

Classement du mois de Décembre du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Nom des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	B. C. Orléans	M. Gérard LOUIS	75,85	1053	71
2	Groupement Amical des Bridgeurs Olivetains	Mme Laurence TREHU M. Olivier TREHU	75,46	793	12
3	Cercle de Bridge de Caluire	M. Philippe ALEXIS Mme Sylvette LELIEVRE	75,44	671	39
4	Angers Bridge Club	M. Didier GUERINEAU Mme Brigitte SCHILLING	74,28	596	38
5	Bridge Club Du Pays De Lorient	Mme Eve TERKELTOBA Mme Sylvie REBISCHUNG	73,07	544	58
6	Bridge Club de MONTARGIS	Mme Brigitte LEVESQUE Mme Katia STRASMAN	71,82	504	70
7	Club de Bridge de Chavenay	Mme Marie Hélène BOURGEOIS M. Alain BOURGEOIS	71,79	473	106
8	Bridge Club Montbeliard	M. Alain BAINIER Mme Isabelle CHAMPENOIS	70,78	448	132
9	Bridge Club Du Pays De Lorient	M. Daniel ROUBIN M. Pascal VANHOEKE	70,78	426	34
10	Hermes Bridge Club	Mme Françoise VINANT M. Jean-Jacques ROLLOT	70,42	408	76

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.

Janvier 2024

PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

SÉRIE 1



Commandes sur
www.ffbridge.boutique



lePetit Bridge

dès 6 ans

POUR APPRENDRE À LIRE,
RAISONNER ET COMPTER



ffbridge.fr



PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

SÉRIE 2



Commandes sur
www.ffbridge.boutique

1

Donneur : N

Vul : P

Sud

Ouest

Nord


Est

Passe

3SA

Passe

1SA

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

L'entame : Valet de Pique

Enchères :

Avec 10 HL et aucune possibilité de trouver un fit majeur, Ouest n'a aucun mal à conclure au contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

L'entame du Valet de Pique offre deux levées au déclarant, quelle que soit la place du Roi, auxquelles vont s'ajouter trois levées de Cœur et une levée de Trèfle pour un total de sept plis immédiats. Seul l'affranchissement de trois levées d'honneurs à Carreau permettra au déclarant d'atteindre les neuf levées requises. En cas de répartition 5 – 2 du résidu des Piques, la défense aura la capacité d'encaisser les trois levées de Pique ainsi que deux levées de Carreau, faisant ainsi chuter le contrat. Dans l'espoir de couper les communications adverses, le déclarant laisse passer le Roi de Pique et prend la continuation Pique de l'As. Il commence ensuite l'affranchissement de ses Carreaux. Sud, en main au Roi de Carreau, rejoue le 10 de Pique que le déclarant prend de la Dame. Celui-ci présente son deuxième Carreau mais malheureusement Sud prend de l'As et encaisse ses trois Piques devenus maîtres. Le déclarant chute d'une levée.

Point clé :

Les contrats à Sans-Atout s'apparentent souvent à des courses de vitesse : ici la défense a réussi à affranchir sa couleur avant que le déclarant n'affranchisse la sienne, faisant ainsi chuter le contrat.

2

♠ D 7 3

♥ A D 7

♦ A 6 3

♣ V 10 5 4

♠ 9 5

♥ V 10 6 2

♦ V 10 9

♣ 9 8 3 2



♠ A R V 10 6 4

♥ 8 5

♦ R 7 2

♣ D 6

♠ 8 2

♥ R 9 4 3

♦ D 8 5 4

♣ A R 7

Donneur : E

Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passe	2♦	1♦
3♠	Passe	4♠	Passe

L'entame : Valet de Carreau

Enchères :

Dans la zone 13 - 16 HLD, Nord a trop de jeu pour soutenir au palier de 2 mais pas assez pour imposer la manche. Il lui manque une information cruciale : l'intervenant a-t-il une valeur d'ouverture ? Pour le savoir, Nord utilise le cuebid, enchère qui consiste à annoncer la couleur de l'adversaire, demandant ainsi à l'ouvreur de préciser sa force. De 8 à 11H Sud répète sa couleur au palier de 2. À défaut il annonce au mieux sa distribution. Dans le cas présent, il répète sa couleur avec un saut, montrant six cartes et 12/13H. La manche s'impose.

Jeu de la carte :

Avec six Piques, un Cœur et deux Carreaux, le déclarant totalise neuf levées immédiates. La présence de la Dame, du Valet et du 10 de Trèfle lui permettra d'affranchir une levée d'honneur et ainsi de réaliser son contrat. Le déclarant prend l'entame Carreau du Roi, préservant ainsi une rentrée dans la main de la couleur à affranchir, puis ôte les atouts adverses en deux tours avant de présenter la Dame de Trèfle, honneur de la main courte. La défense prend du Roi et poursuit du 4 de Carreau que le déclarant prend de l'As. Il présente maintenant le Valet de Trèfle capturé par l'As de l'adversaire qui encaisse le Carreau affranchi. Si ce dernier rejoue Cœur, Sud se gardera bien de tenter l'impasse au Roi qui sanctionnerait la chute du contrat en cas d'échec. De plus, le déclarant n'a nul besoin de cette impasse car il a déjà perdu trois plis et en dispose de dix.

Point clé :

Dans la zone 13 - 16 HLD, en réponse à l'intervention au palier de 1, le cuebid permet de connaître la valeur réelle du partenaire, ce dernier pouvant n'avoir que 8HL.

21

Donneur : N

Vul : NS

Sud

Ouest

Nord

Est

Passe

1♥

Passe


1♦

Passe

4♥

Passe

3♥

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

L'entame : As de Pique**Enchères :**

Le soutien à 3♥ de l'ouvreur montre un fit dans la zone 17-19 HLD. Le répondant, connaissant un minimum de 28 HLD dans son camp, conclut à la manche.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Cœurs, deux Carreaux et trois Trèfles pour sept levées immédiates. Dans les deux couleurs rouges il manque la Dame, mais il existe une différence fondamentale entre ces deux couleurs : le nombre de cartes ! En effet, avec au moins neuf cartes dans une couleur, il est préférable, afin de réaliser le maximum de levées, de « tirer en tête » plutôt que de faire l'impasse à la Dame. En conséquence, le déclarant devra faire l'impasse à la Dame de Cœur mais pas celle à la Dame de Carreau.

Il prend le retour probable Trèfle du Roi et joue immédiatement l'As de Cœur (coup de sonde) puis le 2 de Cœur vers le Valet. En main à la Dame de Cœur Sud poursuit de nouveau par un Trèfle que le déclarant prend de la Dame. Celui-ci, après avoir ôté le dernier de la défense, joue en tête l'As et le Roi de Carreau. Constatant la chute de la Dame il s'adjuge toutes les levées restantes. Notez que le compte des levées rendait inutile toute coupe de la main courte.


Point clé :

Lorsqu'il manque la Dame, pour réaliser le maximum de levées à huit cartes, on fait l'impasse ; à neuf cartes on tire l'As et le Roi en tête.

20

Donneur : O

Vul : T

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

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

L'entame : As de Cœur

Enchères :

Possédant suffisamment de points pour jouer le contrat de 3 Sans-Atout, le répondant se doit au préalable de rechercher un fit à Pique. Pour cela il utilise la convention Stayman qui interroge l'ouvreur sur ses éventuelles majeures quatrièmes. L'enchère de 2♣ annonce quatre cartes à Pique tout en déniait quatre cartes à Cœur. Fort de ces renseignements, le répondant peut maintenant conclure au contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Après avoir encaissé l'As, le Roi et la Dame de Cœur, l'entameur ne doit pas s'arrêter de jouer de la couleur sous prétexte que Sud a le Valet. En effet, après avoir joué un quatrième tour de Cœur, il affranchira une levée de longueur de sa main. Le déclarant n'a d'autre choix pour gagner son contrat que d'affranchir au moins une levée de Pique et joue donc le 10 de Pique vers le 6 de sa main. Malheureusement Est possède l'As de Pique et peut maintenant encaisser sa levée de longueur à Cœur faisant ainsi chuter le contrat. Notons au passage que ne pas prendre de l'As le premier tour de Pique livrerait le contrat au déclarant.


Point clé :

Les contrats à Sans-Atout sont souvent des courses de vitesse et il est assez rare pour la défense d'encaisser les cinq premières levées. Elle doit le plus souvent abandonner une levée au déclarant afin d'affranchir une ou plusieurs levées de longueur.

3

Donneur : S Vul : EO

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

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

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

L'annonce d'une majeure cinquième dans une main pouvant jouer la manche en face de l'ouverture de 1SA s'effectue en deux étapes distinctes. Est commence par annoncer sa longue en « Texas », c'est-à-dire en nommant la couleur immédiatement en-dessous de celle qu'il possède réellement. Sur la rectification obligatoire de l'ouvreur il exprime ensuite sa distribution régulière par l'enchère de 3SA. Ne possédant que deux cartes en face des cinq de son partenaire, l'ouvreur passe et 3 Sans-Atout devient le contrat final.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques (après l'entame), un Cœur, deux Carreaux et deux Trèfles, soit sept levées immédiates. L'impasse au Roi de Cœur ainsi que l'affranchissement d'une levée de longueur permettra de réaliser trois, quatre ou cinq levées dans la couleur suivant la répartition du résidu et de l'emplacement du Roi. Le déclarant prend le Roi de Pique de l'As et poursuit par l'impasse au Roi de Cœur en jouant le 3 vers le 10. Ayant remporté la levée, il applique un principe simple : quand une impasse a réussi il est souvent bien joué de la recommencer. Ainsi, le déclarant rentre en main par l'As de Carreau et présente le 2 de Cœur dans l'intention de passer le Valet. Quand Nord met le Roi, le déclarant le capture de l'As et réalise cinq levées de Cœur portant ainsi son total à deux Piques, cinq Cœurs deux Carreaux et deux Trèfles, soit onze levées.

Point clé :

Lorsqu'une impasse réussit et que les communications ne manquent pas il est souvent bien joué de la recommencer.

4

Donneur : O

Vul : T

♠ 9 8 2
♥ 9 6 3
♦ R V
♣ D 10 9 3 2



♠ R D 7
♥ R 8 4 2
♦ 9 7 5 3
♣ A 6

♠ 6 3
♥ D V 10 7
♦ A D 10
♣ V 8 5 4

Sud

Ouest
PasseNord
1♠Est
Passe

4♣

L'entame : Dame de Cœur

Enchères :

Avec 13 HLD, Sud n'a aucun mal à soutenir l'ouvreur au palier de 4, montrant ainsi une force comprise allant de 13 à 15 HLD. N'ayant pas une force suffisante pour envisager le chelem, l'ouvreur passe.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte cinq Piques, deux Cœurs et deux Trèfles soit neuf levées immédiates. Envisager de couper deux Cœurs serait improductif car ces coupes se feraient avec les atouts de la main longue. Une solution qui peut ne pas paraître évidente au premier coup d'œil est l'affranchissement d'une levée de longueur à Carreau. En effet, possédant huit cartes, si le partage du résidu de la couleur est 3 - 2, le déclarant devrait extraire une levée de longueur en jouant trois tours de la couleur. Pour cela il suffit au déclarant de jouer Carreau à chaque fois qu'il prend la main. Une fois les trois tours de Carreau joués, il peut ôter les atouts adverses et profiter de sa levée de longueur à Carreau. Remarquons au passage que si un défenseur coupe le troisième tour de Carreau, il coupera une carte maîtresse de son partenaire.


Point clé :

Les levées de longueur sont une composante importante du bridge. Une couleur de huit cartes, même sans honneur, peut apporter des levées de longueur. Ici, avec une répartition 4-4, elle apporte une levée de longueur. Si la répartition avait été 5-3, elle aurait apporté deux levées de longueur.

19

Donneur : S Vul : EO

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

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

L'entame : Valet de Carreau

Enchères :

L'enchère de 3♦, en réponse à l'ouverture de 2SA, montre au moins cinq cartes à Cœur. Cette enchère appelée « Texas » permet, en cas de fit, de faire jouer le contrat à la couleur de la main forte. La rectification à 3♥ est obligatoire par l'ouvreur, quel que soit le nombre de cartes détenu dans la majeure annoncée par le répondant. Ouest peut maintenant indiquer à l'ouvreur qu'il a une main régulière et suffisamment de jeu pour imposer la manche par l'enchère de 3SA. Avec seulement deux Cœurs, l'ouvreur en reste là. S'il avait eu trois ou quatre cartes à Cœur, possédant ainsi un fit, il aurait corrigé au contrat de 4 Cœurs.

Jeu de la carte :

Avec deux Piques, deux Cœurs, trois Carreaux et deux Trèfles le déclarant possède déjà neuf levées. Sans mettre son contrat en danger il doit essayer d'en faire une dixième. Deux possibilités s'offrent à lui sous la forme d'un partage du résidu à Pique ou à Cœur, ces derniers pouvant procurer deux levées de longueur contre une seule à Pique. Est, conservant la Dame de Carreau comme rentrée au mort, commence par trois tours de Cœur. Bingo. La défense prend et quoi qu'elle rejoue, ne peut empêcher Est de faire onze plis. Si les Cœurs s'étaient avérés répartis 4/2, un coup à blanc à Pique aurait permis une troisième levée de Pique, et donc un dixième pli quand même.

Point clé :

Au bridge il est important de réaliser le maximum de levées si cela ne met pas le contrat en danger.

18

Donneur : E

Vul : NS

♠ 10 5 2
♥ 9 5 4
♦ A 6 4
♣ 10 9 5 4

♠ D 7 3
♥ R V 10 3
♦ R 8 7
♣ V 6 2



♠ A V
♥ D 8 6 2
♦ D V 10 3
♣ R D 8

♠ R 9 8 6 4
♥ A 7
♦ 9 5 2
♣ A 7 3

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

L'entame : 10 de Trèfle

Enchères :

Le Stayman (l'enchère de 2♣ en réponse à une ouverture de 1SA) permet de découvrir un fit majeur 4-4 entre les deux mains. Après la découverte du fit, Nord peut conclure au contrat de 4 Cœurs.

Jeu de la carte :

Le déclarant n'a qu'un Pique comme levée immédiate ! Néanmoins, de nombreuses possibilités s'offrent à lui : possédant quatre cartes équivalentes au Roi dans la couleur d'atout il sera aisé d'y affranchir trois levées, de même pour les Carreaux auxquelles s'ajouteront deux levées d'honneurs à Trèfle pour un total de neuf plis. La réussite du contrat dépendra alors du succès de l'impasse au Roi de Pique.

N'ayant aucune coupe à réaliser, le déclarant après avoir pris le retour Trèfle du Roi peut immédiatement jouer atout. En main à l'As de Cœur, Est poursuit d'un petit Trèfle que le déclarant prend de la Dame. Il capture le restant des atouts adverses en terminant au mort afin d'être dans la bonne main pour réaliser l'impasse au Roi de Pique. Il joue le 3 de Pique vers le Valet et après le succès de l'impasse peut maintenant affranchir ses trois levées d'honneurs à Carreau.

N.B : bien que l'échec de l'impasse au Roi de Pique aurait affranchi la Dame amenant ainsi une levée supplémentaire, le déclarant n'aurait néanmoins pas gagné son contrat car l'adversaire se serait adjugé quatre levées avant : trois As et le Roi de Pique.

Point clé :


Le Stayman permet de retrouver les fits majeurs 4-4 sur les ouvertures à Sans-Atout.

5

Donneur : N

Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	2SA	Passe	Passe
Passe	3♥	Passe	3♣
		Passe	4♥

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

L'entame : Dame de Pique

Enchères :

En face de l'ouverture de 2SA, qui montre 20 - 21 HL, Est, nanti de 6H, a suffisamment de jeu pour imposer la manche. Mais avant de conclure au contrat de 3 Sans-Atout il doit essayer de trouver un fit à Cœur. Pour cela, il utilise la convention « Stayman » qui demande au partenaire d'annoncer sa ou ses majeures quatrièmes. Avec quatre cartes à Cœur, l'ouvreur produit l'enchère de 3♥ et, possédant un fit, Est conclut au contrat de quatre Cœurs.

Jeu de la carte :

Possédant sept levées immédiates en dehors des atouts, le déclarant devra produire trois levée de plus dans cette couleur pour gagner son contrat. La façon de jouer la plus efficace pour atteindre ce but est de faire l'impasse au Roi. Possédant la Dame, le Valet, le 10 et le 9, il devra faire une impasse forçante. C'est-à-dire qu'il devra partir de n'importe quelle carte équivalente du mort (la Dame, le Valet, le 10 ou le 9) et la laisser courir si Sud fournit une petite carte. Se trouvant ainsi toujours dans la main de départ il pourra recommencer l'opération jusqu'à la réalisation de ses quatre levées.

Ainsi, le déclarant prend l'entame Pique de l'As, monte au mort par le Roi de Trèfle et présente un Cœur. Ayant fait la levée (si Sud ne fournit pas le Roi), le déclarant renouvelle l'opération. Bien entendu, si Sud fournit le Roi, le déclarant le capture de l'As.

Point clé :

Une impasse forçante permet de rester dans la main de départ afin de pouvoir renouveler celle-ci.

6

Donneur : E

Vul : EO

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

♠	R D 4 3			
♥	7			
♦	8 4 2			
♣	D V 9 8 4			

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	6♥		1♥

L'entame : Valet de Pique

Enchères :

Sur l'ouverture de 1♥, Ouest compte ses points de la manière suivante : 15 H auxquels s'ajoutent 2 points pour le neuvième atout, 2 points pour le singleton Trèfle et 1 point de longueur pour le cinquième Carreau, soit un total de 20 HLD. L'ouvreur possédant un minimum de 14 HLD pour son ouverture de 1♥, Ouest sait que son camp réunit les 33 HLD minimum requis pour jouer le petit chelem.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, cinq Cœurs et deux Trèfles pour huit levées immédiates. Possédant également cinq cartes équivalentes à Carreau - du Roi au 9 - et cinq cartes du côté le plus long, il sera aisé d'affranchir quatre levées d'honneurs dans cette couleur. Dès lors, il n'est pas nécessaire d'effectuer la moindre coupe et le premier rôle du déclarant sera donc d'enlever les atouts adverses. Il prend l'entame Pique de l'As ôte immédiatement les atouts adverses en trois tours puis commence l'affranchissement de ses Carreaux en présentant la Dame de Carreau. Il capture tout retour et aligne douze levées sans difficulté.

Point clé :


Le compte des levées immédiates permettait ici de déduire qu'aucune coupe avec les atouts de la main courte n'était nécessaire. De ce fait, le retrait des atouts adverses constituait une priorité.

17

Donneur : N

Vul : P

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

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

L'entame : As de Trèfle

Enchères :

Le partenaire ayant exprimé un soutien de la zone 6-10 HLD, l'ouvreur n'a pas suffisamment de points pour imposer la manche. En revanche il peut envisager celle-ci à condition que son partenaire ait un soutien maximal. Pour le savoir, il va faire une proposition de manche en produisant l'enchère de 3♥. Avec 9 HLD, le répondant est maximum et accepte la proposition en concluant au contrat de quatre Cœurs.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, cinq Cœurs et deux Carreaux pour huit levées immédiates. Il pourrait être tentant de faire une impasse à la Dame de Carreau en jouant le 3 vers le Valet - manœuvre offrant 50 % de chances de réussite - mais la coupe de ce Valet avec un des atouts de la main courte apportera une levée supplémentaire quasiment à 100 %. Le déclarant coupe le quatrième tour de Trèfle, joue As puis Roi de Carreau et coupe son Valet par le 8 d'atout du mort. Il peut ensuite jouer le Roi et le Valet de Cœur puis, avant de quitter définitivement le mort, tenter l'impasse au Roi de Pique en jouant le 3 vers la Dame. Celle-ci remportant la levée, le déclarant ôte le dernier atout de la défense et réalise ainsi dix levées.


Point clé :

Faire des coupes avec les atouts de la main courte est un moyen efficace de réaliser des levées supplémentaires.

16

Donneur : O

Vul : EO

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	1♦	Passe
1♠	Passe	2♠	Passe
4♠			

L'entame : Dame de Carreau

Enchères :

Malgré ses quatre petites cartes, Sud doit prospecter un fit à Pique. Dans la zone 12-16 HLD, l'ouvreur soutient au palier de 2. Totalisant un minimum de 28 HLD, suffisant pour la manche, et un maximum de 32 HLD excluant le chelem, le répondant peut conclure au contrat de quatre Piques.

Jeu de la carte :

En l'absence du Roi et du Valet d'atout (deux honneurs) le déclarant doit, pour essayer de réaliser le maximum de levées, faire une double impasse. Lorsque les deux honneurs ne sont pas équivalents, il doit commencer par l'impasse contre l'honneur de rang le plus faible. Il prend l'entame Carreau de l'As et joue immédiatement le 2 de Pique vers le 10. Si celui-ci est pris du Roi, les problèmes sont résolus et il ne manquera plus au déclarant qu'à jouer l'As et la Dame. Si le 10 perd au Valet, le déclarant devra cette fois tenter l'impasse au Roi en jouant un petit vers la Dame. Ici le 10 fait la levée. Le déclarant rejoint sa main par l'As de Cœur et joue donc Pique vers la Dame. Après avoir ôté le dernier atout (le Roi) en jouant l'As, il peut maintenant tenter une impasse au Roi de Trèfle en jouant le 4 vers la Dame. Celle-ci ayant fait la levée il peut maintenant jouer ses Cœurs et tenter de réaliser une levée supplémentaire en cas de partage 3-3 du résidu. Un nouveau succès et le déclarant s'adjuge treize levées en coupant son troisième Trèfle au mort !

Point clé :

Avec huit cartes, lorsqu'il vous manque deux honneurs non équivalents, commencez par l'impasse contre le plus petit.

7

Donneur : S

Vul : T

Sud

1♥
4♥

Ouest

Passe

Nord

3♥

Est

Passe

♠ 8 4
♥ R V 6 3
♦ 6 4 2
♣ A 8 6 4♠ A R 9 6
♥ 10 5
♦ 10 8 7 5
♣ V 10 9♠ D 10 7 3
♥ D 8
♦ R 9 3
♣ D 7 3 2♠ V 5 2
♥ A 9 7 4 2
♦ A D V
♣ R 5**L'entame** : As de Pique**Enchères** :

En comptant deux points pour le neuvième atout et un point pour le doubleton à Pique, Nord totalise 11 HLD, total suffisant pour soutenir au palier de 3. Ce soutien très précis indique une force de 11 ou 12 HLD. Avec 17 HLD, l'ouvreur peut conclure à la manche car son camp possède les 27 HLD nécessaires à la déclaration d'une manche majeure.

Jeu de la carte :

Le déclarant se trouve confronté au problème de réaliser deux impasses : une à la Dame de Cœur et l'autre au Roi de Carreau. Néanmoins, rappelons qu'à partir de neuf cartes, pour prendre le maximum de chances de réaliser toutes les levées lorsqu'il manque la Dame, le jeu « en tête » est préférable à l'impasse. En revanche, l'impasse au Roi de Carreau est tout à fait légitime et devra même être réitérée en cas de succès. Après avoir réalisé As et Roi de Pique l'entameur, à la vue du doubleton Pique au mort, décide légitimement d'arrêter la couleur et de contre-attaquer du Valet de Trèfle.

Le déclarant prend le retour du Roi de Trèfle, préservant ainsi l'As de Trèfle comme communication afin de renouveler plus tard l'impasse au Roi de Carreau. Il joue As-Roi de Cœur (la Dame tombe ainsi que tous les atouts adverses) et peut maintenant jouer le 2 de Carreau vers le Valet. Celui-ci faisant la levée il rejoint le mort par l'As de Trèfle dûment conservé et renouvelle l'impasse au Roi de Carreau. Le succès des deux manœuvres entreprises permet au déclarant de réaliser onze levées. Notons que Sud aurait également pu rentrer au mort par la coupe du troisième Pique.


Point clé :

Avec l'As, le Roi et le Valet, pas d'impasse à la Dame à partir de neuf cartes.

8

Donneur : O

Vul : P

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

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

L'entame : Dame de Cœur

Enchères :

Avec cinq cartes à Pique et une main de manche, en face de l'ouverture de 1SA, Sud annonce sa majeure en utilisant la convention Texas, c'est-à-dire en annonçant la couleur immédiatement « en-dessous ». Puis, sur la rectification obligatoire de son partenaire, il annonce sa force et sa distribution par l'enchère de 3SA. Nord, qui possède un fit dans la majeure précédemment annoncée par son partenaire, corrige au contrat de 4 Piques.

Jeu de la carte :

En l'absence du Roi et de la Dame de Pique le déclarant devra faire une double impasse, c'est-à-dire faire deux impasses en jouant une première fois le 2 vers le Valet (ou l'As si Est intercale le Roi ou la Dame) puis le 3 vers le 10. La coupe d'un Cœur avec un des atouts de la main courte procurera une levée supplémentaire.

Le déclarant prend l'entame Cœur de l'As et effectue immédiatement une première impasse à Pique en jouant le deux vers le Valet qu'Ouest prend de la Dame. La continuation à Cœur est prise du Roi puis un troisième tour de Cœur est coupé au mort. Le déclarant peut maintenant faire sa deuxième impasse à Pique en jouant le 6 vers le 10. Il ne reste plus qu'à tirer l'As de Pique pour enlever le dernier atout de l'adversaire et encaisser les quatre levées de Carreau maîtresses pour un total de douze levées.

Point clé :

Quand il manque deux honneurs dans une couleur, le maniement permettant d'espérer le maximum de levées est le plus souvent la double impasse.

14

Donneur : E

Vul : P

♠ AV 10 9 7 2
♥ 9 6 3
♦ RV 4
♣ 7



♠ D 5 3
♥ V 8 5
♦ 9 7 2
♣ D V 10 3

♠ 8 4
♥ A R D
♦ D 10 8 6
♣ A 8 6 4

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

L'entame : Dame de Trèfle

Enchères :

Avec six cartes à Pique, Ouest a la certitude d'un fit et, nanti de 13 HLD, peut imposer la manche. Néanmoins, afin que la main forte puisse recevoir l'entame, il utilise le Texas dont l'un des objectifs est de faire jouer le contrat par l'ouvreur. La convention consiste à annoncer la couleur immédiatement inférieure à celle possédée - ici les Cœurs - sur laquelle le partenaire est obligé de « rectifier ». Il ne reste plus à Ouest qu'à conclure au contrat de quatre Piques qui sera ainsi joué par la main forte, mieux à même de recevoir l'entame.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, trois Cœurs et un Trèfle pour cinq levées immédiates. En l'absence du Roi et de la Dame d'atout, il devra réaliser une double impasse en jouant d'abord le 8 laissé filer et plus tard le 4 vers le 10. En procédant de la sorte les chances de ne concéder qu'une seule levée dans la couleur sont d'environ 75 % en cas de partage 3/2 du résidu. Il suffit pour cela que Sud possède au moins un gros honneur. Par la suite, Ouest affranchira trois levées d'honneurs à Carreau pour un total de onze levées.


Point clé :

Lorsqu'il manque deux honneurs, la double impasse offre les meilleures chances de réaliser le maximum de levées.

9

Donneur : N Vul : EO

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

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

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

Avec quatre cartes à Cœur en face de l'ouverture de 1SA, un fit est possible si l'ouvreur possède lui-même quatre cartes à Cœur. Pour le découvrir Ouest utilise la convention Stayman (enchère de 2♣) qui demande à l'ouvreur d'annoncer ses majeures de quatre cartes. La réponse de 2♥ indique la présence de quatre cartes à Cœur sans quatre cartes à Pique. Il n'en faut pas plus au répondant pour conclure au contrat de 4 Cœurs, le potentiel de son camp demeurant un peu juste pour espérer un bon chelem.

Jeu de la carte :

Le déclarant totalise deux Piques, quatre Cœurs et quatre Trèfles soit dix levées immédiates. Doit-il se contenter de cela ? Il doit bien entendu essayer de faire le maximum de levées si cela ne porte pas préjudice au gain de son contrat. Ici, le déclarant pourra couper un Carreau afin de réaliser une onzième levée. On pourrait penser couper un deuxième Carreau pour la douzième levée mais lorsque l'adversaire aura pris les deux premières levées, il ne sera plus possible pour le déclarant d'en réaliser douze !

Le déclarant tente le Roi de Carreau à la première levée car même si les chances de faire la levée sont infimes (il est fortement déconseillé d'entamer sous un As dans un contrat à la couleur), on peut aisément constater que les chances de faire la levée en fournissant le 2 sont nulles !

Après avoir coupé le troisième tour de Carreau il ne reste plus au déclarant qu'à jouer trois tours d'atouts et encaisser toutes ses levées maîtresses pour onze levées.

Point clé :

Le Stayman est le seul moyen de retrouver les fits 4 – 4 en majeure sur les ouvertures à Sans-Atout.

10

Donneur : E

Vul : T

♠ R 10 7
♥ 6 5
♦ AD 7 3
♣ V 10 9 4

♠ 8 5 3 2
♥ R 9 3
♦ V 6 2
♣ R 8 7



♠ A D
♥ A D V 8 4
♦ 9 5 4
♣ A D 6

♠ V 9 6 4
♥ 10 7 2
♦ R 10 8
♣ 5 3 2

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

L'entame : Valet de Trèfle

Enchères :

Le soutien au palier de 2 montre un fit et une force allant de 6 à 10 HLD. Nanti de 21 HLD, Sud peut conclure directement à la manche.

Jeu de la carte :

Avec un Pique, cinq Cœurs (sauf partage très improbable 5 – 0 du résidu) et trois Trèfles le déclarant totalise neuf levées immédiates. La seule possibilité pour lui de réaliser une levée supplémentaire est de faire l'impasse au Roi de Pique en jouant le 2 vers la Dame. N'ayant aucune coupe à faire, le déclarant prend l'entame Trèfle de l'As et enlève immédiatement les atouts adverses en trois tours puis rejoint le mort par le Roi de Trèfle afin de pouvoir réaliser l'impasse au Roi de Pique. Malheureusement celle-ci échoue et la défense s'adjugera trois Carreaux ainsi que le Roi de Pique pour une levée de chute.

NB : le déclarant aurait pu faire ses trois tours d'atout en terminant au mort se trouvant ainsi du bon côté pour faire l'impasse au Roi de Pique. Cette manière de jouer n'aurait pas permis d'enlever tous les atouts si ceux-ci avaient été répartis 4-1.

Point clé :

Les impasses ne marchent qu'une fois sur deux, mais les tenter reste la meilleure manière de réaliser des levées supplémentaires. Notez que ne pas tenter de faire l'impasse à Pique n'aurait de toute façon pas permis de réaliser le contrat.

13

Donneur : N

Vul : T

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

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

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

L'entame : 10 de Carreau

Enchères :

Avec quatre cartes à Pique, Sud doit, avant de conclure à la manche, essayer de savoir si son camp possède un fit en majeure. L'enchère de 2♣, sur une ouverture de 1SA, permet de demander à l'ouvreur s'il possède une ou deux majeures de quatre cartes. Avec quatre cartes à Cœur, l'ouvreur annonce 2♥, promettant quatre Cœurs mais déniait quatre Piques. Ayant maintenant la certitude de ne pas avoir de fit, Sud peut conclure à 3SA.

Jeu de la carte :

Avec un Pique, quatre Cœurs, quatre Carreaux et un Trèfle le déclarant peut s'octroyer immédiatement dix levées. La route semble dégagée, pour autant, le déclarant doit être vigilant et observer que les Cœurs ainsi que les Carreaux sont bloqués. En effet, ces deux couleurs sont asymétriques et le côté court ne possède pas de petite carte, ce qui rend la communication difficile. Nord devra procéder au déblocage des couleurs mais pas dans n'importe quel ordre ! Le Roi et la Dame de Cœur servant de communication pour aller chercher l'As et le Roi de Carreau c'est par le déblocage des Carreaux qu'il conviendra de commencer. Le déclarant prend l'entame du 10 de Carreau de la Dame puis joue immédiatement le Valet. Il rejoint le mort par la Dame de Cœur, encaisse l'As et le Roi de Carreau, débloque le Roi de Cœur et rejoint sa main par l'As de Trèfle ou l'As de Pique. Dès lors il peut encaisser l'As et le Valet de Cœur et réaliser ainsi dix levées.

Point clé :

Le Stayman permet de retrouver des fit 4 - 4 après une ouverture de 1SA ou de 2SA.

12

Donneur : O

Vul : NS

♠ AD5
♥ A7
♦ ARV9
♣ R652

♠ V963
♥ D852
♦ 6
♣ V1093



♠ 742
♥ R963
♦ D852
♣ 84

♠ R108
♥ V104
♦ 10743
♣ AD7

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

L'entame : Valet de Trèfle

Enchères :

Bien que ne possédant que 5HL, Est a suffisamment de jeu pour imposer la manche en face de l'ouverture de 2SA. Mais avant de conclure au contrat de 3 Sans-Atout il se doit de prospecter pour trouver un éventuel fit 4-4 à Cœur. Pour cela il utilise la convention Stayman et produit l'enchère de 3♣. Ne possédant aucune majeure quatrième l'ouvreur l'indique par la réponse conventionnelle de 3♦ et Est peut maintenant conclure au contrat de 3 Sans-Atout.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, deux Cœurs, quatre Carreaux et un Trèfle (après l'entame) soit huit levées immédiates. Il n'a d'autre option pour gagner son contrat que de réaliser et réussir l'impasse au Roi de Pique.

Après avoir joué l'As de Trèfle, Sud doit poursuivre de la Dame (les honneurs du côté court en premier) afin de ne pas bloquer la couleur. Le déclarant la capture du Roi. Il rejoint le mort par la Dame de Carreau et avance le 2 de Pique avec l'intention de passer la Dame si Sud fournit une petite carte. Le succès de l'impasse est au rendez-vous et le déclarant réalise neuf levées.

Point clé :

Lorsqu'une impasse est nécessaire pour gagner un contrat il n'y a aucune hésitation à avoir pour la réaliser, quand bien même celle-ci peut paraître dangereuse en cas d'échec. Ici, ne pas la faire ne permettait pas de gagner le contrat.

11

Donneur : S

Vul : P

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

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

L'entame : Roi de Trèfle

Enchères :

Lorsque Sud soutient à 2♥, montrant une force allant de 6 à 10 HLD, Nord se trouve dans une situation délicate car ce renseignement n'est pas suffisamment précis pour décider de jouer la manche ou non. Les 27HLD ne seront atteints que si Sud possède au moins 8 points. Pour dénouer le problème, l'ouvreur utilise l'enchère de 3♥ qui constitue une proposition de manche. Avec 9 points, Sud accepte.

Jeu de la carte :

La défense commence par trois tours de Trèfle, Nord coupant le troisième. Celui-ci se trouve à la tête de deux Piques, cinq Cœurs et deux Carreaux. La dixième levée peut provenir du Valet de Carreau en faisant l'impasse à la Dame, ou d'une levée de longueur en cas de partage 3-3 du résidu de la couleur. À la cinquième levée, Nord constate le partage 4/1 des atouts. Il doit alors s'arrêter de jouer Cœur et tenter immédiatement l'impasse à la Dame de Carreau. En effet, si celle-ci échouait, un retour Trèfle de la défense serait coupé de la main courte, Nord conservant encore deux atouts pour capturer ceux d'Est. Quand le Valet remporte la levée il est temps de prendre les deux derniers Cœurs d'Ouest et de réaliser onze plis grâce au partage 3/3 des Carreaux.

Point clé :

Après un soutien au palier de 2, une surenchère au palier de 3 dans la couleur d'atout permet de demander au répondant s'il est minimum ou maximum de son soutien. Elle constitue une proposition de manche.



Espérance par paires

Votre première compétition, contre des joueurs de votre niveau

Finale Nationale le 25 mai 2024 dans les comités

→ Éliminatoires de janvier à mars 2023, renseignez-vous vite dans votre comité !

→ 1^{re} et 2^e paires :

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

→ 3^e et 4^e paires :

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

Belambra
clubs

Championnat de France des écoles de bridge

2^e séance du 13 au 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