

## Classement du mois de Novembre du Simultané des Élèves

Rang	Nom du Club	Nom des joueurs	%	PE	PE Bonus
1	Bridge Club De Nevers	M. Alexy SOARES M. Valentin FAYE	<b>76,86</b>	<b>1124</b>	<b>79</b>
2	Maison Du Bridge De Wasquehal	Mme Dominique COPIN M. Philippe GAND	<b>74,11</b>	<b>847</b>	<b>166</b>
3	Hermes Bridge Club	M. Hubert LURAT Mme Pascale OGIER-PICARD	<b>74,01</b>	<b>717</b>	<b>49</b>
4	Bridge Club Guilherand Granges	Mme Christine MARÇON M. Thierry BONTHOUX	<b>71,96</b>	<b>581</b>	<b>59</b>
5	Club Universitaire de Bridge - CUBE	Mme Fatiha COUPERMANT M. Jean-Pierre COUPERMANT	<b>71,93</b>	<b>539</b>	<b>57</b>
6	Paimpol Bridge Club	M. Charles LE BOUDER M. Yves HERVE	<b>71,15</b>	<b>479</b>	<b>17</b>
7	Bridge Club Pau-Pyrénées	Mme Françoise MISTO M. Jean-Philippe FLORAS	<b>71,13</b>	<b>456</b>	<b>66</b>
8	Bridge Club De Saint Maximin	Mme Anne CHARBOTEL Mme Vivette ROGER	<b>70,66</b>	<b>437</b>	<b>42</b>
9	Paimpol Bridge Club	M. Jean-Marc PEZERET M. Jean Yves BOIZARD	<b>70,06</b>	<b>420</b>	<b>41</b>
10	Arlon Bridge Club	M. Michel NEPPER	<b>69,81</b>	<b>405</b>	<b>154</b>

# 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<sup>e</sup> année.  
Du non classé au 3<sup>e</sup> série Carreau.

Décembre 2023

# PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

## SERIE 1



Commandes sur  
[www.ffbridge.boutique](http://www.ffbridge.boutique)



# lePetit Bridge

dès 6 ans

POUR APPRENDRE À LIRE,  
RAISONNER ET COMPTER



fbridge.fr

# PERFECTIONNEMENT POUR TOUS

## SERIE 2



Commandes sur  
[www.ffbridge.boutique](http://www.ffbridge.boutique)

1

Donneur : N

Vul : P

Sud

Ouest

Nord

Est

2♥


Passe

1♥

Passe

4♥

Fin

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

**L'entame :** As de Trèfle

**Commentaire :**

Avec trois cartes dans la majeure du partenaire et 8HLD, Sud peut soutenir l'ouvreur au palier de 2. 20HLD chez l'ouvreur sont suffisants pour imposer la manche et déclarer le contrat de 4 Cœurs.

**Jeu de la carte :**

Le déclarant recense ses levées immédiates et compte un Pique, six Cœurs et un Carreau soit 8 levées.

La coupe de deux Carreaux avec les atouts de la main courte permettra de réaliser les deux levées manquantes pour le gain du contrat.

Sur l'entame de l'As de Trèfle, Est constate que son partenaire fournit le Valet, ce qui laisse présager la présence d'un singleton ou doubleton. Il poursuit du Roi et d'un troisième tour que son partenaire coupe. Le singleton Carreau au mort laisse présager un plan de coupe du déclarant. Pour tenter de s'y opposer, Ouest rejoue atout.

Le déclarant prend de l'As, joue As de Carreau et Carreau coupé. Il rentre en main en coupant un Trèfle puis coupe son dernier Carreau. Il réalise ainsi dix levées. Notez que la coupe du Trèfle n'a servi que de communication pour passer d'une main à l'autre.

**Point clé :**

Seules les coupes de la main courte rapportent des levées supplémentaires au compte initial.

2

Donneur : E

Vul : NS

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♥	1♠	Passe
3♣	4♥	Fin	2♥

**L'entame** : Valet de Pique

### Commentaire :

Sur l'ouverture de 1♥, Nord ne possède pas une belle couleur à Pique mais une valeur d'ouverture ce qui lui permet néanmoins d'intervenir à 1♠. Après le soutien à 2♥, Sud en réponse à l'intervention et dans la zone 8-12HLD enchérit en appliquant la "Loi des Atouts". C'est à dire qu'il peut enchérir au palier du nombre d'atouts que possède son camp. Il produit ainsi l'enchère de 3♣. Nanti de 20HLD, Ouest peut imposer la manche en déclarant le contrat de 4 Cœurs. Personne n'ayant rien de plus à ajouter, les enchères en restent là.

### Jeu de la carte :

Le déclarant compte deux Piques pour toutes levées immédiates !

Il sera aisé de trouver quatre levées d'atouts ainsi que quatre levées de Trèfle, couleurs ou seul l'As est absent. Le déclarant prend l'entame Pique de l'As puis joue immédiatement atout. Il prendra tout retour de l'adversaire, fera tomber les atouts restants et affranchira ses Trèfles.

Notez qu'il est inutile de couper le moindre Carreau car seules les coupes de la main courte rapportent des levées supplémentaires au compte initial.

Il réalise dix levées.

### Point clé :

En enchères compétitives, pour peu que la vulnérabilité ne soit pas défavorable, on peut demander un nombre de levées égal au nombre d'atouts des deux partenaires réunis. Ici, avec neuf cartes à Pique en Est-Ouest, le camp peut enchérir au palier de 3.

21

Donneur : N

Vul : NS

Sud

Ouest

Nord

Est

Passe

3SA

Passe  
Fin

1SA

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

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

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

La séquence est d'un classicisme absolu : en face de l'ouverture de 1SA, le répondant avec une main régulière d'une force de 10 – 16 HL et en l'absence de majeure quatrième ou cinquième peut conclure directement à la manche au contrat de 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte :**

Quatre levées de Cœur, une levée de Carreau et quatre levées de Trèfle portent le total de levées immédiates à neuf.

Attention néanmoins aux blocages. En effet, les Cœurs ainsi que les Trèfles sont « bloqués » avec une différence fondamentale : il existe pour les Trèfles une « solution interne ». C'est-à-dire qu'on pourra encaisser les quatre levées sans avoir recours à une autre couleur, ce qui n'est pas le cas concernant la couleur Cœur. C'est donc par celle-là qu'il faudra commencer. Le déclarant prend l'entame Carreau de l'As, joue immédiatement le 3 de Cœur vers le Roi puis le Valet. Il rejoint sa main par l'As de Trèfle et encaisse ses deux derniers Cœurs maîtres. Il peut maintenant prendre le Valet de Trèfle du Roi (solution interne) pour réaliser ses trois derniers Trèfle maîtres.

**Point clé :**

Attention, en présence d'une couleur asymétrique dont le côté court ne contient pas de petites cartes, la couleur est dite « bloquée ». Dans ce cas, il existe soit une solution interne (aucune couleur annexe nécessaire pour réaliser toutes les levées) soit une solution externe (il faudra avoir recours à une autre couleur afin de réaliser la totalité des cartes maîtresses).



20

Donneur : O

Vul : T

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	Passé	Passé
1♥	Passé	2♥	Passé
3♥	Passé	4♥	Fin

**L'entame :** Roi de Pique

### Commentaire :

Sur le soutien de Nord montrant 6 – 10 HLD, Sud peut espérer jouer une manche si son partenaire ne possède pas une main minimum. Afin de le savoir, il produit l'enchère de 3♥, proposition de manche, qui demande au partenaire d'ajouter le quatrième si celui-ci n'est pas minimum. Avec 10 HLD, Nord n'a aucun mal à conclure au contrat de 4 Cœurs.

### Jeu de la carte :

Le déclarant compte cinq Cœurs, trois Carreaux et un Trèfle pour neuf levées immédiates.

Il trouvera une levée de longueur en cas de partage probable 3 – 2 du résidu de la couleur Carreau à laquelle s'ajouteront deux coupes à Pique avec les atouts de la main courte.

Sur l'entame du Roi de Pique, la défense, à la vue du singleton au mort laissant présager un plan de coupe du déclarant, poursuit en jouant atout afin d'essayer de limiter les coupes du mort.

Le déclarant prend le retour de l'As, rentre en main avec l'As de Trèfle, joue le 7 de Pique qu'il coupe avec un atout du mort, rentre de nouveau en main avec l'As de Carreau et coupe son dernier Pique du 10 d'atout. Il rentre dans sa main soit avec la Dame de Carreau soit en coupant un Trèfle pour ôter les atouts de la défense, réalisant ainsi douze levées.

### Point clé :

Couper avec les atouts de la main courte est la manière la plus simple de réaliser des levées dans les contrats à l'atout.

3

Donneur : S

Vul : EO

**Sud**

1SA

3SA

**Ouest**

Passe

Fin

**Nord**

2SA

**Est**

Passe

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

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

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

L'ouverture de 1SA montre une main régulière dans la zone de 15 – 17 H. N'étant pas sûr de totaliser les 25 HL nécessaires pour gagner le contrat de 3 Sans-Atout, Nord par l'entremise de l'enchère de 2SA demande à l'ouvreur d'annoncer la manche si celui-ci n'est pas minimum.

**Jeu de la carte :**

Avec deux Piques et quatre Trèfles le déclarant totalise six levées immédiates. La couleur Carreau est la plus prometteuse pour trouver les trois levées manquantes. L'As et la Dame manquant à l'appel, il devra faire une double impasse en commençant par l'impasse à l'honneur le plus petit c'est-à-dire la Dame.

Il prend l'entame Pique du Roi afin de se trouver du bon côté et joue immédiatement le 3 de Carreau vers le 9 qui fait la levée. Il rentre au mort en jouant le 2 de Trèfle pour le 10 et renouvelle l'impasse à Carreau. Si Est fournit l'As, le déclarant fournit son 4 de Carreau. Dans le cas contraire le déclarant joue le 10 et rentre de nouveau en main en prenant le Valet de Trèfle du Roi afin de réitérer une troisième fois l'impasse. La Dame de Carreau étant placée du bon côté, le déclarant réalise trois levées dans cette couleur ainsi que son contrat.


**Point clé :**

Lorsqu'il manque deux honneurs, on fait une double impasse en commençant par l'impasse à l'honneur le plus petit.

4

Donneur : O

Vul : T

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Passé	1♥
Passé	2♥	Passé	3♥
Passé	4♥		

**L'entame :** Dame de Carreau

### Commentaire :

Le soutien de l'ouvreur pour la majeure annoncée par le partenaire montre un fit de quatre cartes dans la zone 12 – 16 HLD. Est, avec ses 12 HLD peut jouer une manche si son partenaire n'est pas minimum. L'enchère propositionnelle de manche à 3♥ permet d'obtenir des précisions sur la force de l'ouvreur. Celui-ci, avec 15 HLD accepte la proposition et déclare le contrat de 4 Cœurs.

### Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle soit cinq levées immédiates.

Il pourra établir une levée de longueur à Carreau en cas de partage 3 – 2 du résidu et une levée d'honneur avec l'impasse au Roi de Pique que celle-ci réussisse ou non.

Comment doit-il jouer les atouts ? Il doit bien sûr faire l'impasse au Roi de Cœur mais en l'absence du 10 de Cœur, il ne doit pas partir du Valet (impasse forçante), mais se contenter d'une impasse simple en jouant le 2 vers la Dame. Quand celle-ci fait la levée il doit jouer l'As de Cœur en espérant la chute du Roi.

Manœuvrant ainsi, le déclarant réalise dix levées.

### Point clé :

L'impasse forçante est une manœuvre coûteuse qui ne peut se réaliser qu'avec le nombre de cartes intermédiaires suffisant.

19

Donneur : S      Vul : EO

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♣	1♥	1♠
3♥	3♠	Passe	6♠
Fin			

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

**L'entame :** Valet de Cœur**Commentaire :**

Malgré l'enchère de barrage de 3♥, l'ouvreur peut soutenir son partenaire au palier de 3 montrant une zone de 17 – 19 HLD. Avec 15 HLD, Est connaît un minimum de 32 HLD et peut se permettre de prendre un petit risque (théorique) et déclarer le chelem. La déclaration du chelem donne une prime supplémentaire de 750 (vulnérable) en cas de gain du contrat, ce qui n'est pas négligeable.

**Jeu de la carte :**

Sur l'entame de l'As de Cœur, le déclarant compte cinq Piques, deux Carreaux et un Trèfle soit huit levées immédiates.

Pour gagner son contrat, il devra impérativement réussir l'impasse au Roi de Trèfle. Attention le manque de cartes intermédiaires ne lui permet pas d'effectuer une impasse forçante en partant de la Dame. Il devra partir du 4 vers le Valet pour se prémunir d'un éventuel Roi sec devant. La coupe d'un Carreau avec un des atouts de la main courte amènera la douzième levée.

Après avoir gagné la levée de l'As de Cœur, la défense rejoue le Valet de Carreau que le déclarant prend de l'As. Il poursuit par l'As de Pique, le Valet et le 9 pris du Roi pour être dans la bonne main afin de réaliser l'impasse au Roi de Trèfle. Il présente le 4 de Trèfle, Sud fournit le Roi qu'Ouest prend de l'As.

Après avoir coupé son Carreau, le déclarant réalise douze levées.


**Point clé :**

L'impasse forçante est une manœuvre qui permet de rester dans la main de départ afin de pouvoir renouveler l'impasse mais elle est coûteuse et nécessite d'avoir des cartes intermédiaires.

18

Donneur : E

Vul : NS

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

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

**L'entame :** Dame de Cœur

### Commentaire :

En réponse à l'intervention, à vulnérabilité favorable, il est intéressant pour le camp de la défense d'encherir au palier du nombre total des atouts de son camp. En effet, la loi de Vernes montre qu'au palier du nombre des atouts le camp est en « sécurité distributionnelle ». C'est-à-dire qu'il est en capacité de gagner un contrat à ce palier ou à défaut de chuter son contrat mais dans ce cas, l'adversaire gagnait lui-même un contrat. Les points de chute ainsi concédés à l'adversaire étant inférieurs au gain probable du contrat qu'il aurait réalisé sans surenchère.

Sud, n'ayant plus la possibilité de jouer le contrat de 4 Cœurs et n'ayant aucune certitude de gagner au palier de 5, porte un contre punitif afin d'augmenter les gains de la chute probable du contrat adverse.

### Jeu de la carte :

Ayant fait la levée de la Dame de Cœur et voyant un singleton au mort ne lui permettant plus de réaliser aucune levée dans cette couleur, Nord poursuit du Valet de Carreau. La défense s'adjugera quatre levées sous forme d'un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle, faisant ainsi chuter le contrat d'une levée pour un score de 100 points. Cela reste rentable pour le camp Est-Ouest car au contrat de 4 Cœurs, Nord-Sud auraient réalisé dix levées pour un score de 620.

### Point clé :


À vulnérabilité favorable, encherir au palier du nombre des atouts du camp permet de proposer un contrat de sacrifice souvent avantageux.

5

Donneur : N

Vul : NS

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	1♥
1♠	2♥	3♠	4♥
4♠	Passe	Passe	Contre
Fin			

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

L'entame : 4 de Cœur

**Commentaire :**

En réponse à l'intervention (1♠), dans la zone 8 – 12 HLD, Nord doit enchérir en application de la loi des atouts (loi de Verne), c'est-à-dire au palier du nombre total des atouts possédés par son camp. Ici avec quatre atouts il sait que son camp en possède neuf et peut donc enchérir au palier de 3. Sud, en vertu de la même loi et dans une position de vulnérabilité favorable, peut surenchérir à 4♠ lorsque l'adversaire déclare la manche. Se voyant privé de jouer une manche et n'ayant pas la certitude de gagner au palier de 5, Est porte un contre punitif afin d'augmenter les gains de la chute probable du contrat adverse.

**Jeu de la carte :**

Avec six levées de Pique et une à Trèfle, le déclarant compte sept levées immédiates. La coupe de deux Cœurs avec les atouts du mort portera le total à neuf et il lui suffira de réussir soit l'impasse à l'As de Carreau, soit l'impasse au Roi de Trèfle pour réaliser dix levées. Malheureusement, les deux honneurs manquants sont placés défavorablement pour le déclarant qui chute d'une levée, donnant 100 points à l'adversaire. Malgré tout, c'est une bonne opération pour le camp Nord-Sud car les Est-Ouest auraient réalisé onze levées à l'atout Cœur marquant 650 points.


**Point clé :**

En compétitives et particulièrement à vulnérabilité favorable (non vulnérable contre vulnérable) enchérir au palier du nombre des atouts du camp (loi de Verne) permet souvent de trouver un sacrifice très avantageux.

6

Donneur : E

Vul : EO

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	3♥	Fin	1♥

**L'entame :** As de Pique

### Commentaire :

L'intervention de Sud à 1♠ ne change pas la réponse d'Ouest qui par l'enchère de 3♥ montre un fit dans la zone 11 – 12 HLD. L'ouvreur qui possède une ouverture minimum en reste là.

### Jeu de la carte :

Le déclarant totalise un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle pour quatre levées immédiates.

La coupe d'un Carreau avec un atout de la main courte amènera une levée supplémentaire et le déclarant devra réussir l'impasse au Roi de Cœur pour gagner son contrat.

Il coupe le troisième tour de Pique et joue immédiatement le 7 de Trèfle pour l'As et Valet de Trèfle. Nord, en main au Roi de Trèfle joue atout et le déclarant passe la Dame que Sud prend du Roi pour rejouer atout. En main à l'As de Cœur, le déclarant coupe son 10 de Trèfle. Malheureusement, le Roi de Cœur étant placé défavorablement, le déclarant chute son contrat d'une levée. Notez que même si la Dame avait fait la levée, le déclarant aurait dû trouver le partage 2 – 2 du résidu des atouts afin de ne perdre aucune levée d'atout.

### Point clé :

En tournoi tout le monde est logé à la même enseigne. Le but du jeu consiste à tirer le meilleur parti des cartes distribuées par le hasard.

17

Donneur : N

Vul : P

Sud

Ouest

Nord

Est

3SA

Fin

1SA

Passe

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

**L'entame :** Valet de Cœur

### Commentaire :

Onze points d'honneurs sans majeure quatrième sont suffisants au partenaire de l'ouvreur de 1SA pour imposer le contrat de 3 Sans-Atout sans autre forme de procès.

### Jeu de la carte :

Le déclarant compte trois Piques, deux Cœurs (après l'entame) et deux Trèfles soient sept levées immédiates.

L'affranchissement de trois levées d'honneurs à Carreau mènera le contrat à bon port. Après avoir pris l'entame du Valet de Cœur de la Dame, le déclarant joue immédiatement la Dame de Carreau (les honneurs du côté de la main courte en premier quand la couleur est asymétrique) puis poursuit du 4 de Carreau vers le 10 si celle-ci a fait la levée. Il n'oubliera pas, avant d'encaisser ses levées maîtresses, de débloquent l'As et la Dame de Pique afin de réaliser ultérieurement le Roi.

### Point clé :


Attention aux couleurs bloquées, vous devrez de temps en temps procéder à leur déblocage avant tout autre manœuvre. Ici la présence de l'As et du Roi de Trèfle permettait de différer le déblocage de la couleur.



16

Donneur : O

Vul : EO

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Passé	4♥
Fin			

**L'entame** : Roi de Trèfle

### Commentaire :

Bien que la main d'Est semble faible, elle totalise huit points d'honneurs auxquels s'ajoutent deux points de distribution pour le neuvième atout, deux points de distribution pour le singleton Carreau et un point de longueur pour le cinquième Pique soit 13 HLD. Cela correspond à la zone de soutien du répondant au palier de 4 : 13 – 15 HLD.

### Jeu de la carte :

Six levées immédiates sont comptabilisées par l'entremise de deux Piques, deux Cœurs et un Carreau et un Trèfle.

Le déclarant fera deux ou trois levées de longueur supplémentaires à l'atout en fonction du partage du résidu de la couleur. La coupe de deux Carreaux avec les atouts de la main courte amènera elle aussi deux levées supplémentaires.

Le déclarant prend l'entame Trèfle de l'As, joue l'As de Carreau puis le 4 de Carreau qu'il coupe du 5 de Cœur. Il donne deux tours d'atouts en terminant par le Roi de sa main afin d'être du bon côté pour couper son dernier Carreau.

Quatre levées de Cœur (le partage du résidu de l'atout étant 3 – 1 le déclarant devra concéder une levée), deux levées de Pique, deux As et deux coupes portent le total de levées du déclarant à dix.

### Point clé :


La coupe avec les atouts de la main courte est le moyen le plus sûr et le plus efficace pour réaliser des levées dans les contrats à l'atout.

7

Donneur : S

Vul : T

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

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

**L'entame :** 10 de Cœur

### Commentaire :

Avec cinq cartes à Pique sur l'ouverture de 2SA, Est commence par faire un Texas en nommant la couleur immédiatement inférieure à celle qu'il possède (Cœur pour les Piques). Avec 12 HL il peut maintenant proposer le chelem par l'enchère de 4SA. L'ouvreur, maximum (21HL) mais non fitté conclut au contrat de 6 Sans-Atout.

### Jeu de la carte :

Sur l'entame du 10 de Cœur, le déclarant compte trois Piques, deux Cœurs, un Carreau et deux Trèfles soit neuf levées immédiates.

L'impasse au Roi de Carreau permettra de trouver trois ou quatre levées supplémentaires suivant sa réussite. Quelle carte doit fournir le déclarant sur l'entame du 10 de Cœur ? En fournissant une petite carte du mort il est garanti de réaliser une levée supplémentaire avec son Valet : soit Sud met la Dame et le Valet de Cœur devient maître, soit Sud met une petite carte et le déclarant réalise immédiatement son Valet.

En main au Roi de Cœur, le déclarant rejoue le 7 de Cœur pour l'As du mort et présente le 9 de Carreau (impasse forçante) sur lequel il fournit le 2 de Carreau. Malheureusement, l'échec de l'impasse empêche le déclarant de réaliser treize levées.


### Point clé :

Avec l'As au mort et la fourchette Roi – Valet dans la main, fournir une petite carte du mort permet de garantir trois levées dans la couleur.

8

Donneur : O

Vul : P

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

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
	Passé	1♠	Passé
3♣	Passé	4♣	Fin

**L'entame :** Roi de Cœur

### Commentaire :

En comptant 2D pour le neuvième atout, un point D pour le doubleton et neuf points d'honneurs, Sud totalise 12 HLD et peut soutenir son partenaire au palier de 3. Cela suffit à Nord pour conclure au contrat de 4 Piques.

### Jeu de la carte :

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

Il pourra couper un Cœur avec un des atouts de la main courte, faire l'impasse au Roi de Carreau mais pas à la Dame de Pique car avec la présence de neuf cartes dans une couleur il est préférable de « tirer en tête » que de faire l'impasse à la Dame.

Après avoir donné deux tours de Cœur, Est continue de la Dame de Trèfle que le déclarant prend de l'As afin d'être du bon côté pour faire l'impasse au Roi de Carreau. Malheureusement celle-ci échoue. Est de nouveau en main poursuit par le Valet de Trèfle. Le déclarant prend du Roi, joue le Roi de Pique (la Dame tombe) continue par deux tours de Pique afin d'enlever tous les atouts adverses et coupe son Cœur. Il réalise ainsi dix levées.


### Point clé :

À partir de neuf cartes, lorsqu'il manque la Dame, le jeu « en tête » est préférable à l'impasse.

15

Donneur : S Vul : NS

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

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

**L'entame :** As de Trèfle**Commentaire :**

Le soutien de l'ouvreur au palier de 2 montre un fit dans la zone 12 – 16 HLD. Nanti de 14 HLD, le répondant totalise les 26 – 27 HLD nécessaires pour déclarer une manche à la couleur.

**Jeu de la carte :**

Avec deux Piques, trois Cœurs et deux Carreaux le déclarant compte sept levées immédiates.

Pour gagner son contrat il devra trouver une levée de longueur à l'atout en cas de partage du résidu probable 3 – 2 de la couleur (68 % des répartitions possibles) et réussir l'impasse à la Dame de Carreau. Attention néanmoins, le manque de cartes intermédiaires ne lui permet pas de réaliser une impasse forçante en partant du Valet. Il doit faire une impasse simple en jouant le 4 de Carreau vers le 10 puis tirer l'As de Carreau en espérant la chute de la Dame.

Après avoir coupé le troisième tour de Trèfle, il met son plan à exécution en jouant la Dame puis l'As et le Roi de Cœur qu'il fait suivre du 4 de Carreau. Le 10 remporte la levée, l'As de Carreau est joué et la Dame tombe. Il ne lui reste plus qu'à « débloquer » le Valet et rejoindre le mort par l'As de Pique pour encaisser le Roi de Carreau.

Il réalise ainsi dix levées.


**Point clé :**

L'impasse forçante est une manœuvre coûteuse qui nécessite de nombreuses cartes intermédiaires.

14

Donneur : E

Vul : P

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

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

**L'entame :** Valet de Cœur

### Commentaire :

En l'absence de possibilité de fit et avec 11 HL, Nord n'a aucun mal à conclure à la manche au contrat de 3 Sans-Atout.

### Jeu de la carte :

Avec trois Piques, deux Cœurs (après l'entame) et un Trèfle le déclarant compte six levées immédiates.

L'affranchissement de quatre levées de Carreau sous la forme de trois levées d'honneur et une levée de longueur permettra au déclarant de réaliser dix levées. Il prend l'entame Cœur de la Dame puis joue immédiatement le Roi de Carreau et poursuit du 10 de Carreau si celui-ci fait la levée (meilleure défense). Il monte au mort par le Roi de Pique et joue la Dame de Carreau qu'Ouest prend de l'As. Celui-ci poursuit l'affranchissement de ses Cœurs en jouant le Roi de Cœur capturé de l'As par le déclarant. Il rejoint à nouveau le mort par l'entremise de l'As de Pique, encaisse ses deux levées de Carreau affranchies et rentre en main par l'As de Trèfle pour encaisser sa Dame de Pique.

Il réalise ainsi dix levées.

### Point clé :

En présence de couleur asymétrique, pensez à commencer par les honneurs du côté court et prévoyez les communications nécessaires en cas de blocage.



10

Donneur : E

Vul : T

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

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



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

♠ 9 5 2  
♥ 4 3  
♦ D V 10 2  
♣ R 10 5 2

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

**L'entame :** Dame de Carreau

### Commentaire :

En l'absence de majeure quatrième, Ouest sait que son camp ne possède pas de fit. En revanche, possédant 17 HL il peut jouer le chelem si son partenaire n'est pas minimum. Afin de lui demander, il utilise l'enchère de 4SA. C'est enchère dite « quantitative » demande au partenaire de nommer le chelem si celui-ci n'est pas minimum. Avec 17 HL Est n'a pas de mal à conclure au contrat de 6 Sans-Atout.

### Jeu de la carte :

Un total de dix levées immédiates est atteint avec quatre Piques, trois Cœurs, deux Carreaux et un Trèfle.

Pour trouver les deux levées manquantes, le déclarant devra soit trouver le Roi de Trèfle placé, soit trouver le résidu de la couleur 3 – 3 afin de bénéficier d'une levée de longueur. Il prend l'entame Carreau du Roi et joue immédiatement le 4 de Trèfle vers la Dame. Si Sud n'a pas fourni le Roi au premier tour, le déclarant rentre en main en jouant le 8 de Pique pour le Valet et renouvelle l'impasse à Trèfle en jouant le 6 de Trèfle pour le Valet.

Le Roi de Trèfle étant placé favorablement, le déclarant réalise trois levées dans la couleur et douze levées au total.

### Point clé :

L'enchère de 4SA demande à l'ouvreur de nommer le chelem s'il n'est pas minimum.

13

Donneur : N

Vul : T

Sud

Ouest

Nord

Est

3♣


Passe

1♠

Passe

4♣

Fin

♠	ARV73	♠	42
♥	A2	♥	V1093
♦	RV86	♦	104
♣	104	♣	RDV62
♠	85		
♥	R75		
♦	AD93		
♣	9753		
♠	D1096		
♥	D864	♠	42
♦	752	♥	V1093
♣	A8	♦	104
		♣	RDV62

**L'entame :** Roi de Trèfle

### Commentaire :

Sud compte 8 H plus 2D pour le neuvième atout et 1D pour le doubleton Trèfle soit 11 HLD. L'enchère de 3♣ montre 11 – 12 HLD et convient complètement à la situation. Cela suffit à l'ouvreur pour déclarer la manche.

### Jeu de la carte :

Le déclarant recense cinq Piques, un Cœur et un Trèfle soit sept levées immédiates.

En présence de la fourchette Roi-Valet de Carreau, il peut tenter la double impasse en commençant par l'impasse à l'honneur le plus petit. Le déclarant prend l'entame Trèfle de l'As, joue deux tours d'atouts en finissant au mort et présente le 2 de Carreau avec l'intention de passer le Valet. Celui-ci fait la levée, le déclarant rejoint le mort avec un nouveau tour d'atout et joue le 5 de Carreau qu'Ouest prend de l'As. Il retourne Trèfle que son partenaire prend du Valet pour rejouer le Valet de Cœur. Le déclarant, après avoir tenté l'impasse au Roi de Cœur en fournissant la Dame (couverte par le Roi d'Ouest), fait la levée de l'As et coupe son dernier Carreau réalisant ainsi dix levées.

### Point clé :


Lorsqu'il manque deux honneurs, il faut faire la double impasse en commençant par l'impasse à l'honneur le plus petit.



12

Donneur : O

Vul : NS

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	Passé	Passé
1♣	Passé	1♥	Passé
3♥	Passé	6♥	Fin

**L'entame** : Roi de Pique

### Commentaire :

Avec seulement 12 HL, Nord ne peut ouvrir les enchères. Sur le soutien à 3♥ qui montrent une force de 17 – 19 HLD, Nord peut maintenant réévaluer sa main en comptant : 2D pour le neuvième atout, 2D pour le singleton Pique, 1D pour le doubleton Trèfle et un point de longueur pour le cinquième Carreau qui ajoutés aux 10 H porte le total à 16 HLD. Le minimum de 33 HLD nécessaire pour jouer le chelem est atteint et Nord peut conclure au contrat de 6 Cœurs.

### Jeu de la carte :

Le déclarant compte un Pique, cinq Cœurs et un Carreau soit sept levées immédiates.

N'ayant que l'As à perdre, le déclarant n'aura aucun mal à affranchir quatre levées de Trèfle. Une fois encore, il est inutile de couper le moindre Pique compte tenu que ces coupes se font de la main longue et que l'affranchissement des Trèfles portera le total de levées à douze tout en ayant concédé une levée. Il est de ce fait impossible d'en réaliser treize.

Le déclarant prend l'entame Pique de l'As, ôte immédiatement les atouts adverses et présente la Dame de Trèfle (les honneurs du côté court en premier) puis poursuit par le 4 de Trèfle pour le Roi si celle-ci a fait la levée.

### Point clé :


En présence d'un fit, la valeur d'une main peut considérablement augmenter si celle-ci possède une distribution irrégulière.

11

Donneur : S

Vul : P

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	1♠	2♥	3♠
4♥	Fin		

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

**L'entame :** As de Pique

### Commentaire :

Après une intervention au palier de 1, le soutien de l'ouvreur au palier de 2 reste inchangé. Nord peut donc soutenir son partenaire à 2♥. En réponse à l'intervention, dans la zone 8 – 12 HLD, Est peut enchérir au palier du nombre total des atouts du camp (loi de Verne). Ici, Est a la certitude de posséder au moins neuf atouts et peut enchérir en sécurité distributionnelle au palier de 3. Sud, nanti de 20 HLD, déclare la manche. Le camp de la défense ayant tout dit, les enchères en restent là.

### Jeu de la carte :

Le déclarant ne possède que sept levées immédiates mais il sera aisé d'établir trois levées de Trèfle pour gagner le contrat.

En main à la deuxième levée, le déclarant joue trois tours d'atouts pour enlever les atouts adverses et poursuit par le Roi de Trèfle.

Il réalise ainsi dix levées. Notez que la coupe d'un ou deux Piques ne rapporte pas de levée supplémentaire car elle se fait avec les atouts de la main longue.

### Point clé :

En compétitives, lorsque la vulnérabilité n'est pas défavorable, on peut enchérir au palier du nombre des atouts appliquant ainsi « la loi de Verne ».



## Espérance par paires

Votre première compétition, contre des joueurs de votre niveau

Finale Nationale le 25 mai dans les comités

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

→ 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> paires :

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

→ 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> paires :

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

Belambra  
clubs

# Championnat de France des écoles de bridge

1ère séance du 15 au 28 janvier 2024

2<sup>e</sup> séance du 13 au 26 mai 2024

→ Trois niveaux :

- 1<sup>re</sup> année ou classement 4<sup>e</sup> série Trèfle ou Nouveau licencié
- 2<sup>e</sup> année ou classement inférieur ou égal à 4<sup>e</sup> série Promotion
- SEF ou classement inférieur ou égal à 3<sup>e</sup> 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