



UNIVERSITÉ DU BRIDGE

# CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ÉCOLES DE BRIDGE

JEU N<sup>o</sup>  
29

1<sup>ère</sup> séance 2018

# AVANT-PROPOS

Votre première expérience du bridge de comparaison ?  
Peut-être, mais ce ne sera sûrement pas la dernière !  
Quel plaisir de constater ses progrès de championnat  
en championnat puis de jouer avec les meilleurs.  
Quel plaisir pour les moniteurs de voir leurs élèves  
s'investir et progresser.  
Alors, amusez-vous et bonne chance à tous !

Pierre Saguet  
*Vice-Président de la FFB*

Ce livret a été préparé par l'équipe pédagogique de l'Université du Bridge.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE  
20, quai Camot - 92210 SAINT CLOUD - Tél : 01 55 57 38 00 - Fax : 01 55 57 38 36

[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		95	5
	50	92	8
	140	91	9
	170	85	15
	200	77	23
	420	58	42
	450	30	70
	480	8	92
	...	0	100

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

**Entame :** Valet de Pique

**Enchères :**

Sur la réponse de 1♥ d'Ouest qui montre au moins quatre cartes à Cœur et 5-6 points HL, Est indique son fit à Cœur en priorité, même avec quatre petits atouts : comme il est dans la zone minimale de son ouverture, il se contente d'un soutien simple à 2♥. Il n'en faut pas plus à Ouest, fort de 15 points HLD, pour conclure à la manche.

**Jeu de la carte :**

Ouest couvre le Valet de Pique du Roi ou de la Dame de Pique pour l'As de Sud qui insiste dans la couleur. Le déclarant prend la deuxième levée du mort. Afin de réaliser le maximum de levées d'atout, Ouest dispose sur cette donne de deux stratégies :

- Il a la possibilité de couper deux petits Trèfles de son jeu avec le côté court : couper du côté court est bien souvent bénéfique mais il faut dans cette donne (comme dans bien d'autres) effectuer ces coupes avant de faire tomber tous les atouts adverses.
- De plus, il peut réaliser une impasse à Cœur en jouant le 3 de Cœur vers sa Dame. Sud, qui détient le Roi est démuni : s'il le joue, Ouest le prend avec son As et s'il refuse de le jouer, Ouest joue la Dame. Ouest réitère alors cette manœuvre en rejoignant le mort (par l'As de Carreau par exemple) et en jouant le 5 de Cœur vers le Valet. Il capture ainsi le Roi adverse pour un total de onze plis à l'arrivée.

**NOUVEAU :**

**« Cahiers de l'Université du Bridge »**

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.fr

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
170		98	2
140		79	21
110		56	44
100		48	52
50		44	56
	90	39	61
	100	24	76
	200	6	94
	...	0	100

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

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

**Entame :** 6 de Trèfle

### Enchères :

Le jeu de Sud respecte les critères d'intervention au palier de un car il a 11 points HL et cinq cartes à Pique de bonne qualité. En réponse à cette intervention, Nord, avec 12 points H qui représentent la valeur d'une ouverture, et un fit à Pique, dispose d'une enchère précise qui rend hommage à la force de ce jeu (contrairement à un soutien simple à 2♠ qui serait limité à 12 points HLD).

Il s'agit du cue-bid nomination de la couleur adverse, enchère artificielle qui demande à Sud la valeur de son intervention : comme Sud est minimum, il répète sa couleur au palier le plus bas ce qui permet de jouer le contrat de 2♠.

### Jeu de la carte :

Ouest entame dans la couleur d'ouverture de son partenaire et Sud prend de l'As du mort.

Il est urgent pour lui de gagner un tour de contrôle à Trèfle et pour cela, il doit défausser un Trèfle de sa main sur une carte maîtresse du mort à Carreau.

Il joue donc le 4 de Carreau pour son Roi, puis le 5 de Carreau pour l'As et enfin la Dame de Carreau pour défausser un petit Trèfle.

Le danger des Trèfles écarté, il peut maintenant faire tomber l'As d'atout adverse.

Quand Est prend la main à l'As de Pique, il réalise un pli de Trèfle et doit ensuite changer son fusil d'épaule car il n'y plus d'espoir à Trèfle. Il joue donc As de Cœur et petit Cœur et a le bonheur de voir son partenaire prendre du Roi et lui donner une coupe.

Les deux camps ont joué au mieux, le contrat est réalisé sans levée supplémentaire.

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

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
480		99	1
450		87	13
420		64	36
400		48	52
200		39	61
140		32	68
	50	18	82
	100	4	96
	...	0	100

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

**Entame** : Dame de Trèfle

### Enchères :

Afin d'informer l'ouvreur d'1 Sans-Atout qu'il détient cinq cartes à Cœur, Sud emploie le Texas, convention qui consiste à enchérir dans la couleur juste en dessous de celle qu'on possède réellement.

Quand Nord rectifie le Texas au palier de 2 (enchère obligatoire), Sud annonce maintenant une force d'au moins 10 points HL par l'enchère de 3SA, laissant l'ouvreur décider de la nature du contrat final en fonction de la présence ou non d'un fit à Cœur.

En l'occurrence, Nord détient trois cartes à Cœur et opte logiquement pour le contrat de 4 Cœurs.

### Jeu de la carte :

Gagner ce contrat est impossible si le déclarant ne manœuvre pas les deux couleurs rouges de la bonne façon.

Pour réaliser cinq levées d'atout, il faut capturer la Dame de Cœur.

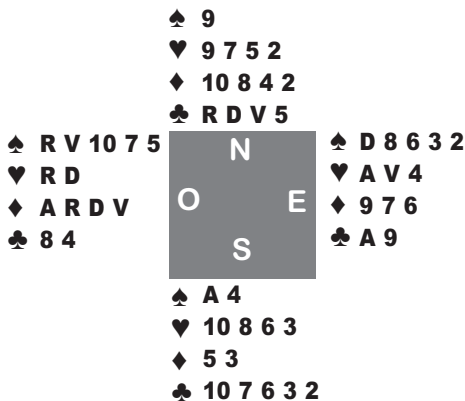
Le meilleur moyen d'arriver à cette fin est de jouer le Roi de Cœur, puis le 3 de Cœur vers la fourchette As-Valet. Quand Ouest joue le 9 de Cœur, Nord réalise une impasse en fournissant le Valet de Cœur, puis joue son As pour prendre la Dame.

À Carreau, une impasse indirecte est nécessaire : la Dame de Carreau étant un honneur isolé, il convient de jouer le 2 de Carreau vers la Dame (impasse indirecte).

Dès qu'Ouest détient le Roi, qu'il le mette tout de suite ou non, la Dame sera tôt ou tard en mesure de faire un pli, synonyme de gain du contrat.

Sud sera même en mesure de faire trois levées de Carreau car le résidu est partagé 3-3, ce qui génère une levée de longueur. En tout Nord réalise cinq atouts, deux Piques, trois Carreaux et un Trèfle.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		98	2
100		90	10
	620	83	17
	650	69	31
	680	45	55
	1430	17	83
	...	0	100



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

**Entame :** : Roi de Trèfle

### Enchères :

Un soutien simple (6-10HLD) ou à saut (11-12HLD) de la part d'Est serait clairement insuffisant. Seul le soutien à double saut, qui montre de 13 à 16HLD, révèle la force du répondant.

Ouest a maintenant la connaissance d'un fit, et possède donc un jeu réévalué de 22HLD.

Il calcule la somme des points du camp et réalise ainsi que son camp atteint largement le minimum de 33 points HLD pour déclarer un petit chelem. Il y bondit sans tergiverser !

### Jeu de la carte :

Après cette entame menaçante, Ouest doit gagner immédiatement un tour de contrôle à Trèfle.

Pour cela, la seule solution est de prendre de l'As de Trèfle et de jouer le 4 de Cœur pour le Roi, la Dame de Cœur pour l'As (!) et le Valet de Cœur sur lequel Ouest défausse un petit Trèfle de sa main.

Maintenant, et seulement maintenant, Ouest peut donner la main à l'adversaire à l'As d'atout, car les honneurs à Trèfle des adversaires sont devenus inoffensifs, Ouest étant désormais en mesure de couper cette couleur.

Le déclarant ramassera le restant des atouts adverses dès que possible et gagnera ainsi brillamment ce chelem.

**Kit d'Initiation au bridge : 31 €**

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.fr

<p>♠ 9 6 4 3 ♥ 10 5 ♦ V 10 7 5 ♣ R V 10</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">S</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	N			O	S	E				<p>♠ D 2 ♥ R D 8 ♦ R D 4 ♣ D 7 6 5 3</p>	<p>♠ R 8 5 ♥ A V 9 4 2 ♦ 9 2 ♣ A 8 2</p>
N												
O	S	E										
<p>♠ A V 10 7 ♥ 7 6 3 ♦ A 8 6 3 ♣ 9 4</p>												

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
600		99	1
150		87	13
120		64	36
110		49	51
90		34	66
50		21	79
	100	11	89
	110	5	95
	200	2	98
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	1♥
1♠	Passe	1SA	

**Entame :** 4 de Cœur

**Enchères :**

Même après une intervention, les enchères du camp de l'ouvreur restent identiques dans la mesure du possible.

Ainsi, la signification de la réponse d'1♠ de Sud à l'ouverture n'est pas altérée par l'intervention d'Est, pas plus que la redemande de Nord à 1SA qui montre toujours de 12 à 14 points H dans une main régulière. Sud, avec seulement 9 points H, n'a aucune raison de reparler, la force de son camp ne pouvant dépasser 23 points H.

**Jeu de la carte :**

Est entame du 4 de Cœur en quatrième meilleure et Ouest coopère avec le 10 de Cœur que Nord prend du Roi. Est en déduit que le déclarant détient la Dame de Cœur car Ouest, avec la Dame et le 10 de Cœur, aurait fourni la Dame.

Nord doit maintenant songer à réaliser des levées potentielles à Pique. Le meilleur moyen d'y arriver est de tenter une impasse forçante en jouant la Dame de Pique.

- Soit Est fournit le Roi, l'As du mort le prend, puis le Valet et le 10 font chacun un pli
- Soit Est ne le fournit pas, la Dame de Pique fait le pli, et Nord recommence la manœuvre en jouant le 2 vers le Valet de Pique.

En l'occurrence, Est a tout intérêt à couvrir la Dame de Pique du Roi (honneur sur honneur), car il permettra ainsi à son partenaire d'avoir, au quatrième tour de Pique, une carte supérieure à celle du mort.

Le déclarant est ainsi limité à sept plis et gagne son contrat juste fait. Pris pour pris, Est doit vendre chèrement la peau de son Roi de Pique. En couvrant la Dame il oblige le déclarant à utiliser deux honneurs pour en capturer un seul. Cela peut promouvoir une petite carte d'Ouest au rang de carte maîtresse, comme c'est le cas ici.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		97	3
100		81	19
	620	67	33
	630	62	38
	650	51	49
	660	42	58
	680	36	64
	1430	15	85
	...	0	100

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

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



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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	3♣	Passé	2SA
Passé	6♥		3♥

**Entame :** 9 de Trèfle

### Enchères :

Quand l'objectif du camp est de trouver un fit 4 et 4 dans une majeure après une ouverture à Sans-Atout, la convention Stayman (nom issu de son inventeur, l'américain Sam Stayman) est le moyen le plus efficace. La réponse d'Ouest au Stayman à 3♣ est donc adéquate et permet de retrouver le fit à Cœur. Ouest calcule ensuite ses points en n'omettant pas d'ajouter ses points de distribution à la suite de la découverte du fit à Cœur. Il détient 13 points HLD, ce qui fait un minimum de 33 points HLD pour le camp : en route pour le chelem !

### Jeu de la carte :

Est dispose d'ores et déjà de deux plis à Pique, quatre plis à Cœur, un pli à Carreau et trois plis à Trèfle. Il fera aisément une onzième levée en coupant un Carreau d'un petit Cœur du mort, dédoublant ainsi ses atouts.

Après avoir fait tomber les atouts adverses en trois tours, Est doit tenter de trouver un pli de longueur : la meilleure chance est à Trèfle en cas de répartition 3-2 du résidu. Mais quand Sud défausse au deuxième tour de Trèfle, cet espoir s'évanouit.

Est doit alors songer à se rabattre sur une répartition amicale des Piques, à savoir 3-3. Il doit sans plus attendre donner la main à Pique pour réaliser ultérieurement le quatrième tour de Pique et arriver enfin à dénicher sa douzième levée !



<p>♠ A D 9 8 5</p> <p>♥ 7 4 2</p> <p>♦ V 9 6 3</p> <p>♣ 3</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O     E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O     E	S	<p>♠ 7</p> <p>♥ D V 10 6</p> <p>♦ R 8 5 2</p> <p>♣ R V 8 5</p>	<p>♠ R V 6 3</p> <p>♥ A R 8 3</p> <p>♦ 4</p> <p>♣ A 9 7 4</p>
N						
O     E						
S						
		<p>♠ 10 4 2</p> <p>♥ 9 5</p> <p>♦ A D 10 7</p> <p>♣ D 10 6 2</p>				

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		94	6
	140	81	19
	170	65	35
	200	49	51
	620	32	68
	650	12	88
	...	0	100

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

**Entame :** Dame de Cœur

### Enchères :

Après le changement de couleur de son partenaire, Est doit impérativement revaloriser son jeu à la lumière du fit. Sa force s'élève à 17 points HLD, une force suffisante pour un soutien à saut, au palier de 3. Ouest dénombre quant à lui 12 points HLD en prenant en compte la présence de neuf atouts dans l'ensemble du camp : largement assez pour demander la manche à l'atout Pique.

### Jeu de la carte :

Ouest ne dispose au départ que de huit plis : cinq à Pique, deux à Cœur et un à Trèfle. Il ne peut ni affranchir de levées d'honneur ou de longueur, ni tenter d'impasse. Sa stratégie consiste ici à réaliser le maximum de plis avec ses atouts, en les dédoublant par le biais de coupes (notamment de coupes à Carreau, du côté court).

Dans ce contexte, mieux vaut ne pas jouer atout du tout, mais donner la main à l'adversaire à Carreau en vue d'ouvrir la coupe.

À chaque fois qu'Ouest coupera l'un de ses Carreaux, il pourra communiquer à nouveau vers son jeu via la coupe à Trèfle (double coupe) et peut-être une fois via l'atout.

Il gagnera ainsi son contrat, avec même une levée de plus s'il parvient à couper trois Carreaux de son jeu, réalisant ainsi huit plis d'atout au total.

**SEF**

Renseignements : Boutique FFB

Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.fr

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
490		96	4
460		88	12
430		75	25
400		56	44
150		36	64
130		24	76
110		15	85
100		11	89
	50	6	94
	100	1	99
	...	0	100

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	2♣	Passé
2SA	Passé	3SA	

**Entame :** 5 de Pique

### Enchères :

Du haut de ses 16 points HL, Nord ne doit pas se laisser faire et intervient à 2♣ ce qui montre six belles cartes à Trèfle.

Quand Sud, avec 11 points H et deux arrêts à Pique, propose la manche à Sans Atout, Nord, qui pourrait n'avoir que 12 points HL, s'empresse d'accepter.

Rappelez-vous toujours que de belles couleurs longues en mineure permettent beaucoup plus facilement de réaliser le contrat de 3 Sans-Atout.

### Jeu de la carte :

Sud a conscience qu'il est nécessaire d'affranchir la couleur longue du mort.

Il prend donc le Valet de Pique d'Est du Roi et joue le Valet de Trèfle pour tenter une impasse au Roi.

Ouest sait que son Roi de Trèfle est condamné car il n'est accompagné que d'une seule petite carte, et il est placé devant la fourchette As-Dame du mort. Perdu pour perdu, il doit couvrir le Valet de Trèfle du Roi, même si ce Roi se fait capturer, car ce sacrifice permettra peut-être (et c'est en l'occurrence le cas) à son partenaire de réaliser le 10 de Trèfle.

Sud concède ainsi le 10 de Trèfle à la défense pour affranchir trois plis de longueur et devra tenter l'impasse au Roi de Carreau - qui va forcément réussir car Ouest a ouvert et possède au moins 12 points H - pour dénicher un neuvième pli.

<p>♠ A D ♥ A 6 4 ♦ A R 5 3 ♣ V 5 4 2</p>	<p>♠ V 10 9 6 2 ♥ 10 5 ♦ D 10 6 ♣ D 8 7</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;">N</p> <p style="text-align: center;">O                      E</p> <p style="text-align: center;">S</p> </div>	<p>♠ 7 4 ♥ D V 7 3 ♦ 9 4 2 ♣ A 10 9 3</p>	<p>♠ R 8 5 3 ♥ R 9 8 2 ♦ V 8 7 ♣ R 6</p>
--	---	---	--

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		93	7
100		77	23
	50	66	34
	90	63	37
	100	59	41
	120	52	48
	150	42	58
	180	36	64
	600	21	79
	630	6	94
	...	0	100

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

**Entame :** Valet de Pique

**Enchères :**

Ouest détient 18 points H et un jeu régulier. Le traitement correct d'un jeu comportant ce nombre de points est de commencer par ouvrir au palier de un en mineure. Puis, sans fit et en l'absence de majeure de quatre cartes à annoncer au palier de un, d'opter par la suite pour une redemande à saut à 2SA (18-19H). Est est ainsi au courant du nombre de points, et peut concrétiser sans mal à 3SA.

**Jeu de la carte :**

Afin de gagner son contrat, Ouest devra réaliser de multiples impasses. Tout d'abord à Trèfle où il peut tenter une double impasse : il joue le 2 de Trèfle vers le 10 du mort que Sud prend du Roi pour rejouer Pique. Ouest joue alors le Valet de Trèfle. Soit Nord joue sa Dame et l'As la prend, soit Nord joue son 8 et Ouest fournit le 3, remportant la levée. La Dame sera capturée au tour suivant.

Ouest doit ensuite tenter une impasse forçante à Cœur en jouant la Dame de Cœur : si Sud joue son Roi, il est pris de l'As et le Valet de Cœur fait le pli suivant. Si Sud refuse de jouer son Roi, la Dame remporte le pli.

À l'arrivée neuf levées sont acquises de haute lutte.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
500		98	2
200		89	11
140		79	21
100		68	32
	100	45	55
	200	25	75
	620	12	88
	650	4	96
	...	0	100

<p>♠ 4</p> <p>♥ A R 10 3</p> <p>♦ R 10 8 6 4</p> <p>♣ 6 5 3</p>	<p>♠ R 9 6 5 2</p> <p>♥ 5</p> <p>♦ V 9 7 2</p> <p>♣ V 10 8</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 60px; margin: 0 auto;">             N O     E S           </div>	<p>♠ A 7</p> <p>♥ D 8 7 4 2</p> <p>♦ A 5</p> <p>♣ R 9 4 2</p>
	<p>♠ D V 10 8 3</p> <p>♥ V 9 6</p> <p>♦ D 3</p> <p>♣ A D 7</p>		

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	4♥	4♠	1♥
Passé	Passé ou Contre		Passé

**Entame :** As de Cœur

### Enchères :

Quand la séquence d'enchères prend une tournure compétitive, que les deux camps se disputent le contrat, ce n'est plus tant le nombre de points d'honneurs qui compte que le nombre d'atouts.

Ainsi lorsqu' Ouest, à juste titre du fait de ses 15 points HLD, bondit à la manche à l'atout Cœur, Nord ne doit pas se laisser désarçonner.

Il détient en effet un fit de dix cartes à Pique accompagné d'un singleton à Cœur : en dépit de son faible nombre de points d'honneur, Nord défend donc sans ambages au contrat de sacrifice de 4 Piques au nom de la loi des atouts qui stipule grosso modo qu'un camp peut demander autant de levées qu'il possède d'atouts. L'idée générale est que si la manche à Pique chute, dans le même temps la manche à Cœur gagne. Dans ce cas Nord espère que la chute de son contrat, éventuellement contré par les adversaires, leur rapportera moins que le gain de leur propre manche. Quand Nord annonce 4♠, ni Est ni Ouest n'ont la certitude qu'il va chuter. Cependant Ouest sait que son camp est majoritaire en points H. C'est le seul élément dont il dispose pour prendre sa décision. Mais vous apprendrez que cet élément n'est pas très fiable, la distribution pouvant largement compenser le manque de points d'honneurs.

### Jeu de la carte :

Sur l'entame de l'As de Cœur, Nord dispose déjà de quatre levées de Pique et d'une levée de Trèfle. Il fera aisément deux autres levées de Pique en coupant des Cœurs ou des Carreaux pour dédoubler ses atouts. Quant aux Trèfles, il peut réaliser deux autres plis en tentant une impasse forçante. Pour cela il doit partir du Valet ou du 10 de Trèfle du mort.

- si Est fournit le Roi, il est pris de l'As et la Dame et le 10 de Trèfle feront chacun un pli.

- Si Est ne fournit pas son Roi, le Valet gagne le pli et Nord réitère la manœuvre.

Nord ne chute que d'une levée et constate que les adversaires gagnaient 620 points au contrat de 4♥ ! Notons qu'avec un Carreau de moins et un Trèfle de plus Sud aurait gagné son contrat.

<p>♠ V 4 3 ♥ D 6 ♦ R V 10 5 3 ♣ 8 6 4</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	N			O	E			S		<p>♠ R 10 7 2 ♥ V 9 4 ♦ 9 6 4 ♣ R 10 5</p>	
N												
O	E											
	S											
<p>♠ A 5 ♥ A 8 7 5 2 ♦ A D 7 ♣ A V 2</p>												

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
460		97	3
430		90	10
400		70	30
120		43	57
	50	21	79
	100	2	98
	...	0	100

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

**Entame :** 2 de Pique

### Enchères :

Sur l'ouverture majeure de son partenaire, Nord n'a pas assez de points pour répondre 2♦ (enchère qui promettrait 11 points H ou 12 points HL) et se contente donc avec seulement 8 points HL de la réponse d'1SA qui indique de 6 à 10 points H.

Sud, qui possède 20 points HL, additionne les points du camp pour aboutir à un minimum de 26 points HL et conclure à 3SA.

### Jeu de la carte :

Sur l'entame du 2 de Pique d'Est, Nord se rend compte qu'il est à la tête de huit plis : un pli à Pique, un à Cœur, cinq à Carreau et un à Trèfle.

Il peut se permettre de rendre une fois la main car l'entame en quatrième meilleure révèle que les Piques adverses sont répartis 4-4.

Sa meilleure chance de faire un neuvième pli est de réaliser la Dame de Cœur.

Mais pour cela, il doit jouer le 2 de Cœur vers sa Dame en espérant le Roi de Cœur en Ouest. Ouest joue son Roi et Nord en profite pour jouer son 6 de Cœur et conserver sa Dame (si Ouest n'avait pas joué son Roi, Nord aurait fait sa Dame).

Le camp Est-Ouest encaisse alors trois levées de Pique mais est ensuite obligé de rendre la main.

Maintenant que la Dame de Cœur est libérée, Nord la débloque et fera ensuite son As de Cœur en rentrant en main soit à Carreau soit à Trèfle.

**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
50		89	11
	140	65	35
	150	51	49
	170	41	59
	420	14	86
	450	1	99
	...	0	100

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

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

**Entame :** Valet de Carreau

### Enchères :

Avec 11 points H et 12 points HLD Ouest est trop fort pour un soutien simple à 2♥. Quant au soutien à saut à 3♥, ce serait un barrage promettant quatre atouts. La parade consiste à utiliser le cue-bid pour obliger l'intervenant à décrire son jeu puis à soutenir à Cœur si Est fait une enchère encourageante. Le cue-bid ne garantissant pas le fit, Est annonce 2SA qui montre un arrêt à Carreau et une force de 13-14 points HL au moins.

Ouest, qui connaît au moins 14 points HLD chez son partenaire, dispose d'au moins 26-27 points dans son camp, total permettant de s'attaquer à la manche avec optimisme. Par ailleurs le jeu de la carte pourrait être facilité par la localisation de la majorité des points adverses dans la main de l'ouvreur.

### Jeu de la carte :

Est fait son plan de jeu en dénombrant ses levées : il a une levée de Pique, cinq levées d'atout, une levée de Carreau et deux levées de Trèfle.

Il manque une levée à l'appel. Il n'y a aucune impasse et aucune levée de longueur à l'horizon. La seule solution dans ce cas est de procéder à un dédoublement des atouts.

En effet, couper un Pique de la main qui ne détient que trois Piques (le côté court) permettra de réaliser une levée d'atout supplémentaire.

Mais pour cela, il doit donner préalablement un pli à Pique, et il doit le faire urgemment, avant de faire tomber les atouts adverses, car il ne resterait plus d'atout au mort (le côté court) pour couper ce petit Pique au troisième tour de la couleur.

**Kit d'Initiation au bridge : 31 €**

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.fr

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		98	2
140		87	13
100		65	35
	100	35	65
	110	15	85
	200	6	94
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
2♥	2♠	1♥	1♠
		3♥	

**Entame :** As de Pique

### Enchères :

Cette séquence d'enchère revêt un caractère compétitif. Après l'intervention à Pique d'Est et le soutien d'Ouest à 2♠, Nord est en droit de se demander s'il a intérêt à laisser jouer l'adversaire ou à surenchérir. Comme il détient six cartes à Cœur, il sait qu'il y a 9 cartes à Cœur dans son camp : d'après la loi des atouts, il est statistiquement bon pour lui de surenchérir à 3♥.

En l'absence d'arguments distributionnels, le camp Est-Ouest (qui a déjà fait son travail en lui faisant annoncer un contrat plus élevé que prévu), le laisse jouer.

### Jeu de la carte :

Le camp Est-Ouest peut faire chuter le contrat de 3 Cœurs.

Est entame de l'As de Pique et voit qu'il va affranchir la Dame de Pique du mort s'il continue du Roi. Il a donc intérêt à rejouer une couleur mineure, du Carreau par exemple.

Le déclarant prend de la Dame de Carreau du mort pour tenter une impasse « forçante » à Cœur en partant de la Dame. Le fait que la Dame de Carreau remporte la levée signifie qu'Ouest ne possède ni le Roi ni l'As. En main au Roi d'atout Est contre-attaquera donc à Trèfle dans l'espoir d'avoir plus de succès. La défense réalisera alors deux Piques, un atout et deux Trèfles pour une de chute.

Chuter d'une levée produit néanmoins un meilleur score que de laisser l'adversaire gagner le contrat de 2 Piques : la loi des atouts est ici vérifiée.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
480		98	2
450		67	33
420		30	70
100		15	85
	50	6	94
	100	1	99
	...	0	100

<p>♠ 8 4 3</p> <p>♥ 6</p> <p>♦ A 10 5</p> <p>♣ A D V 9 6 4</p>	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">N</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="text-align: center;">S</td> <td style="text-align: center;">E</td> </tr> </table>		N		O	S	E	<p>♠ V</p> <p>♥ 9 8 4 3</p> <p>♦ V 9 3</p> <p>♣ R 10 7 3 2</p>	<p>♠ R D 7 2</p> <p>♥ R V 10 5</p> <p>♦ D 7 6 4</p> <p>♣ 5</p>
	N								
O	S	E							
	<p>♠ A 10 9 6 5</p> <p>♥ A D 7 2</p> <p>♦ R 8 2</p> <p>♣ 8</p>								

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	2♣	4♠	5♣
Contre			Passé

**Entame :** Roi de Pique

### Enchères :

La loi des atouts régit souvent les décisions dans le cadre d'enchères compétitives.

Est, pour peu que son partenaire ait eu la bonne idée d'intervenir à 2♣, se rend compte que son camp détient la bagatelle de onze cartes dans cette couleur (!).

Il n'a pas intérêt à laisser l'adversaire gagner tranquillement la manche à l'atout Pique et le titille en ayant le courage (justifié notamment par la vulnérabilité) d'aller au contrat de sacrifice de 5♣ !

Audace certes bénéfique, mais sanctionnée dans la mesure du possible par Sud qui, avec deux As et un Roi, ne doit absolument pas oublier le Contre punitif afin d'augmenter la pénalité rapportée par la chute du contrat adverse.

### Jeu de la carte :

Ouest doit chuter le moins possible afin que son contrat de sacrifice soit rentable.

Pour limiter la casse, la seule stratégie à employer après avoir fait tomber les atouts adverses, est d'opérer une double impasse à Carreau.

En effet Ouest y détient le Valet le 10 et le 9, qui sont des cartes intermédiaires intéressantes.

Ouest joue le Valet de Carreau du mort :

- si Sud joue son Roi, Ouest le prend de l'As et fera nécessairement un pli avec le 10 ou le 9 puisqu'il ne reste plus que la Dame chez les adversaires.

- si Sud ne le joue pas, Ouest joue le 5 de Carreau et Nord prend le Valet de sa Dame. Qu'à cela ne tienne, Ouest jouera ultérieurement le 3 de Carreau du mort vers sa fourchette A-10 et le Roi sera pris en impasse.

Une bonne opération, car le camp Est-Ouest ne perd que 100 points alors que la manche adverse aurait rapporté 420 points au camp Nord-Sud !



<p>♠ A 6 4</p> <p>♥ D 9 6</p> <p>♦ A D 8 6</p> <p>♣ V 7 3</p>	<p>♠ D 10 9 8</p> <p>♥ A 7 3</p> <p>♦ 10 5 3</p> <p>♣ A 10 4</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>N</p> <p>O                    E</p> <p>S</p> </div>	<p>♠ R 7 5 3</p> <p>♥ R V 10 8 2</p> <p>♦ V 4</p> <p>♣ 8 5</p>
	<p>♠ V 2</p> <p>♥ 5 4</p> <p>♦ R 9 7 2</p> <p>♣ R D 9 6 2</p>		

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		97	3
50		88	12
	90	75	25
	110	59	41
	120	46	54
	140	28	72
	150	11	89
	170	7	93
	200	3	97
	...	0	100

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

**Entame** : Roi de Trèfle

### Enchères :

La redemande à 1SA de l'ouvreur montre précisément de 12 à 14 points H et un jeu régulier.

Est peut donc s'appuyer sur le fait que son partenaire promette deux cartes à Cœur pour répéter sa couleur avec seulement cinq cartes. Le fit n'est pas garanti mais il est préférable de jouer à l'atout, même avec sept cartes seulement, quand la couleur longue se situe dans la main faible en points et donc en remontées. Au moins le déclarant bénéficiera des levées de longueur que procurera la couleur d'atout alors que celles-ci pourraient être inaccessibles si le contrat se jouait à Sans-Atout, faute de communications vers la main faible.

La répétition de sa couleur au plus bas palier par le répondant étant l'indication d'un jeu faible (6-10HL), l'ouvreur, sans aucun espoir de manche, est tenu de passer.

### Jeu de la carte :

Si la défense souhaite empêcher le déclarant de dédoubler ses atouts en coupant du côté court, la seule parade qu'elle puisse trouver est de jouer atout à chaque occasion.

Ainsi, après deux tours de Trèfle, si Nord ou Sud a la bonne idée (néanmoins difficile) de rejouer atout, la défense pourra faire tomber deux Cœurs du mort en jouant l'As de Cœur et Cœur. Plus tard en main, Nord jouera un troisième tour de Cœur pour faire tomber le dernier Cœur du mort et Est se trouvera dans l'incapacité de couper son quatrième Pique. Il se rabattra sur l'impasse au Roi de Carreau en jouant le Valet de sa main. Le Roi de Carreau de Sud est en mauvaise posture mais, pris pour pris, autant vendre chèrement sa peau en couvrant le Valet du Roi. De la sorte le déclarant usera deux honneurs pour en capturer un et ne réalisera que deux levées dans la couleur. Si Sud ne couvre pas, Est fera son Valet et recommandera l'impasse, s'octroyant non pas deux mais trois plis de Carreau ! Sur cette excellente défense Est ne fait que huit levées.

**NOUVEAU** : « Cahiers de l'Université du Bridge »

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.fr

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
450		98	2
420		71	29
170		38	62
140		31	69
	50	15	85
	100	5	95
	...	0	100

♠ A D 10	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="background-color: #cccccc;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ R 6
		N									
O			E								
		S									
♥ 10 9 8 5 4 3		♥ R D 7 6									
♦ 7 6	♦ 8 3										
♣ 10 8	♣ D 9 6 5 2										
	♠ V 8 5 3										
	♥ V 2										
	♦ R V 9 5 4										
	♣ 4 3										

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

**Entame :** 10 de Cœur

### Enchères :

Sur la réponse de son partenaire, avec un fit à Pique, Nord choisit de redemander directement 4♠ car il s'aperçoit qu'il a un jeu puissant de 20HLD (en rajoutant 2D pour le singleton à Cœur). Contrairement à une idée reçue et bien trop répandue, cette redemande à 4♠ n'est pas une enchère purement conclusive, mais une annonce de points : 20 à 23HLD. Si Sud avait détenu plus de points il aurait eu toute latitude pour demander le chelem, mais ici ce n'est évidemment pas le cas.

### Jeu de la carte :

Ce n'est pas parce que le déclarant possède de mauvais atouts qu'il doit s'abstenir de les faire tomber ! Le facteur qui détermine souvent s'il faut jouer atout ou non n'est pas du tout la qualité des atouts, mais la capacité combinée des deux jeux à réaliser des coupes. Ici, Sud n'a pas beaucoup de coupes à réaliser pour dédoubler ses atouts. Sa priorité est donc de jouer atout pour empêcher le dédoublement d'atouts adverses par le biais de coupes. Il pourra ainsi réaliser sans encombre cinq plis à Carreau, deux plis à Trèfle, un pli à Cœur et deux plis à l'atout (un atout de chaque côté, en coupant un Cœur ou un Trèfle à la fin).

<p>♠ 10 9 6 2 ♥ D 10 4 2 ♦ A ♣ D 10 8 3</p>	<table style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O      E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O      E	S	<p>♠ V 8 3 ♥ R 9 7 5 ♦ 9 6 4 ♣ V 5 2</p>	<p>♠ A R 7 5 ♥ A V ♦ R V 3 2 ♣ A 9 4</p> <p>♠ D 4 ♥ 8 6 3 ♦ D 10 8 7 5 ♣ R 7 6</p>
N						
O      E						
S						

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
490		96	4
460		86	14
430		78	22
400		42	58
	50	3	97
	...	0	100

Sud                      Ouest                      Nord                      Est  
 3SA                      2SA                      Passe

**Entame :** 5 de Cœur

**Enchères :**

Nord possède une main régulière (c'est à dire une main avec une répartition 4-3-3-3, 4-4-3-2 ou 5-3-3-2) ; avec 20 ou 21 points H, l'ouverture adéquate est 2SA.  
 Sud calcule que son camp possède un total de 27 ou 28 points H : 20 ou 21 points H chez son partenaire plus 7 points H chez lui. Le minimum pour appeler la manche (25H) est largement atteint mais il n'y a pas de quoi appeler le petit chelem puisqu'il faudrait posséder 33 points H.  
 Sud conclut donc tranquillement à 3SA.

**Jeu de la carte :**

Est entame dans sa longue en « quatrième meilleure », du 5 de Cœur. Pour aider son partenaire à affranchir sa couleur Ouest fournit sa plus grosse carte en troisième, la Dame de Cœur.  
 Nord recense ses levées, couleur par couleur : trois à Pique, une à Cœur et deux à Trèfle, soit six levées immédiatement disponibles. Et il peut affranchir quatre levées supplémentaires à Carreau en faisant tomber l'As de Carreau des adversaires.  
 Il doit commencer par cette opération. Ici, après l'As de Carreau le camp Est-Ouest réalisera trois levées de Cœur, soit quatre levées en tout.  
 Si Nord joue ses cartes maîtresses à Pique et à Trèfle avant de faire tomber l'As de Carreau, il perdra trois Cœurs, mais aussi un Pique et deux Trèfles et fera trois levées de chute alors qu'il aurait pu gagner son contrat !

**SEF**

Renseignements : Boutique FFB  
 Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.fr

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		98	2
	490	94	6
	520	90	10
	990	81	19
	1020	60	40
	1520	22	78
	...	0	100

♠ R D	<table border="1" style="background-color: #ccc; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">S</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </table>		N		O	S	E				♠ A 8 4 2
		N									
O		S	E								
♥ D 3 2		♥ A R V 5									
♦ A R V 10	♦ 7 3										
♣ A R 7 5	♣ D V 3										
	♠ 9 5										
	♥ 7 4										
	♦ 8 6 4 2										
	♣ 10 9 8 6 4										

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	7SA		1SA

**Entame :** 10 de Trèfle

### Enchères :

L'enchère d'1SA d'Est indique une main régulière, sans majeure cinquième, de 15 à 17 points H. Ouest possède aussi une main régulière mais de...22 points H ! Il sort son boulier et constate que son camp possède la bagatelle de 37 à 39 points H sur les 40 possibles. Sans trembler (ou même en tremblant), Ouest déclare le grand chelem, pari raisonnable à partir de 37 points H d'après la Table de Décision, ce qui ne lui arrivera pas tous les jours.

### Jeu de la carte :

Jouer un grand chelem est rare et toujours un peu stressant. Pour se rassurer Est compte ses levées : trois à Pique, quatre à Cœur, deux à Carreaux et quatre à Trèfle, soient treize levées à engranger. Tout va bien !

Les levées sont là, il suffit de gérer les soucis de communication. À Pique la couleur est bloquée ; après avoir pris l'entame Trèfle par exemple de la Dame, Est doit donc commencer par jouer le Roi et la Dame de Pique du mort avant de rejoindre sa main par une autre couleur. À Trèfle, il faut prendre soin de jouer d'abord les honneurs du côté court pour ne pas se bloquer.

Bravo à ceux qui auront su se lancer et contrôler les battements de leur cœur pour gagner ce grand chelem !

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

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

<p>♠ 10 5</p> <p>♥ A 7 4</p> <p>♦ A 9 2</p> <p>♣ R 10 5 4 3</p>	<p>♠ A V 8 4</p> <p>♥ R 6 2</p> <p>♦ V 7 5 3</p> <p>♣ 9 7</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 60px; margin: 0 auto; text-align: center;"> <p>N</p> <p>O                    E</p> <p>S</p> </div> <p>♠ R D 3</p> <p>♥ V 9 8 3</p> <p>♦ R D 10</p> <p>♣ A 8 6</p>	<p>♠ 9 7 6 2</p> <p>♥ D 10 5</p> <p>♦ 8 6 4</p> <p>♣ D V 2</p>	
---	---	--	--

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
430		99	1
400		98	2
150		95	5
120		94	6
90		91	9
	50	82	18
	100	41	59
	150	5	95
	...	0	100

Sud  
1SAOuest  
PasseNord  
2SA

Est

**Entame :** 4 de Trèfle**Enchères :**

Sur l'ouverture d'1SA de son partenaire, Nord compte entre  $15+9 = 24$  et  $17+9 = 26$  points H dans son camp, ce qui ne lui permet pas de prendre une décision définitive.

En effet, autant avec 25 points H il est raisonnable de jouer la manche à Sans-Atout, autant avec 23 ou 24 points il faut s'arrêter avant !

Heureusement il dispose de l'enchère de 2SA, un palier dit « inutile » pour demander son avis au partenaire.

Avec seulement 15H, Sud ne tente pas le diable et passe sur 2SA.

**Jeu de la carte :**

Ouest entame classiquement dans sa longue et en « quatrième meilleure » du 4 de Trèfle.

Est fournit sa plus forte carte en troisième pour aider son partenaire à franchir sa couleur.

Ici Est détient deux cartes équivalentes, le Valet et la Dame ; par convention il doit fournir la plus petite des cartes équivalentes, le Valet, ce qui va éclairer son partenaire sur la disposition des honneurs.

En effet, Ouest constate que le Valet pousse le déclarant à prendre de l'As ; or avec l'As et la Dame, ce dernier aurait gagné la levée « à l'économie », avec la Dame. Ouest sait donc que son partenaire possède le Valet et la Dame de Trèfle, renseignement qu'il n'aurait pas eu si Est avait fourni la Dame au premier tour.

Quand il prend la main à l'As de Carreau, Ouest peut donc rejouer un petit Trèfle pour la Dame de son partenaire. Le camp Est-Ouest n'a plus de difficulté pour totaliser quatre Trèfles et deux As rouges ce qui fait chuter le déclarant.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		96	4
100		70	30
	90	46	54
	120	35	65
	150	22	78
	600	10	90
	630	2	98
	...	0	100

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

Sud

Ouest  
1SA

Nord  
Passe

Est  
2SA

**Entame :** 6 de Pique

### Enchères :

À nouveau, Est ne devrait pas conclure sur l'ouverture d'1SA de son partenaire puisqu'il connaît de 24 à 26 points H dans son camp. Et Ouest refuse la proposition de manche de son partenaire en passant sur 2SA avec seulement 15 points H.

### Jeu de la carte :

L'entame du 6 de Pique en « quatrième meilleure » est devenue une routine et Sud s'apprête à fournir sa plus grosse carte en troisième pour aider son partenaire à affranchir sa couleur.

Mais attention, ici il doit fournir sa « plus grosse carte utile » ! En effet avec la Dame au mort, le Roi et le Valet, placés derrière, sont des cartes équivalentes. Sur le 3 appelé par le déclarant il « suffit » de fournir le Valet qui, ici, remporte la première levée.

Le Roi de Pique remporte la levée suivante et le 5 de Pique permet de rendre la main au partenaire qui encaisse trois levées dans cette couleur.

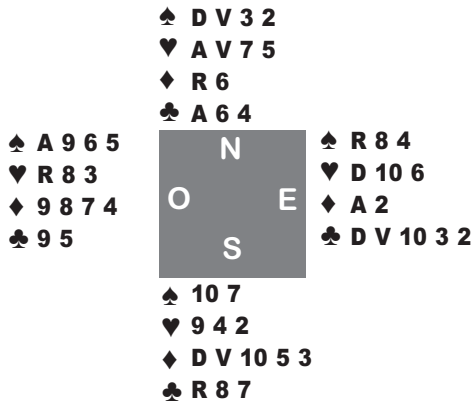
Le déclarant quant à lui prévoit de réaliser deux levées de Cœur, cinq levées de Carreau et une levée de Trèfle, soient huit levées.

Sur le défilé des Piques il doit donc défausser un Cœur et deux Trèfles de sa main pour bien conserver ses levées de longueur à Carreau.

### NOUVEAU :

#### « Cahiers de l'Université du Bridge »

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.fr



SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
600		99	1
180		98	2
150		92	8
120		75	25
90		42	58
50		22	78
	90	19	81
	100	14	76
	200	4	96
	...	0	100

Sud                      Ouest                      Nord  
1SA                      Est

**Entame :** Dame de Trèfle

**Enchères :**

Sur l'ouverture d'1SA de son partenaire Sud n'a pas les moyens de se manifester car il n'a que 6 points H : les 25 points H requis pour que le contrat de 3SA soit jouable ne peuvent être atteints. Petits moyens, petits contrats, mais ce sont souvent les plus difficiles à gagner. Il ne faut pas se déconcentrer !

**Jeu de la carte :**

Avec trois honneurs dans sa couleur longue, Est entame « en tête de séquence », de la Dame de Trèfle. Nord recense trois plis : deux à Trèfle et un à Cœur ; la couleur la plus solide est à Carreau puisqu'il suffit de faire tomber l'As pour affranchir quatre levées. Il faudra ensuite retourner au mort pour profiter de cette longue.

Pour garantir quatre levées de Carreau, Nord doit garder le Roi de Trèfle en reprise et donc prendre la première levée de l'As ; puis jouer le Roi de Carreau (les honneurs du côté court d'abord) et si besoin insister dans la couleur jusqu'à ce que l'As tombe.

Comme souvent à Sans-Atout, une course de vitesse a eu lieu : le déclarant affranchit ses Carreaux et la défense affranchit ses Trèfles. La défense a bien sûr un temps d'avance puisque c'est elle qui entame mais ici c'est quand même le déclarant qui réussit à remporter sept levées, synonymes de gain du contrat.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		99	1
100		95	5
	90	91	9
	230	88	12
	600	64	36
	630	28	72
	660	10	90
	690	1	99
	...	0	100

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

Sud	Ouest	Nord	Est
3SA	3SA		2SA

**Entame :** Valet de Trèfle

### Enchères :

Est ouvre de 2SA pour indiquer une main régulière de 20 ou 21 points H et Ouest conclut sereinement à 3SA puisqu'il connaît 27 ou 28 points H dans son camp.

### Jeu de la carte :

Sud entame dans sa longue du Valet de Trèfle en « tête de séquence », ce qui permet au déclarant de compter deux levées dans cette couleur.

S'y ajoutent trois levées de Cœur pour un total de cinq levées maîtresses. Pour compléter jusqu'à neuf, le déclarant peut affranchir des Piques et des Carreaux en donnant l'As de l'une ou l'autre couleur. Laquelle choisir ?

Les Piques, couleur dans laquelle le déclarant dispose de quatre cartes équivalentes du Roi au 10, et quatre cartes du côté le plus long, procureront à coup sûr trois levées d'honneur.

Les Carreaux en revanche, ou le déclarant a cinq cartes équivalentes, du Roi au 9, et cinq cartes du côté le plus long, procureront à coup sûr quatre levées d'honneur. C'est donc dans cette couleur qu'il faut aller chercher les plis manquants. Nord couvre le Valet de Trèfle du Roi et Est prend de l'As. Si ce dernier comment l'erreur de jouer Pique, Sud prend de l'As et rejoue Trèfle pour faire tomber la Dame. Quand, après avoir encaissé ses Piques affranchis, le déclarant va chercher sa neuvième levée à Carreau, le flanc prend de l'As et encaisse trois levées de Trèfle pour battre le contrat. C'est bien la preuve qu'Est devait jouer Carreau dès la deuxième levée.



<p>♠ 8 7 3</p> <p>♥ 10 9 5 2</p> <p>♦ V 10 9 7</p> <p>♣ 9 7</p>	<p>♠ V 9 5</p> <p>♥ D 7 3</p> <p>♦ R D 5 3</p> <p>♣ A D 6</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 5px auto; text-align: center;"> <p>N</p> <p>O                      E</p> <p>S</p> </div> <p>♠ R D 10 4</p> <p>♥ A R V</p> <p>♦ A 6</p> <p>♣ R 8 5 3</p>	<p>♠ A 6 2</p> <p>♥ 8 6 4</p> <p>♦ 8 4 2</p> <p>♣ V 10 4 2</p>	
---	--	--	--

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1440		60	40
690		17	83
660		11	89
	100	6	94
	...	0	100

Sud  
2SA

Ouest  
Passe

Nord  
6SA

Est

**Entame :** Valet de Carreau

### Enchères :

Sur l'ouverture de 2SA, Nord réalise que son camp possède 34 ou 35 points d'honneurs. Sans tergiverser il appelle le petit chelem puisque d'après la Table de Décision il faut 33 points H pour jouer le petit chelem dans de bonnes conditions et 37 points H pour le grand chelem.

### Jeu de la carte :

Ouest entame facilement du Valet de Carreau « en tête de séquence ».

Sud compte ses levées : trois à Cœur, à Carreau et à Trèfle assurent déjà neuf levées ; à Pique trois levées sont également affranchissables pour un total de douze levées, le but à atteindre.

Sud prend donc l'entame de l'As de Carreau (l'honneur du côté court pour ne pas créer de blocage dans la couleur). Il joue en tout premier lieu ses honneurs à Pique, jusqu'à faire tomber l'As.

Il reprend ensuite la main et peut enfin sereinement réaliser ses autres cartes maîtresses.

6SA = rapporte 990 points au camp N-S ; la prime de petit chelem est de 500 points car 3SA + 3 rapporte seulement 490 points.

### NOUVEAU :

#### « Cahiers de l'Université du Bridge »

Renseignements : Boutique FFB Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.fr

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		99	1
	150	98	2
	400	65	35
	430	19	81
	460	2	98
	...	0	100

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

Sud                      Ouest                      Nord                      Est  
    1SA                      Passe                      3SA

**Entame :** Dame de Cœur

### Enchères :

Le camp Est-Ouest maîtrise ses enchères : avec deux jeux réguliers et une force combinée de 26 points H, il atteint sans coup férir le contrat de 3 Sans-Atout.

### Jeu de la carte :

Nord entame « en tête de séquence » de la Dame de Cœur, ce qui promet le Valet et le 10. Pour permettre à son partenaire de réaliser immédiatement toutes ses levées dans la couleur, Sud doit prendre l'entame du Roi, tirer l'As et jouer le 7 pour lui rendre la main. S'il fournit machinalement le 7 au premier tour, la couleur est bloquée.

Le camp Nord-Sud évite le piège et défile donc quatre tours de Cœur. Ouest, le déclarant, a prévu de réaliser deux Piques, trois Carreaux et cinq Trèfles, soit dix levées, mais il ne lui en reste que neuf !

Pour gagner son contrat il doit bien préserver ses levées et notamment ne pas défausser deux Trèfles de sa main sous les Cœurs. En effet, il ne pourrait plus réaliser que trois levées de Trèfle et chuterait irrémédiablement.

Les déclarants chanceux marqueront 430 points. D'autres se contenteront du contrat de 3 Sans-Atout juste fait et ne récolteront que 400 points. Ils pourront se consoler en se disant qu'ils ont bien joué. Enfin, les déclarants insouciants auront défaussé deux petits Trèfles, chuté leur contrat et donné 50 points à leurs adversaires.

Le bridge est un jeu : pour gagner il faut bien jouer...et avoir un peu de chance !

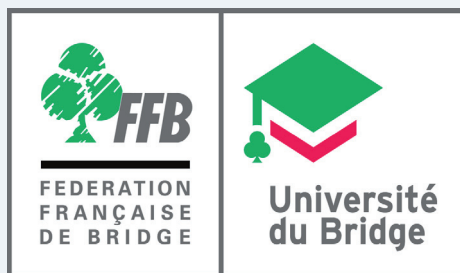
**Participez au Championnat de France Espérance par paires et par quatre.  
Dotation points d'expert**

# 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°27 : janvier	2013
Jeu n°29 : janvier	2014
Jeu n°30 : mai	2014
Jeu n°31 : janvier	2015
Jeu n°32 : mai	2015
Jeu n°33 : janvier	2016
Jeu n°34 : mai	2016
Jeu n°35 : janvier	2017
Jeu n°36 : mai	2017



## Niveau Bridge Français

Jeu BF n°12 : mai	2009	Jeu BF n°28 : mai	2017
Jeu BF n°17 : janvier	2012		
JeuBF n°18 : mai	2012		
JeuBF n°19 : janvier	2013		
JeuBF n°20 : mai	2013		
JeuBF n°21 : janvier	2014		
JeuBF n°22 : mai	2014		
JeuBF n°23 : janvier	2015		
Jeu BF n°24 : mai	2015		
JeuBF n°25 : janvier	2016		
JeuBF n°26 : mai	2016		
JeuBF n°27 : janvier	2017		

Renseignements : FFB - 01 55 57 38 00

# Des nombreux articles pour le plaisir du **JEU**

- JEUX FLÉCHÉS ■ JEUX DE CARTES ■ TAPIS ■
- LIBRAIRIE PÉDAGOGIQUE ■ OUVRAGES DE BRIDGE ■
- SUPPORTS ARBITRAGE-COMPÉTITIONS ■
- LOGICIELS MATÉRIEL DE BRIDGE ■
- ARTICLES FFB ■



[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

