

Classement du mois de Mai du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Nom des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	CERCLE DE BRIDGE AVARICUM	M. Francis LEDYS - M. Jean-Marie THIROT	77,16	944	96
2	Bridge Club De Dinard	Mme Marie AGNANI - Mme Chantal GAUTIER	72,80	707	29
3	Sotteville Bridge Club	M. Jacques GOGUE	72,20	597	139
4	A.L.S.B. Bridge Club	Mme Jany EICHOLZ - M. Philippe DEPREZ	72,06	529	8
5	Bridge Club De Lege Cap Ferret	M. Jean-Paul JAUNEAU - M. Philippe BARBIERI	71,64	482	20
6	Bridge Club Spinalien	Mme Anne PHILIBEAUX - M. Frank LEGAIT	71,22	446	72
7	Club Palmarium	M. Jean-Michel AMRAM - Mme Marlène CALVIGNAC	71,04	418	107
8	Hermes Bridge Club	Mme Maryse GAUTIER - M. Jean-Marc TULLOT	69,51	395	6
9	Cercle De Bridge Bourg La Reine	M. Alain D'AUSBOURG - M. Philippe CAZABET	69,33	376	29
10	Bridge Club Cluses	M. Philippe BEGHEIN - M. Pierre MOUILLESEAUX	68,83	360	64

Simultané des élèves

Organisé chaque seconde quinzaine
d'octobre à mai



FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE



Université
du Bridge

Basé sur le programme Bridge Français 2^e année.
Du non classé au 3^e série Carreau.

Octobre 2023

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

SÉRIE 1



Commandes sur
www.ffbridge.boutique



CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

CUB#01

CUB#02

CUB#03

CUB#04

CUB#05

CUB#06

CUB#07

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

LES COUPS À L'ATOUT

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

SÉRIE 2




Commandes sur
www.ffbridge.boutique

1

Donneur : N

Vul : P

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

♠ 9 7		♠ AV 6
♥ 10 9 6 2		♥ RV
♦ V 9 6 2		♦ AD 8 5 4
♣ ARV		♣ 7 6 5
		
		♠ D 10 8 4 3 2
		♥ 7 4
		♦ R
		♣ D 10 8 3
		♠ R 5
		♥ AD 8 5 3
		♦ 10 7 3
		♣ 9 4 2

L'entame : 4 de Pique

Enchères :

L'enchère de 3♥ montre la volonté de jouer au moins la manche et promet au moins cinq cartes dans la couleur. L'ouvreur est donc invité à soutenir à partir de trois cartes, ce qui le conduit à dire 3SA dans notre exemple.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte trois Piques - à condition de laisser filer l'entame vers sa fourchette As-Valet - quatre Cœurs et un Carreau, soit huit levées immédiates.

Les partage 3 – 3 et 4 – 2 du résidu des Cœurs, qui seront observés plus de huit fois sur dix, procureront une levée de longueur. Néanmoins le coup n'est pas si facile à jouer si l'on considère le blocage des couleurs majeures. Il convient notamment de conserver le Roi de Pique du mort pour aller chercher les Cœurs une fois le Roi et le Valet débloqués.

Le déclarant prend donc l'entame Pique du Valet, joue immédiatement Roi et Valet de Cœur puis rejoint le mort par le Roi de Pique dûment conservé.

Il peut maintenant jouer l'As et la Dame de Cœur puis profiter de sa levée de longueur. Pour rentrer en main il pourrait être tenté de faire l'impasse au Roi de Carreau mais cette impasse non nécessaire est dangereuse. En effet, en main au Roi de Carreau, la défense pourrait s'adjuger quatre levées de Trèfle. Dès lors le déclarant joue le 3 de Carreau pour l'As et bingo, le Roi étant sec le déclarant s'adjuge une levée supplémentaire, réalisant ainsi dix levées.


Point clé :

Lorsqu'une impasse n'est pas nécessaire vous pouvez tout de même la réaliser si elle ne met pas votre contrat en danger. Dans le cas contraire refusez de la faire.

2

Donneur : E

Vul : NS

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

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

L'entame : Dame de Carreau

Enchères :

Le partenaire de l'ouvreur produit l'enchère de 3♠ afin de montrer un fit d'au moins trois cartes dans une zone de force très précise (11 – 12 HLD). Totalisant les 27 HLD nécessaires pour déclarer une manche majeure, Est déclare quatre Piques, enchère d'arrêt absolue dans ce cas de figure.

Jeu de la carte :

Avec cinq Piques et deux Carreaux le déclarant totalise sept levées immédiates. Pour gagner son contrat, Est devra faire deux coupes à Carreau avec les atouts de la main courte et réussir l'impasse à l'As de Trèfle. Il prend l'entame Carreau de l'As, continue du Roi et coupe le 5 de Carreau d'un atout maître, de l'As par exemple : en présence d'autant de cartes maîtresses à Pique, inutile de prendre le risque de se faire surcouper. Il rentre en main en jouant le 4 de Pique pour le Valet et coupe son dernier Carreau de la Dame de Pique. Il peut maintenant jouer le 9 de Pique qu'il fera suivre d'un petit Trèfle vers le Roi, même si le dernier atout n'est pas tombé, ce qui n'est pas le cas ici. L'As placé lui assure le gain du contrat.

Point clé :


La réussite de l'impasse à l'As de Trèfle était nécessaire, il ne fallait donc pas hésiter à la réaliser. En cas d'échec et sur un bon flanc, il n'y avait aucune autre solution pour gagner ce contrat.

21

Donneur : N Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
2♠	Fin	1♠	Passé

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



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

L'entame : Roi de Carreau**Enchères :**

Le soutien simple de Sud, limité à 10HLD, ne donne aucun espoir de manche à Nord qui passe tranquillement. Les petits contrats ne sont pas sans noblesse.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Cœurs et un Carreau pour toutes levées immédiates. Il trouvera aisément quatre levées d'atouts et pourra ajouter une coupe du côté court à Cœur. Une neuvième levée pourra être créée en cas de réussite de l'impasse à l'As de Trèfle.

Le déclarant prend l'entame Carreau de l'As et joue immédiatement atout. En effet, il ne lui faut qu'un atout pour couper un Cœur et, possédant quatre atouts au mort, il peut se permettre de faire deux ou trois tours de débarras. Après avoir pris de l'As de Pique, Ouest poursuit par la Dame de Trèfle et la défense encaisse les trois levées suivantes (ce qui en même temps règle le problème d'impasse à Trèfle du déclarant). Il ne restera à celui-ci qu'à couper son Cœur avec un des atouts de la main courte pour réaliser huit levées.


Point clé :

La présence de neuf atouts dans la ligne avec quatre atouts dans la main courte permettait d'ôter les atouts adverses avant de couper un Cœur. On ne peut pas toujours se payer ce luxe.

20

Donneur : O

Vul : T

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

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

L'entame : Valet de Pique

Enchères :

Est possède toutes les caractéristiques d'une ouverture de 2SA : main régulière et 20/21HL. L'enchère de 3♥ promet cinq cartes et de quoi jouer la manche. L'ouvreur rectifie au contrat de 3 Sans-Atout. Sud en reste là.

Jeu de la carte :

Avec deux Piques, deux Cœurs, un Carreau et trois Trèfles, le déclarant totalise huit levées immédiates.

Les Cœurs ou les Carreaux peuvent donner la levée de longueur manquante, à condition d'un partage 3-3 du résidu. L'affranchissement des Cœurs nécessite de rendre une fois la main aux adversaires alors qu'il sera nécessaire de la concéder deux fois si l'on souhaite exploiter les Carreaux. Est doit donc choisir la première option. Nord couvre le Valet de Pique de la Dame afin de débloquer le côté court de son camp. Est prend de l'As et rejoue donc Cœur. La nécessité de concéder un pli aux adversaires oblige à donner un coup à blanc dès le premier tour de la couleur. La défense prend et rejoue Pique mais Est aligne dix levées grâce aux deux levées de longueur ainsi créées. Si Est avait tenté d'affranchir les Carreaux en jouant par exemple As de Carreau et Carreau, Sud aurait pris du Valet et insisté du 10 ou du 9 de Pique. Plus tard en main au Roi de Carreau il aurait encaissé trois levées de Pique pour une de chute. Et pourtant les Carreaux étaient 3-3.

Point clé :


Choisir l'affranchissement d'une couleur plutôt qu'une autre dépend souvent du nombre de fois où il sera nécessaire de rendre la main aux adversaires.

3

Donneur : S Vul : EO

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passé	3SA	Fin

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



♠ A R 6	
♥ A 8 6 4	
♦ 9 7 4	
♣ A 8 5	

L'entame : Valet de Trèfle**Enchères :**

En l'absence de possibilité de fit majeur (l'ouvreur ne pouvant posséder de majeure cinquième) et avec 10 HL, le répondant impose le contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Deux Piques, un Cœur, un Carreau et trois Trèfles constituent les sept levées immédiates du déclarant.

Avec un total de huit cartes à Carreau, il est possible de réaliser deux levées de longueur en cas de partage 3 – 2 du résidu. Attention quand même, si Sud commence par jouer l'As de Carreau et Carreau, puis ultérieurement un troisième tour de la couleur, il aura affranchi ses deux levées de longueur mais ne sera pas en mesure de les encaisser, faute de communication vers le mort. Dans cet esprit Sud va devoir utiliser la technique du « coup à blanc ».

Il prend l'entame Trèfle de la Dame et joue le 2 de Carreau pour le 4 (premier coup à blanc). La défense rejoue Trèfle, que le déclarant prend du Roi avant d'insister à Carreau en jouant le 3 pour le 7 (deuxième coup à blanc). La défense insiste à Trèfle et le déclarant prend de l'As pour jouer le 9 de Carreau pris de l'As. Il est maintenant en mesure d'encaisser ses deux levées de longueur, réalisant ainsi neuf levées.


Point clé :

La technique du coup à blanc a pour but de maintenir les communications entre deux partenaires en donnant d'abord aux adversaires les levées leur revenant de droit dans la couleur que l'on souhaite affranchir.

4

Donneur : O

Vul : T

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

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

L'entame : Valet de Cœur

Enchères :

La redemande à 1SA montre une main régulière dans la zone 12 – 14 H sans majeure quatrième. Deux distributions régulières l'une en face de l'autre et une force minimale comprise entre 26 et 28HL donnent la certitude de pouvoir jouer une manche à 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques, un Cœur (après l'entame) et quatre Trèfles pour sept levées immédiates.

Le cinquième Trèfle apportera probablement une levée de longueur. Certes, l'affranchissement des Carreaux apporterait quatre levées supplémentaires, mais cela obligerait à concéder la main à l'adversaire qui en profiterait pour encaisser au moins quatre levées de Cœur. Le déclarant ne peut donc se permettre de rendre la main avant d'avoir gagné son contrat. Peut-il réaliser une levée supplémentaire en respectant cette contrainte ? Oui, en tentant l'impasse à la Dame de Pique. Cette manœuvre à un taux de réussite d'une chance sur deux mais elle ne nécessite pas de rendre la main à l'adversaire en cas de succès. Le déclarant prend le deuxième tour de Cœur du Roi et présente immédiatement le 2 de Pique avec l'intention de passer le Valet si la Dame n'apparaît pas.

Il réalise ainsi neuf levées.


Point clé :

Compter les levées de l'adversaire vous permet d'exclure des manœuvres qui entraîneraient invariablement la chute du contrat.

19

Donneur : S Vul : EO

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

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

L'entame : Dame de Pique**Enchères :**

En réponse à l'ouverture de 1 en majeure, l'enchère de 3SA montre précisément deux cartes dans la majeure d'ouverture, deux ou trois cartes dans l'autre majeure, une main régulière et 12/14 points H. Ouest est certain d'un fit de huit cartes et ses 17 HLD permettent d'imposer la manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques, trois Cœurs et deux Carreaux, soit sept levées immédiates. En cas de partage probable 3-2 du résidu de la couleur d'atout, le déclarant devrait pouvoir s'attribuer trois levées supplémentaires, portant le total à dix. L'affranchissement d'une levée d'honneur à Trèfle permettra de réaliser une levée supplémentaire aux dix nécessaires pour gagner le contrat. N'ayant aucune coupe de la main courte à réaliser et l'affranchissement des Trèfles n'impliquant aucune communication particulière à préserver Ouest doit commencer par capturer les atouts adverses. Il prend l'entame Pique de l'As ou du Roi et tire immédiatement trois tours d'atouts. Il s'attelle maintenant à l'affranchissement de sa levée d'honneur à Trèfle en jouant le Valet de Trèfle. Il capturera tout retour adverse et poursuivra par le 10 de Trèfle affranchissant ainsi sa Dame et réalisant onze levées.


Point clé :

Lorsque vous ne prévoyez pas de faire de coupe de la main courte, il est souvent préférable d'enlever le plus rapidement possible les atouts de l'adversaire. Les coupes de la main longue ne rapportent pas de levées supplémentaires, en général.

18

Donneur : E

Vul : NS

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

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

L'entame : Valet de Cœur

Enchères :

La redemande à 2SA montre une main régulière dans la zone 18 – 19 HL. Vu d'Ouest, la force du camp est donc de 28 ou 29HL, insuffisante pour envisager le petit chelem. Ouest n'a aucun mal à conclure à la manche, au contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte trois Piques, un Cœur, deux Carreaux et deux Trèfles soit huit levées immédiates.

Une fois l'As de Cœur tombé, Est ne peut pas rendre la main à la défense qui encaisserait au moins quatre levées de Cœur. La neuvième levée peut provenir d'un partage 3-3 du résidu de la couleur Pique ou de l'impasse à la Dame de Carreau. Le déclarant devra donner la priorité aux Piques qui permettent de vérifier le partage du résidu sans rendre la main. Il devra donner un coup de sonde à Carreau tout en conservant sa fourchette Roi-Valet-10 pour le cas où la Dame ne tomberait pas. Le déclarant prend donc l'entame Cœur de l'As et tire trois tours de Pique. Il tire alors l'As de Carreau et voit la Dame tomber. Si tel n'était pas le cas il pourrait tenter deux fois l'impasse à la Dame en partant du mort, venant ainsi à bout d'un partage 4-1. Notons que Sud, qui a quatre cartes à Pique connues et a entamé Cœur, a moins de chances de posséder la Dame de Carreau que son partenaire.


Point clé :

Lorsqu'une manœuvre ne coûte rien, même si ses chances de succès sont faibles, elle doit être tentée.

5

Donneur : N Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
4SA	Passe	2SA	Passe
		6SA	Fin

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

L'entame : Valet de Trèfle**Enchères :**

En face d'une ouverture de 2SA, qui montre 20 ou 21 HL, le répondant peut proposer le chelem par l'intermédiaire de l'enchère quantitative de 4SA. Maximum, Nord déclare le petit chelem.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte trois Piques, trois Cœurs, deux Carreaux et deux Trèfles (après l'entame) pour un total de dix levées immédiates. Il pourra ajouter une levée de longueur à Pique en cas de partage 3-3 du résidu. Il a aussi la possibilité d'ajouter une ou deux levées à Carreau suivant le résultat de l'impasse à la Dame. Néanmoins, le déclarant ne doit pas immédiatement tenter l'impasse à la Dame mais la faire précéder d'un « coup de sonde ». En main à l'As de Trèfle, le déclarant joue l'As de Carreau « en coup de sonde », conservant au mort la fourchette RV10 qui permet de tenter deux fois l'impasse à la Dame au cas où celle-ci ne tomberait pas. Par bonheur elle tombe. Il ne reste plus à Nord qu'à tirer ses cartes maîtresses en terminant par les Piques. Si le partage du résidu est bien 3-3 ou si le détenteur des quatre cartes à Pique de la défense en a défaussé une sur le défilé des Cœurs et des Carreaux, alors le déclarant réalisera treize levées. Sans aucune erreur de part et d'autre, le déclarant gagnera son contrat avec douze levées.

Point clé :

Avant de faire une impasse à la Dame, lorsque cela ne nuit pas aux communications, faites-la si possible précéder d'un coup de sonde, permettant ainsi de la capturer si elle est mal placée, mais sèche.

6

Donneur : E

Vul : EO

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

♠	10 9 8			
♥	D 10 8 6 4			
♦	9 5 2			
♣	RV			

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	1♠	Passé	2♠
Passé	4♠	Fin	

L'entame : Dame de Carreau

Enchères :

Avec ses 21 HLD, l'ouvreur n'a aucun mal à déclarer la manche après le soutien simple de son partenaire. En effet, celui-ci possède 10 HLD, force minimale requise pour soutenir au palier de 2, il atteint les 27 HLD nécessaires à la déclaration de celle-ci.

Jeu de la carte :

Neuf levées immédiates sont matérialisées par cinq Piques, un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle.

La coupe de deux Cœurs avec les atouts de la main courte permettra d'atteindre un total de onze levées.

Le déclarant prend l'entame de la Dame de Carreau de l'As et joue immédiatement le 7 de Cœur pour l'As puis le 3 de Cœur qu'il coupe du 2 de Pique. Il rentre en main en jouant le 3 de Pique pour l'As puis coupe son deuxième Cœur du 5 de Pique, ou même de la Dame afin d'éviter tout risque de surcoupe pourtant hautement improbable. Il ne lui reste plus maintenant qu'à capturer les atouts adverses restants.

Point clé :

Effectuez vos coupes avant le retrait des atouts adverses. Si vous avez commencé par effectuer trois tours d'atouts vous ne pourrez plus couper vos deux Cœurs.

17

Donneur : N

Vul : P

Sud

Ouest

Nord

Est

6♥

Fin

2SA

Passe

♠ 10 9 8 3
♥ A 7
♦ 10 5
♣ 10 8 6 4 3

♠ A V
♥ R 9 3
♦ R D 8 6 4
♣ A D 2



♠ D 7 5 2
♥ 8 5
♦ 9 3 2
♣ R V 9 7

♠ R 6 4
♥ D V 10 6 4 2
♦ A V 7
♣ 5

L'entame : 10 de Pique

Enchères :

Nord ne détient que 19 points H mais possède un point de plus pour son cinquième Carreau. C'est un point de longueur. Les 20 HL qui en découlent, dans une main régulière, permettent l'ouverture de 2SA. Avec six cartes à Cœur - l'ouvreur ayant garanti un minimum de deux cartes dans chaque couleur - Sud a la certitude d'un fit. De ce fait il peut ajouter à ses points d'honneurs ses points de distribution. Il totalise ainsi 13 HLD qui, ajoutés aux 20 HL minimum de l'ouvreur, suffisent pour déclarer le petit chelem. Ce saut constitue un arrêt absolu.

Jeu de la carte :

Avec deux Piques, cinq Carreaux à moins d'un partage catastrophique du résidu, et un Trèfle le déclarant totalise huit levées immédiates.

Les atouts complèteront facilement jusqu'à douze, Sud n'ayant que l'As à concéder. Aucune coupe de la main courte n'étant nécessaire pour gagner le contrat, le déclarant devra faire tomber les atouts adverses dès qu'il en aura l'occasion. En conséquence, il prend l'entame Pique de l'As et joue immédiatement Cœur vers le Roi. Plus tard il jouera ses Carreaux dans l'ordre, c'est-à-dire en commençant par l'As et le Valet ou l'inverse.


Point clé :

Comptez vos levées immédiates avant d'établir votre plan de jeu. Ce respect méthodique des différentes phases préparatoires vous évitera souvent des manœuvres inutiles. Ici, la coupe d'un Pique avec un des atouts de la main courte ne permettait pas de réaliser de levée supplémentaire.

16

Donneur : O

Vul : EO

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

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

L'entame : As de Trèfle

Enchères :

Dans la zone 11-12 HLD, le répondant, qui s'est compté en tout 4 points D pour le neuvième atout et le singleton Trèfle, se doit de soutenir au palier de 3. Fort de 17HLD, l'ouvreur connaît donc un minimum de 28HLD dans sa ligne, total suffisant pour déclarer la manche.

Jeu de la carte :

Avec cinq Piques, deux Cœurs et un Carreau le déclarant totalise huit levées immédiates.

La coupe de trois Trèfles avec les atouts de la main courte portera ce total à onze levées. À la vue du singleton Trèfle du mort, Nord peut raisonnablement deviner que le plan du déclarant consistera à faire des coupes de la main courte. La façon la plus efficace de s'y opposer consiste à jouer atout à chaque occasion afin d'en limiter le nombre. Le déclarant prend le retour Pique en main et coupe un premier Trèfle du 5 de Pique. L'As et le Roi de Cœur serviront ensuite de rentrées en Ouest pour couper deux autres Trèfles du Valet et de la Dame d'atout. Enfin, le déclarant rentrera une dernière fois en main par la coupe d'un Carreau afin de capturer les deux derniers Piques de la défense, réalisant ainsi onze levées.

Point clé :

Lorsque vous prévoyez de faire plusieurs coupes, vérifiez l'état de vos communications. Dans la grande majorité des cas vous devrez différer la capture des atouts adverses.

7

Donneur : S Vul : T

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1SA	Passe	2♠
Fin			

♠ RD 3	♠ 7	♠ V 10 9 5 4 2
♥ A 8 5 3	♥ RV 9 4	♥ 7
♦ AR 7	♦ DV 8 2	♦ 6 5 4 3
♣ 10 8 6	♣ AD 5 2	♣ 7 4

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

L'entame : 10 de Carreau

Enchères :

Sur l'ouverture de 1SA, le répondant doit annoncer une majeure au moins cinquième, même avec une main nulle. En effet, le fait de jouer un contrat à la couleur, y compris en semi fit 5-2, permettra de tirer parti des levées de longueur situées dans une main sans reprise et d'effectuer des coupes autrement impossibles. Pratiquement, l'annonce d'une majeure au palier de 2 constitue une enchère d'arrêt, comportant au plus 7HL.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte trois levées immédiates grâce à l'As de Cœur et As, Roi de Carreau. Il pourra aisément y ajouter cinq levées d'atouts car seul l'As fait défaut. Doit-il se contenter de huit levées ? Bien sûr que non si cela ne met pas son contrat en danger. Rien n'empêche Est d'essayer de couper un Carreau avec un des atouts de la main courte. Il prend l'entame Carreau de l'As, joue le Roi et poursuit par le 7 de Carreau. La défense comprenant que le déclarant essaie de réaliser une coupe à Carreau prend du Valet et joue le 7 de Pique pour l'As de Sud qui continue par le 6 de Pique. Mais c'est trop tard, le déclarant prend du Roi, rentre en main en jouant As de Cœur et 3 de Cœur coupé (coupe ne permettant pas de réaliser de levée supplémentaire par rapport au compte initial mais servant à communiquer vers la main du déclarant) et coupe son dernier Carreau de la Dame de Pique. Il réalise ainsi neuf levées.

Point clé :


Ne vous contentez pas du minimum de levées si vous pouvez faire des plis supplémentaires sans mettre votre contrat en danger.

15

Donneur : S

Vul : NS

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

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

L'entame : 10 de Carreau

Enchères :

L'enchère de 3♥ est forcing de manche et promet cinq cartes dans la couleur. L'ouvreur peut ainsi soutenir son partenaire dès qu'il possède trois cartes. N'ayant pas les moyens d'envisager un chelem, Nord passe et 4 Cœurs devient le contrat final.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, deux Cœurs et trois Carreaux, soit six levées immédiates. S'il manie bien la couleur d'atout et les Trèfles, telles que sont les cartes, il devrait réaliser douze plis. Avec huit cartes à Cœur il convient de faire l'impasse à la Dame. Cependant, Nord peut légèrement améliorer ses chances en jouant d'abord l'un des deux gros honneurs du mort, dans l'optique de capturer une éventuelle Dame sèche en Ouest. Il prend donc l'entame Carreau et joue Cœur vers l'As. Il continue du Roi et du Valet de Cœur puis rentre en main à Carreau pour capturer le dernier atout d'Est. Il faut maintenant manier les Trèfles, couleur dans laquelle il manque l'As et le Valet. La meilleure ligne de jeu consiste à faire l'impasse au Valet en jouant un petit vers Roi-10. Plus tard Nord utilisera la Dame de Carreau du mort pour défausser le petit Pique de sa main. Si la Dame de Cœur n'était pas tombée sous l'As, cas évidemment le plus probable, Nord serait rentré en main pour tenter l'impasse en jouant vers la fourchette Roi-Valet.

Point clé :

Avant de faire une impasse, n'oubliez pas, quand cela ne nuit pas à vos communications, de faire un « coup de sonde » afin de vous prémunir d'un éventuel honneur sec derrière la fourchette.

14

Donneur : E

Vul : P

♠ D V 10 5
♥ V 10 9 3 2
♦ R V 6
♣ 7



♠ R 8 6 4
♥ A D 8
♦ A D 7
♣ R D 5

♠ 9 7 3
♥ R 6
♦ 10 9 5 3
♣ A 8 6 2

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

L'entame : Valet de Cœur

Enchères :

Sur l'ouverture de 2SA, montrant 20-21 HL, le répondant, avec 6 HL, a suffisamment de points pour imposer la manche. En l'absence de majeure cinquième, il conclut à 3SA.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques, deux Cœurs (après l'entame) et un Carreau pour cinq levées immédiates.

Il affranchira quatre levées de Trèfle en délogeant l'As. Attention aux « grands classiques » ! En présence d'une couleur asymétrique, il faut commencer par jouer les honneurs de la main courte. Le déclarant prend l'entame Cœur de l'As, Est ayant dûment fourni le Roi puis joue immédiatement le Roi de Trèfle qu'il fait suivre de la Dame puis le 5 vers le Valet. Est prend de l'As de Trèfle et continue l'affranchissement de la couleur entamée par le partenaire en jouant le 6 de Cœur. En main à la Dame de Cœur, le déclarant rejoint le mort par l'As de Pique et encaisse ses deux Trèfles maîtres, réalisant ainsi neuf levées.

Après avoir encaissé les Trèfles, il pourrait être tentant de faire l'impasse au Roi de Carreau mais cette impasse n'est pas nécessaire pour gagner le contrat et elle est dangereuse car en cas d'échec la défense serait en mesure d'encaisser cinq levées sous la forme de trois Cœurs, un Carreau et un Trèfle.


Point clé :

En présence d'une couleur asymétrique, il faut commencer par jouer les honneurs de la main courte.

9

Donneur : N Vul : EO

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

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

L'entame : Dame de Pique**Enchères :**

21 HLD sont suffisants pour imposer la manche après un soutien simple du partenaire. En effet, ce soutien montre un minimum de 6 HLD et les 27 HLD nécessaires à la manche sont atteints.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques, deux Cœurs et deux Trèfles, soit six levées immédiates.

Il manque la Dame d'atout, mais rappelons qu'à partir de neuf cartes, pour espérer réaliser le maximum de levées, il est préférable de « tirer en tête » plutôt que de faire l'impasse. Le déclarant fera cinq ou six levées d'atouts suivant l'éventuelle chute de la Dame. Il pourra aussi essayer de faire une levée supplémentaire en faisant l'impasse à l'As de Carreau en jouant le 3 vers le Roi.

Le déclarant prend l'entame Pique du Roi et joue immédiatement As et Roi de Cœur (la Dame tombe et le déclarant réalisera six levées dans la couleur). Il peut maintenant tenter l'impasse à l'As de Carreau en jouant comme prévu le 3 de Carreau vers le Roi. Ouest ne pourra rien faire et le déclarant réalisera le Roi. Toutes les cartes étant favorablement placées, le déclarant établit onze levées.


Point clé :

À partir de neuf cartes, lorsqu'il manque la Dame, le jeu est de « tirer en tête » pour avoir les meilleures chances de réaliser toutes les levées.

10

Donneur : E

Vul : T

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	2SA	Passe	3♠
Passe	4♠	Passe	6♠
Fin			

L'entame : 8 de Carreau

Enchères :

L'enchère de 3♠ promet cinq cartes et s'effectue à partir de 4/5HL, sans limite supérieure. Elle est bien évidemment forcing. Quand l'ouvreur le soutient, indiquant au moins trois cartes à Pique, Est peut compter ses points de distribution : il ajoute ainsi aux 11 points d'honneurs les deux points du singleton Cœur. Avec 13 HLD il peut imposer le petit chelem en face des 20 points connus de l'ouvreur.

Jeu de la carte :

Avec onze levées immédiates (cinq Piques en cas de partage 3-2, deux Cœurs, trois Carreaux et un Trèfle), il n'en manque plus qu'une au déclarant pour gagner son contrat. Il devrait réaliser deux levées de longueur à Carreau en cas de partage 3 – 2 du résidu de la couleur, ou une levée en cas de partage 4-1.

Le déclarant prend l'entame Carreau du Roi, ôte les atouts en trois tours et commence l'affranchissement de ses levées de longueur à Carreau. Après avoir joué l'As de Carreau, il constate que le partage du résidu de la couleur est 4-1, ce qui ne lui laissera qu'une seule levée de longueur. Il poursuit par la Dame, coupe le quatrième Carreau afin de ne pas perdre la levée et rejoint le mort par l'As de Cœur pour encaisser le dernier Carreau maître. Il réalise ainsi douze levées.


Point clé :

La coupe d'un Carreau n'apporte aucune levée supplémentaire par rapport au compte initial (coupe de la main longue) mais permet d'établir une levée de longueur sans en perdre.

13

Donneur : N Vul : T

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

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

L'entame : 10 de Pique**Enchères :**

Avec 17 H, Ouest sait que son camp totalise de 32 à 34 H. L'enchère de 4SA demande au partenaire d'annoncer le chelem si celui-ci est dans la fourchette haute de son ouverture, c'est-à-dire possède 16 ou 17 H.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques, deux Cœurs, trois Carreaux et quatre Trèfles, soit onze levées immédiates.

Pour trouver la levée manquante, il peut tenter l'impasse à la Dame de Pique en jouant immédiatement le Valet sur l'entame ou trouver une levée de longueur à Carreau en cas de partage 3-2 du résidu. Néanmoins, la présence du 10 de Carreau lui permettra de capturer un éventuel Valet quatrième en Sud à condition de préserver la fourchette R10 le plus longtemps possible.

Le Valet de Pique est couvert de la Dame pour l'As d'Est. Le déclarant doit commencer par As, Dame de Carreau et regarder les cartes fournies. Constatant la défausse de Nord au second tour il peut maintenant se servir efficacement de sa fourchette dûment préservée en jouant le 5 vers le 10 de Carreau.

Point clé :

Lorsque vous jouez vos honneurs dans une couleur, essayez de préserver le plus longtemps possible vos fourchettes afin de prévenir d'éventuels mauvais partages.

12

Donneur : O

Vul : NS

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

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

L'entame : Roi de Carreau

Enchères :

Avec six cartes à Pique, le répondant est certain d'un fit car l'ouverture de 1SA garantit au moins deux cartes dans chaque couleur. Possédant suffisamment de points pour jouer la manche, il déclare 4♠.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte six Piques en cas de partage 3-2 des atouts, trois Cœurs, un Carreau et un Trèfle, soit onze levées immédiates.

Une douzième levée est possible en tentant une double impasse contre Roi-Dame de Trèfle. Ouest prend l'entame Carreau de l'As, débloque l'As de Cœur puis rentre au mort à Pique. Il en profite d'une part pour défausser les deux derniers Carreaux de sa main sous le Roi et la Dame de Cœur, et d'autre part de tenter une première impasse Trèfle en présentant le Valet. Nord prend de la Dame et rejoue Carreau coupé. Ouest rentre à nouveau au mort par le dernier atout et tente sa deuxième impasse Trèfle, Sud ne jouant pas son Roi. Le déclarant doit maintenant rentrer en main en coupant un Carreau, faire tomber le dernier atout de Nord et encaisser son As de Trèfle.

Si vous avez réussi onze plis en défaussant urgemment des Carreaux, c'est déjà très bien.

Point clé :


L'affranchissement de levées d'honneurs par la défense oblige souvent le déclarant à opter pour un plan de défausse urgente.

11

Donneur : S

Vul : P

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

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

L'entame : Dame de Carreau

Enchères :

La redemande à 1SA après une réponse de 1♥ dénie un fit à Cœur ainsi que quatre cartes à Pique. Elle exprime une main régulière de la zone 12 - 14 H. Sud, avec 11H, peut espérer jouer une manche. L'enchère de 2SA demande au partenaire de la déclarer si sa main n'est pas minimale. Avec 14 H, Nord accepte la proposition.

Jeu de la carte :

À l'entame, Est possède bien cinq cartes à Cœur mais cette couleur a été annoncée par l'adversaire et elle n'est pas assez solide pour envisager un affranchissement rapide. Il est donc préférable d'entamer de la Dame de Carreau, couleur non nommée par l'adversaire. Ayant perdu les quatre premières levées de Carreau, le déclarant se doit de réussir l'impasse à Trèfle pour gagner son contrat. Il capture le retour probable à Pique de l'As et commence par une première impasse en jouant le 2 de Trèfle vers le Valet. Ayant fait la levée, il rejoint le mort en jouant le 8 de Cœur pour l'As et renouvelle son impasse en jouant le 3 de Trèfle pour la Dame. Tout le monde ayant fourni, le Roi de Trèfle tombe sous l'As, et Nord bénéficie de deux levées de longueur qui font son bonheur.

Point clé :

Lorsqu'une impasse est nécessaire pour gagner son contrat, il ne faut pas avoir peur de la tenter. Il n'y avait aucun moyen de gagner le contrat si Est avait été détenteur du Roi de Trèfle.



Espérance par paires

Votre première compétition, contre des joueurs de votre niveau

Finale Nationale le 25 mai dans les comités

→ Eliminatoires de janvier à mars 2024, renseignez-vous vite dans votre comité !

→ 1^{re} et 2^e paire :

- Un séjour en location d'une semaine pour 2 personnes

→ 3^e et 4^e paire :

- Un séjour en location d'un week-end pour 2 personnes

Belambra
clubs

Championnat de France des écoles de bridge

1^{ère} séance entre le 15 et le 28 janvier 2024

2^e séance entre le 13 et le 26 mai 2024

→ Trois niveaux :

- 1^{re} année ou classement 4^e série Trèfle ou Nouveau licencié
- 2^e année ou classement inférieur ou égal à 4^e série Promotion
- SEF ou classement inférieur ou égal à 3^e série Carreau

→ Donnes adaptées à votre niveau, avec un livret de commentaires

→ Des résultats immédiats

→ Simple d'organisation grâce aux jeux fléchés, dès une table en jeu par niveau

→ PE garantis à tous les participants