagnera un beau chelem !

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

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

♠ R 8 4		♠ V 5									
♥ A V 10 7 3		♥ 9 6 5									
♦ A 7 3		♦ D 9 6 4 2									
♣ 8 5		♠ R D V									
♠ D 10 9 3	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ A 7 6 2
		N									
O			E								
		S									
♥ 2	♥ R D 8 4										
♦ R V 8 5	♦ 10										
♣ 10 9 4 2	♣ A 7 6 3										

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
480		88	12
450		63	37
420		45	55
400		34	66
170		19	81
	50	8	92
	...	0	100

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

**Entame :** Roi de Trèfle

### Enchères :

Sans majeure cinquième, Sud ouvre de 1♣, enchère ne promettant que trois cartes. Et quand Nord change de couleur au palier de un, Sud se découvre un fit à Cœur et doit en priorité le révéler : il soutient son partenaire à 2♥ exprimant une force de 13 à 16 points HLD.

Il n'en faut pas plus à Nord pour conclure à la manche au nom de ses 16 points HLD (ne pas oublier le point de longueur et les trois points de distribution).

### Jeu de la carte :

Sur l'entame du Roi de Trèfle, Nord compte ses plis : un à Trèfle, un à Carreau, cinq à l'atout et deux à Pique.

Des levées supplémentaires peuvent être créées grâce au dédoublement d'atouts si Nord pense à effectuer des coupes du côté court !

Pour mener cette tâche à bien il ne faut pas capturer les atouts de la défense.

Quand le retrait des atouts adverses ne vous laisse plus assez d'atouts pour effectuer vos coupes du côté court, commencez donc par vos coupes !

En conséquence Nord prend l'entame Trèfle de l'As puis Carreau pour l'As et Carreau coupé. Il peut ensuite jouer le Roi de Cœur et Cœur vers l'As avant de couper un second Carreau de la Dame de Cœur. Il rentre en main par le Roi de Pique pour faire tomber le dernier atout de la défense et assurer un minimum de onze plis.



SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		81	19
	630	38	62
	660	14	86
	...	0	100

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



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

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

Sud            Ouest            Nord            Est  
1SA

Passe            4SA            Fin

**Entame :** 10 de Cœur

**Enchères :**

Est garantit de 15 à 17 points H quand il ouvre d'1SA et Ouest doit s'appuyer sur cette information pour produire sa réponse. Lui-même détient précisément 17 points H et doit faire un petit calcul. Après réflexion, les 33 points H requis pour jouer un petit chelem nécessitent que l'ouvreur ait 16 ou 17 points et pas seulement 15.

Ouest doit donc produire l'enchère quantitative de 4SA qui est une proposition de petit chelem. Est se trouve malheureusement bien minimum et refuse cette aimable proposition.

**Jeu de la carte :**

Le principe, pour le déclarant est toujours le même : tant qu'il n'a pas assez de levées, il doit jouer les couleurs qui peuvent lui rapporter des plis supplémentaires.

Ici, le déclarant ne possède que neuf plis : trois à Pique, trois à Cœur, une à Carreau et deux à Trèfle. Il lui manque une levée pour réussir son contrat.

Carreau est la seule couleur susceptible de lui procurer cette levée.

Mais cela nécessite de faire tomber tous les Carreaux adverses. Est doit donc effectuer un travail de sape à Carreau en donnant deux fois la main à l'adversaire.

Il doit absolument garder ses honneurs dans les autres couleurs pour reprendre la main.

Au quatrième tour le Carreau, le camp Nord/Sud, en raison du partage 3/2 du résidu, n'a finalement plus de Carreau et Est réalise ainsi une levée de longueur à Carreau, bien méritée, et synonyme de gain du contrat.

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

	♠ 10 2										
	♥ R V 3										
	♦ 8 6 5 2										
	♣ D 7 4 3										
♠ D 9 4 3	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>O</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		O		E		S		♠ V 8 7 6
		N									
O			E								
		S									
♥ 6 4	♥ 10 7 2										
♦ A D 10 3	♦ R 7										
♣ V 10 9	♣ A R 8 5										
	♠ A R 5										
	♥ A D 9 8 5										
	♦ V 9 4										
	♣ 6 2										

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
170		82	18
140		68	32
110		56	44
100		44	56
	110	36	64
	140	18	82
	...	0	100

Sud            Ouest            Nord            Est  
1♥            Passe            2♥            Fin

**Entame :** Valet de Trèfle

**Enchères :**

Les enchères ne sont pas très compliquées sur cette donne. Sud ouvre d'1♥ avec 15 points HL et cinq cartes à Cœur. Et Nord le soutient au palier de deux, indiquant par là de 6 à 10 points HLD.

L'écueil serait maintenant pour Sud de proposer la manche en annonçant 3♥ alors qu'il sait pertinemment que les 27 points HLD qui rendent une manche (4♥) jouable ne peuvent être cumulés. Sud doit donc passer, ce qui met fin à la séquence.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame du Valet de Trèfle en tête de séquence, le déclarant compte ses levées. Il a déjà cinq plis à l'atout et deux plis de Pique.

Son unique possibilité est de réaliser une levée d'atout supplémentaire en effectuant une coupe de la main courte à Pique. La défense encaisse certes cinq plis dans les mineures, mais doit un jour où l'autre rendre la main au déclarant.

Dès que Sud prend la main, il joue l'As de Pique, le Roi de Pique et petit Pique coupé d'un atout de Nord. Maintenant, et maintenant seulement, il peut capturer les atouts adverses.

Si par mégarde, il donne trois tours d'atout en début de coup, il ne peut plus faire sa coupe du côté court car le mort n'a plus de Cœur pour couper ! Il chute inéluctablement.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		91	9
	420	78	22
	450	37	63
	480	19	81
	...	0	100

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

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



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

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

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

**Entame :** Dame de Trèfle

**Enchères :**

Avec 19 points H, Est ne se situe ni dans la fourchette de points correspondant à l'ouverture d'1SA, ni dans celle correspondant à l'ouverture de 2SA.

Il ouvre par défaut d'1♦. Ouest annonce en priorité sa majeure de quatre cartes, même si elle est de mauvaise qualité. La recherche et la découverte d'un fit majeur sont toujours primordiales.

Preuve en est sur cette donne où Est détient un beau fit à Pique, et muni maintenant d'un jeu puissant de 20 points HLD, effectue un double saut en nommant directement la manche.

**Jeu de la carte :**

Ouest prend l'entame de l'As de Trèfle et fait tomber les atouts adverses en deux tours, laissant traîner l'atout qui revient de droit à la défense.

Ensuite, pour gagner, il lui faut tenter une impasse à Cœur et une impasse à Carreau.

Il doit pour cela jouer le 3 de Cœur du mort vers les honneurs de sa main.

Comme Sud détient le Roi, il est « pris en fourchette » et la Dame de Cœur réalise un pli.

Ouest tente maintenant la même stratégie à Carreau en jouant le 3 de sa main vers les honneurs du mort. C'est au tour de la Dame de Carreau de Nord d'être prise en étau.

Comme les Carreaux sont répartis amicalement (3-3), le quatrième Carreau constitue ainsi une levée de longueur, et Ouest se voit même offrir le luxe d'une onzième levée.

**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

niveau : SEF

Jeu n°16 :	mai	2007
Jeu n°25 :	janvier	2012
Jeu n°26 :	mai	2012
Jeu n°27 :	janvier	2013
Jeu n°28 :	mai	2013
Jeu n°29 :	janvier	2014
Jeu n°30 :	mai	2014
Jeu n°31 :	janvier	2015

niveau : Bridge Français

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°16 :	mai	2011
Jeu BF n°17 :	janvier	2012
Jeu BF n°18 :	mai	2012
Jeu BF n°19 :	janvier	2013
Jeu BF n°20 :	mai	2013
Jeu BF n°21 :	janvier	2014
Jeu BF n°22 :	mai	2014
Jeu BF n°23 :	janvier	2015