

COUPE DE PROVENCE 2024-2025

1ère séance 27 novembre 2024

Dates/ 27 novembre – 29 janvier - 26 février - 19 mars - 30 avril - 28 mai - 24 Juin – **Finale Mardi 24 juin 2025**

- 24 à 27 donnes en simultané TPP
(avec marque en IMP uniquement pour la finale de Comité le 24/06).

- Pas de centres réservés aux joueurs 3^{ème}/4^{ème} séries

- Bonus PE aux joueurs participant aux 6 premières séances (2^{ème} série mineure/3^{ème}/4^{ème} séries)

- Equilibrage des lignes **OBLIGATOIRE**

- PP attribués lors de la Finale 1^{ère}/2^{ème} Séries Majeures

- Bonus PE lors de la finale 2^{ème} Série Mineure/ 3^{ème} et 4^{ème} séries.

- Mode de qualification par paire sur les 4 meilleures séances pour les finales se déroulant au moins de juin 2025.

- Au maximum 120 joueurs (2X60) paires seront qualifiées :

o Au moins 2 paires de chaque club organisateur

o **1 joueur qualifié parmi les 120 premiers du classement des 4 meilleures séances ne sera retenu que s'il a joué au moins 3 fois avec le même partenaire**



Donnes commentées par Arnaud Ancussy

Donnes commentées par Arnaud Ancussy

donne 1

Nord donneur
Personne Vul

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

O	N	E
	S	

♠ D 10 9 8 7
♥ V 9 4 3
♦ R D
♣ V 3

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Pass	Pass	Pass	Pass
1 ♦	1 ♠	2 ♦	2 ♠
Pass	Pass	3 ♦	3 ♠
Pass	Pass	Pass	

Avec sa main régulière et son R♠ qui a mauvaise allure, O passe sur 2 ♠.

Entame A♣

Sur l'As O appelle ou refuse (sauf quand il y a quatre carte, ou la D au mort auquel cas l'information à donner est le compte. Cela permet à l'entameur de savoir s'il peut jouer son R sans être coupé).

O met donc le 5.

E sait que son partenaire a 0 points à ♣, maximum 5 points à ♦ (AV). Il a donc minimum 7 points entre les ♥ et les ♠.

Comme N a dit 1 ♠ et que S a la D, O a des points à ♥ (il est plus qu'improbable qu'il ait AR♠). O a maximum 2 ♠, il est donc certain qu'il a au moins 4 ♦.

Pour rappel:

Le seul cas où l'on ouvre de 1 ♦ en meilleure mineure dans 3 cartes est le cas où l'on est 4 ♠4♥3♦2♣. Dans tous les autres cas on a au moins 4 ♦.

Si O a au moins 4 ♦, N en a maximum 2. Il est donc sûrement 5323 ou 5422.

E ne sera en main que maintenant et une autre fois au R♣.

Rejouer R♣ et ♣ mettrait son partenaire dans une position difficile. Il risquerait d'être ultérieurement en main et contraint de jouer sous ses honneurs.

Fort de ce raisonnement, E devrait prendre son courage à deux mains et rejouer ♥ pour aider son partenaire. Si celui-ci avait en plus le bon goût d'avoir AR♥ secs, on pourrait lui donner une coupe.

Pour rappel:

Si O avait AR♥ sec, il a un moyen de le montrer: prendre le retour ♥ de l'As, rejouer le R puis rejouer ♣. Avec deux cartes équivalentes sur le retour du partenaire on est censé fournir la plus petite des deux. Dans ce cas on aurait dû mettre le R. Mettre l'As pour rejouer le R montre que AR sont secs.

En l'occurrence sur cette main rien de tout ça et quoique vous rejouiez N est condamnée perdre 2♥+1♦+2♣. 3♠-1

Si EO décide de défendre à 4 ♦, ils perdront 1♠+1♥+1♦+1♣. 4♦-1

donne 2

Est donneur
N-S Vul

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

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		Pass	1 ♣
Pass	1 ♦	1 ♥	1 ♠
2 ♥	Dbl	Pass	2 ♠
Pass	3 NT	Pass	Pass
Pass			

Si O a un beau fit ♥, le camp EO peut trouver une éventuelle défense. E nomme ses ♥.
 O montre son fit malgré ses 5 points pour aider son partenaire s'il doit entamer.
 Sur le contre d'appel de N, S n'a pas d'enchère. Il répète ses ♠ faute de mieux.

Pour rappel:

Quand les adversaires sont fittés, tous les contres de leur couleur à bas palier sont d'appel.

Avec l'ouv est condamné à dire 3SA. En match par quatre on pourrait essayer de trouver 5 ♦, mais en paire c'est compliqué. Le seul bon cas serait que 5 ♦ gagne et que 3SA chute. Dès que vous avez 10 levées à SA vous êtes au zéro à 5 ♦ même +1 (620 contre 630). Alors va pour 3SA...

Entame 4 ♥ en quatrième meilleure.

O met le 10 pour le R.

Pour le moment N est à la tête de 1 ♥+2 ♦+3 ♣= 6 levées. Il en manque 3.

Jouer ♠ nous condamne à chuter.

Il faut donc essayer de trouver les levées ailleurs.

A ♣ on peut en trouver une si les ♣ sont 3-3 ou le V second.

La seule solution est à ♦.

O a mis le 10♥ à l'entame. S'il avait l'As, il l'aurait mis.

Pour avoir dit 2 ♥ alors qu'il n'a pas beaucoup de points (E doit en avoir au moins 8 ce qui fait maximum 6 en O) il doit avoir au moins un gros honneur à ♥. Avec seulement D10x, il aurait mis la D pour éviter que N fasse un éventuel V.

On peut donc déduire que O a DV10♥. Il n'a plus la place pour l'A♠ (à moins qu'E soit fou).

O a 5-6 points, il a donc la D♦. N joue donc x♦ pour le R♦ et fait l'impasse à la D. Elle fonctionne comme prévu mais comme elle est quatrième il n'y a rien à faire. Grâce aux ♣ 3-3 N fera 1 ♥+3 ♦+4 ♣= 8 levées. 3SA-1

donne 3

Sud donneur
E-O Vul

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

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			Pass
Pass	Pass	1 ♦	Pass
1 ♥	Pass	1 ♠	Pass
2 ♠	Pass	2 NT	Pass
3 ♥	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

E fait une enchère d'essai pour voir s'il faut jouer la manche.

Pour rappel:

En cas de fit majeur dans la séquence 1M - 2M, vous avez beaucoup d'enchères pour explorer la manche. 2SA pour des mains régulières ou très fortes (recherche de chelem) et 3 dans une couleur quand vous cherchez des points spécifiquement dans cette couleur. Par conséquent l'enchère de 3 dans la majeure n'a qu'un intérêt: occuper de l'espace pour empêcher les gens de parler. C'est un BARRAGE.

♠ 8	♠ V64	1 ♥ - 2 ♥ -	Si vous passez sur 2 ♥ le camp adverse va réveiller à 2 ♠ les mauvais jours ils risquent de retrouver 4 ♠.
♥ ARV762	♥ D84	3 ♥	Il suffit d'un singleton ♥ dans une main et d'un doubleton ♦ dans l'autre pour que 4 ♠ gagne.
♦ RV6	♦ D732		
♣ 842	♣ V65		

Sur 2SA O n'a pas beaucoup de points mais il a une belle main quand même. Il annonce sa force à ♥ et E conclue à la manche.

L'entame ♠ tout comme l'entame ♥ sont exclues. ♠ car cela aiderait le déclarant dès qu'il doit trouver un ou deux honneurs et ♥ car O a dit qu'il avait des points à ♥. E a de plus dit 4 ♠ ce qui semble montrer que c'est une bonne nouvelle pour lui. Il reste donc le choix entre ♦ et ♣.

En France j'entends souvent l'adage qui dit "entame d'un doubleton entame de c...". C'est drôle car un ami belge me disait que c'était "entame d'un doubleton toujours bon" dans son pays. Mais bon, E a ouvert de 1 ♦, cela donne tout de suite moins envie. Conclusion: entame du 6 ♣ en pair-impair.

Pour rappel:

On fournit les cartes en montant (petit puis gros) pour montrer un nombre impair de cartes.

Et en descendant (gros puis petit) pour montrer un nombre pair.

N prend de l'A♣ et rejoue le V (surtout pas le 7, S penserait qu'il a A7).

A la carte tout dépendra du fait de trouver la D♠. Rien d'évident...

donne 4

Ouest donneur
Tous Vul

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



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Pass	1 ♣	Pass	1 NT
Pass	Pass	Pass	

Une séquence d'enchère banale.

E a une main trop plate pour réveiller et le contrat reste à 1SA.

O entame le 10♥

Cette entame permet à S de faire un ♥. Il suffit de mettre petit du mort.

Dans ces cas, il faut laisser venir vers son honneur. Si vous mettez l'honneur du mort il va être pris en E qui rejouera de la couleur et vous ferez zéro levée. En mettant petit, soit E met petit et vous faites votre V, soit il met le R et vous en ferez toujours un.

Vous faites le V et comme l'impasse ♦ rate, vous allez perdre 1 ♠+3 ♥+1 ♦+1 ♣.

1SA=

donne 5

Nord donneur
N-S Vul

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

O	N	E
S		

♠ A 7 6
♥ R D 10 7 5 4 3
♦ 4
♣ A R

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
2 ♦	Pass	Pass	2 ♣
Pass	Pass	3 ♦	3 ♥
Pass	Pass	Pass	

Il manque le V♥ à S pour pouvoir ouvrir de 2♦ forcé de manche.

O annonce ses ♦, c'est juste pour indiquer une entame ou chercher une éventuelle défense.

Vert contre rouge, il peut même dire 3♦.

Sur 2♦, E dit 3♦ pour barrer et indiquer à son partenaire son fit et quelques points.

S nomme sa couleur et le contrat en reste là.

Les ♥ étant 3-3 S fera 10 levées: 3♠+5♥+2♣.

La probabilité des ♥ 3-3 est d'environ 36%. Pas de remord de ne pas jouer 4.

Pour rappel:

Les probabilités des répartitions classiques sont d'environ:

3-2 68% vous pouvez retenir :répartition 3-2 c'est 2 chances sur 3 (66.667%)

3-3 36% vous pouvez retenir: répartition 3-3 c'est 1 chance sur 3 (33.334%)

4-1 28% vous pouvez retenir :répartition 4-1 c'est 1 chance sur 4 (25%)

4-3 62%

5-2 30%

6-1 7% vous pouvez retenir: répartition 6-1 c'est 6%

Les moyens mnémotechniques donnent des probabilités approximatives mais cela simplifie.

donne 6

Est donneur
E-O Vul

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

♠ 10 8 7
♥ D 9 8 4
♦ 8 7
♣ A 10 7 2



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		1 ♠	Pass
2 ♦	Pass	4 ♦	Pass
5 ♦	Pass	Pass	Pass

L'enchère de 4 ♦ montre une main de 12-14 avec un 5-5. Main avec laquelle on n'a absolument pas envie de jouer à SA.

O n'a que 12 points, le chelem est très lointain. Il s'arrête à 5 ♦.

A la carte pas de souci. 1 ♠ + 1 ♣ à perdre . 5 ♦ =

donne 7

Sud donneur
Tous Vul

♠ A R D 8
♥ 10 8 6 5
♦ A 5
♣ R D 7

♠ 7 5 3
♥ A 9 3
♦ R 8 7 4 3
♣ 6 3



♠ V 6 4
♥ D V 7 4 2
♦ 10
♣ A 8 5 4

♠ 10 9 2
♥ R
♦ D V 9 6 2
♣ V 10 9 2

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			Pass
Pass	1 ♣	Pass	1 ♦
Pass	2 NT	Pass	3 NT
Pass	Pass	Pass	

Rouge l'intervention à 1 ♥ est facultative.

S connaissant 18-19 chez son partenaire compte 25-26 points dans son camp. Il rajoute donc le 3ème SA.

E entame du 4 ♥ en 4ème meilleure. Le R de S et l'As d' O qui rejoue le 9 pour le 10 et le V.

E ayant une reprise à l'A♣ rejoue ♥. La D et le 2 pour montrer une reprise à ♣. Avec une reprise à ♠, il aurait rejoué la D et le 7. Plus précisément il aurait pris le 10 de la D et aurait rejoué le V puis le 7.

N est en main, impossible de monter au mort pour faire l'impasse ♦. Sauf si le V♠ est second mais cela ne nous amène qu'à 7 levées si le R♦ est placé (4 ♠+1 ♥+2 ♦).

On peut tenter également notre chance à ♣, le flanc peut faire la faute de prendre ou l'A♣ peut être second.

Commençons par RD♣, E ne prend pas. Maintenant tirons ARD♠ et ♠ puisqu'il est maître. 8 levées.

Si E prend, nous pourrions remonter au V♣ pour faire l'impasse ♦. Elle fonctionne puisque E a montré ♥ DVxxx et A♣ or il a passé sur 1 ♣. Il ne peut pas avoir le R♦ en plus.

Les ♠ étant 3-3, E ne fera que 4 ♥+1 ♣. 3SA-1.

Pour rappel:

Il est important d'aider votre partenaire en jouant les cartes dans le bon ordre.

Soit pour lui donner le compte, soit pour lui indiquer dans quelle couleur sont vos points (préférentielle)

donne 8

Ouest donneur
Personne Vul

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

N
O E
S

♠ A D V 10
♥ 9 4
♦ A R D 2
♣ A V 3

Ouest	Nord	Est	Sud
Pass	Pass	Pass	2 NT
Pass	3 ♣	Pass	3 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

Une séquence classique, N fait un Stayman.

O entame de l'A♥

de la main de S à part les 2 ♥ perdants, on peut perdre un ♣.

Si O fait la faute de tirer ARD♥, S pourra défausser le ♣ sur le 10♥ ultérieurement.

Sinon il faudra faire l'impasse ♣ ou tenter le squeeze ♣ ♥

Si O a également la D♣, après avoir coupé le troisième ♥, le déclarant tire quatre tours d'atout, le V♦ et AR♦. La position pourrait être:

♠		
♥ 10		
♦		
♣ R52		

♠
♥ D
♦
♣ Dxx

♠
♥
♦ 4
♣ ?xx

♠
♥
♦ D
♣ AV3

auquel cas, en jouant la D♦ O serait squeezé:

- s'il jette la D♥, on jette un ♣ du mort et le 10♥ est maître.
- s'il jette un ♣, il suffit de tirer AR♣

C'est joli et c'est bien d'avoir vu la possibilité après le troisième tour de ♥, mais il y a deux raisons qui font que ce n'est pas la peine de faire le squeeze:

- tout d'abord O a montré 3 ♠ 5♥ et 3 ♦. Il n'a donc que 2 ♣ et la D a plus de chance d'être dans les 5 cartes (5 chances sur 7 soit 71,42%)

- avec ARDxx à ♥ et la D♣ il aurait pu ouvrir de 1 ♥

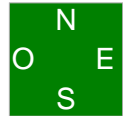
Il faut donc faire l'impasse. Mais autant la faire tant qu'il nous reste un atout. Ce serait bête de la faire à la fin et de tomber sur le mauvais cas de la D seconde. O ferait les deux dernières levées!

4 ♠+1

donne 9

Nord donneur
E-O Vul

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



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	1 ♣	Pass	1 NT
Pass	Pass	Pass	

S n'a que 7 points et le standard dit qu'il en faut 8 pour dire 1SA. Avec 6-7 il faut dire 1 ♦ .
Dire 1SA vert a un intérêt non négligeable, c'est d'empêcher une intervention.
Vous êtes 4333, si vous dites 1 ♦ le camp EO n'aura aucun mal à trouver le contrat de 2 ♥ .
En disant 1SA vous mettez le camp EO dans une position inconfortable. O peut se mouiller à 2 ♥ mais c'est très risqué et E peut réveiller, mais cela peut être catastrophique.
O entame du 4 ♥

Comptons nos levées: 1 ♥ +1 ♦ +1 ♣

Il faut donc en trouver 4...

En faisant la règle des 11 nous savons qu'E a deux cartes au dessus du 4.

Commençons par mettre la D qui tient. Nous voyons le 9 apparaître. Il ne nous reste plus que 3 levées à trouver. Avec RV10 O aurait entamé du V. Nous pouvons donc en conclure qu'en plus du 9 E a le V. Avec V93 E aurait mis le 3, donc O a entamé du 4 ♥ avec R10843 et E n'a que 2 ♥ .

Manifestement c'est à ♠ que l'on peut espérer libérer des levées.

Le but est d'éviter qu'O prenne la main, pour cela il faut revenir à l'A ♦ (le 4 en E et le 10 en O, les ♦ sont 5-2. Le 4 étant la plus petite montre un nombre impair de ♦) et rejouer ♠ vers R10.

O met le 9, il a l'air de n'en avoir que 2. Si c'est l'A, on perdra toujours 2 ♠. Par contre si c'est la D on peut n'en perdre qu'un. On passe donc le 10 pour l'A ♠. E rejoue ♥ .

Vous prenez de l'A ♥. Nous avons vu précédemment que la D ♠ devait être seconde.

Vous tirez donc le R ♠ (en jetant le V de votre main sinon vous allez vous bloquer). La D tombe comme prévu.

Vous ferez 3 ♠ +2 ♥ +1 ♦ +1 ♣. 1SA=

donne 10

Est donneur
Tous Vul

♠ R 9 7
♥ D 4 3
♦ A R 6
♣ R V 9 3

♠ 8 6 2
♥ 10 9 8 5
♦ 7 5
♣ D 7 6 2



♠ A D V
♥ 7 6 2
♦ D V 10 4
♣ A 8 4

♠ 10 5 4 3
♥ A R V
♦ 9 8 3 2
♣ 10 5

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		1 ♦	Pass
Pass	Dbl	Pass	1 ♠
Pass	1 NT	Pass	Pass
Pass			

Pour rappel:

1 ♦ - - 1SA: 9-13

X suivi des SA sans saut: 14-16

2SA: 17-19

Ici N est obligé de contrer puis de dire 1SA pour montrer 14-16. S avec 8 points sait que son camp a maximum 24 points et passe sur 1SA. L'espoir de manche n'existe que si son camp peut avoir 25 points et ici, c'est impossible.

Entame D ♦

S compte 3 levées à ♥ + 2 à ♦. Cela fait 5, il faut en trouver au moins 2.

E a entre 12 et 14 points (avec plus il aurait eu l'occasion de faire une autre enchère).

O a donc maximum 2 points. L'A ♠ est donc derrière le R.

A ♣ il manque AD mais la D a une petite chance d'être placée, sinon nous ferons 2 ♣ quand même.

Donc ♦ pour le R .

♥ pour le R et 10 ♣, O doit couvrir. Avec 108x cela ne change rien. Mais si E a le 8 cela assure une levée de ♣.

Avec 108 secs, S serait plutôt parti du 8 pour pouvoir rejouer le 10 en écrasant le 9.

Donc le 10, la D le R et l'A ♣. E ne peut pas rejouer ♦ sans livrer une levée, il rejoue ♥ pour la D, V et 9 ♣ puis AR ♦ et ♦ pour E qui tire son ♦ maître et rejoue ♥.

S prend du R et n'a plus que du ♠. Il en joue donc pour le 2 en O.

Rappelez-vous, l'A ♠ est forcément en E. Il ne faut donc pas mettre le R, mais le 9. E prendra et sera obligé de vous rendre le ♠ du mort.

1 ♠ +3 ♥ +2 ♦ +2 ♣. 1SA+1

donne 11

Sud donneur
Personne Vul

♠ R D 9 8 7 2
♥ D 4
♦ D 9 6
♣ A 3

♠ 10 6
♥ R 7 2
♦ V 7 4 3
♣ V 5 4 2



♠ 4
♥ A V 9 5 3
♦ R 8 2
♣ D 9 8 6

♠ A V 5 3
♥ 10 8 6
♦ A 10 5
♣ R 10 7

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			1 ♣
Pass	1 ♠	Pass	2 ♠
Pass	4 ♠	Pass	Pass
Pass			

E est trop faible pour parler sur 1 ♠. Il réveillera s'il en a l'occasion ultérieurement.

Une fois le fit dixième connu, N bondit à 4 ♠.

Entame 8♣ avec 4 cartes par un honneur on entame de la troisième (la deuxième sans honneur)

On peut envisager l'entame atout, mais imaginez que votre partenaire ait la D.

Par exemple

R10532

D76 4 Il vous en voudra longtemps d'avoir envoyé sa D à l'abattoir alors que le
AV98 déclarant n'aurait pas eu de raison de faire l'impasse à 9 cartes.

N met le 7. Que sait O?

Son partenaire peut avoir 86,83,D98,D986. Il ne peut pas avoir l'A♠ car **on entame jamais sous un As à la couleur!**

Mettre le V permettra à S de faire 3 levées si le partenaire a entamé dans D98(x)

Il faut donc mettre le 4 ♣. C'est le seul moyen de garder une chance que N ne fasse pas 3 ♣.

Si vous mettez le V, S joue deux tours d'atouts, il lui suffira de jouer x♣ pour le 10. pour défausser un ♥ (c'est risqué mais en paire ça se tente). 11 levées.

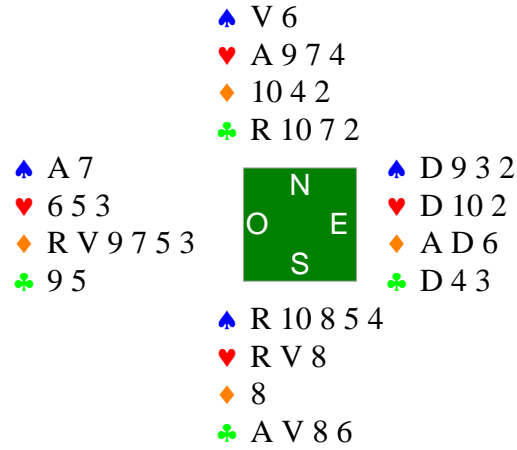
Si vous mettez brillamment petit ♣, le déclarant sera obligé de rendre 2 ♥+1 ♦ à la fin.

La manieiment à ♦ est la double impasse)à 75%.

4 ♠ =

donne 12

Ouest donneur
N-S Vul



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Pass	Pass	1 ♣	1 ♠
Dbl	1 NT	Pass	Pass
2 ♦	Pass	Pass	Dbl
Pass	2 ♥	Pass	Pass
3 ♦	Pass	Pass	Pass

Le X d'O promet 4 ♥ ou une couleur que l'on ne peut pas annoncer directement car on a pas assez de jeu.

Pour rappel:

1 ♣ 1 ♠ 2 ♦ promet 11 et plus (dans notre cas 10-11 car O a passé d'entrée)

1 ♣ 1 ♠ X suivi de 2 ♦ promet 8-10 avec des ♦ (si la couleur est nommée au palier de trois ensuite cela promet 6 cartes)

S a une belle main courte à ♦, il contre d'appel en réveil.

N nomme ses ♥ et O avec ses 6 beaux ♦ reparle pour défendre le bout de gras.

NS n'ont pas de fit et pas assez de jeu (ni d'atouts) pour contrer O. Les enchères en restent là.

Le V ♥ et le R ♠ n'étant pas placés, O fera deux de chute.

3 ♦ -2

donne 13

Nord donneur
Tous Vul

		♠ D 6		
		♥ R 10 9 5 4 3		
		♦ 10 9		
		♣ 9 7 5		
♠ 8 7 4				♠ R V 10 2
♥ A 8 7				♥ V 6
♦ A 8 4 2				♦ R D V 7 6 3
♣ R D 6				♣ 4
		♠ A 9 5 3		
		♥ D 2		
		♦ 5		
		♣ A V 10 8 3 2		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>	
	Pass	1 ♦	2 ♣	
3 NT	Pass	Pass	Pass	

E a 11 points magnifiques. Cela mérite largement l'ouverture.

S intervient et O avec l'ouverture et deux arrêts ♣ nomme le contrat qu'il veut jouer: 3SA.

Entame 5 ♣ (en pair impair dans la couleur du partenaire, cela fait partie du système "quatrième meilleure").

S met le 10 pour la D.

O voit 1 ♥ +6 ♦ +2 ♣. Son contrat n'est pas en danger.

S a parlé et il n'a que 5 points à ♣, il y a de fortes chances qu'il ait l'A♠. Mais peut-être n'a-t-il pas la D. Auquel cas on peut faire l'impasse♠.

Donc ♠ pour le V qui fait la levée. Il faut commencer par jouer ♠ pour garder des reprises en main à ♦ afin de réitérer l'impasse.

R♦ et ♦ pour l'A♦. ♠ pour la D, le R et l'As.

Vous ferez 2 ♠ +1 ♥ +6 ♦ +1 ♣: 10 levées. Sauf si S a la gentillesse de tirer l'A♣ pour vous libérer la onzième levée.

donne 14

Est donneur
Personne Vul

	♠ 9 5 2		
	♥ V 2		
	♦ A V 8 6		
	♣ V 10 7 6		
♠ R V 3		♠ D 4	
♥ 8 7 5 3		♥ A R 10	
♦ 5 3 2		♦ D 9 7 4	
♣ A R 2		♣ D 8 5 3	
	♠ A 10 8 7 6		
	♥ D 9 6 4		
	♦ R 10		
	♣ 9 4		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		1 ♦	1 ♠
Dbl	2 ♠	Pass	Pass
2 NT	Pass	Pass	Pass

Entame 2 ♠

Après l'entame O compte 2 ♠+2 ♥+3 ♣.Il manque une levée.

S laisse passer pour garder les communications.

O est en main au V ♠.

Pour essayer de faire une levée de plus, la levée manquante plusieurs options s'offrent à lui:

- Affranchir un ♥
- Espérer les ♣ 3-3
- Essayer de libérer un ♦

La troisième est très lointaine et si les ♣ sont 3-3 ils le seront toujours plus tard.

Il faut donc commencer par tester les ♥.

On pourrait essayer la double impasse à 25%, mais il y a mieux. Tirer AR♥ en tête.

Cela fonctionne avec les ♥ 3-3 mais également avec les ♥ 4-2 à condition qu'il y ait DV ou D9 ou V9 secs.

Cela représente 3 cas sur les 15 possibles.La répartition 4-2 étant de 48%, cela nous fait une probabilité de $48 \cdot 3 / 15 = 9.6\%$.

En les ajoutant aux 36% (35.8 en réalité) cela nous fait une probabilité de 45,4%.

C'est nettement mieux que les 25% de la double impasse.

Malheureusement cela ne fonctionne pas sur cette donne.

Les ♣ ne sont pas 3-3 et les ♦ n'apporteront pas de levée.

2SA-1

donne 15

Sud donneur
N-S Vul

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



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			2 ♣
Pass	2 ♦	2 ♠	2 NT
Pass	3 NT	Pass	Pass
Pass			

S avec sa main régulière de 22 points ouvre de 2 ♣ pour rebider à 2SA.

Pour rappel:

1X suivi de 1SA:12-14

1SA: 15-17

1X suivi de 2SA:18-19

2SA: 20-21

2 ♣ suivi de 2SA:22-23

2 ♦ suivi de 2SA:24 et +

N fait un relais obligatoire à 2 ♦ et E intervient à 2 ♠.

S dit 2SA montrant 22-23 régulier avec au moins un arrêt ♠. Passe montrerait 22-23 régulier sans arrêt.

N a un complément à ♠ et 6 cartes à ♣ mais seulement 5 points.

O entame le 3 ♠

S compte 2 ♠+1 ♥+1 ♦+6 ♣ sauf accident. Le contrat ne semble pas en danger.

Essayons de faire plus de levées.

L'impasse ♦ peut nous amener des levées. Même si elle rate, cela nous permettra de faire 4 levées de ♦.

Commençons donc par l'impasse ♦ qui réussie.

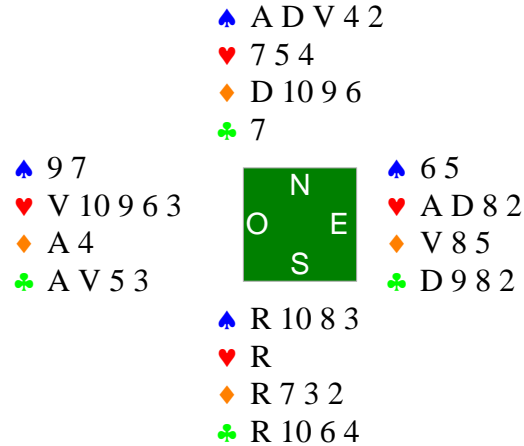
Il est temps de tirer l'A ♣, la mauvaise nouvelle apparaît, les ♣ sont 4-0.

On peut tirer le R, remonter au mort à la D et refaire l'impasse ♦ pour faire 2 ♠+1 ♥+5 ♦+3 ♣:11 levées. Mais n'y a-t-il pas mieux à faire?

Le 7 ♦ est une carte en or, elle nous assure une remontée! Cela va nous permettre de jouer le R ♣ et le 10 ♣ que O ne couvre pas. Mettons petit du mort. Maintenant, il suffit de tirer l'A ♦. Si le R était second on remonte au 7 ♦ et on table pour 14 levées (2 ♠+1 ♥+5 ♦+6 ♣). Si le R ♦ était troisième au départ, on rejoue le 8 ♦ qu'E prend du R, il rejoue ♥ (le meilleur flanc) on prend de l'A ♥ et on remonte au 7 ♦. On aura fait 1 ♠+1 ♥+3 ♦+6 ♣:11 levées comme en refaisant l'impasse ♦. Ca ne coute rien et ça peut rapporter gros. **Pour rappel:** la répartition 2-2 est à 40%

donne 16

Ouest donneur
E-O Vul



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Pass	Pass	Pass	1 ♦
1 ♥	1 ♠	3 ♦	Pass
3 ♥	Pass	Pass	3 ♠
Pass	Pass	Pass	

S ouvre en quatrième de 1 ♦ et O intervient à 1 ♥. N nomme ses ♠ et E doit montrer qu'il a une main correcte à son partenaire.

3 ♥ serait barrage. Ici il a une main avec 4 atouts de 9 points d'honneur. C'est une main qui vaut 11 points de soutien. L'enchère est le cue-bid à saut.

- 1 ♦ 1 ♥ 1 ♠ 2 ♦ 11 points et + fitté (ici O a passé d'entrée, cela décale un peu les zones)
- 2 ♥ 6-10 fitté
- 2SA 4 atouts 8-10 de soutien
- 3 ♦ 4 atouts 11-12 de soutien
- 3 ♥ 4 atouts barrage

Sur 3 ♦, S est fitté mais il a une main minimum. Il doit passer, il fittera plus tard si possible.

O revient à 3 ♥ et S fitté à 3 ♠ qui est le contrat final.

N perdra 1 ♥ +1 ♣ +1 ou 2 ♦ selon s'il trouve le V ou pas.

Il connaît 2 ♠ dans chaque main et les ♥ 5-4.

Si le camp adverse lui donne le compte à ♣, il saura qu'il y a 3 ♦ en E. Le V a un peu plus de chance de s'y trouver. Mais cela n'a rien d'évident.

donne 17

Nord donneur
Personne Vul

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

♠ 7 5	♠ A D V 7 5 2	♦ —	♣ A R D V 5
-------	---------------	-----	-------------

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
4 ♦	2 ♠	Pass	3 ♥
Pass	Pass	Pass	6 ♣

3 ♥ est une enchère forcing. O pour aider son partenaire au cas où il entame à 4 ♠ annonce ses ♦. S annonce 6 ♣, avec sa main il veut jouer 6 ♥ ou 6 ♣ (éventuellement 6 ♠) et les enchères en restent là.

Entame A ♦

S coupe ,il a été raccourci. dès l'entame.

On pourrait essayer d'affranchir un ♥, mais dès qu'ils sont 4-2 cela va être difficile.

Le plus simple est d'affranchir un ♠ en jouant ♠ pour le 10.

Si l'impasse fonctionne, on fera 13 levées s'ils sont 3-2.

Comme O n'a pas entamé ♠, il n'est certainement pas singleton.

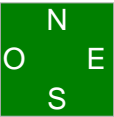
Même si e prend la main à la D ♠,il n'y a pas de risque de coupe.

Il suffira de couper un ♥ pour faire 6 ♠+1 ♥+1coupe à ♥ +1 coupe à ♦ +4 ♣:13 levées.

Si la D ♠ est derrière, on fera 5 ♠+1 ♥+1coupe à ♥+1 coupe à ♦+4 ♣:12 levées.

donne 18

Est donneur
N-S Vul

<p>♠ R 10 9 8 3 ♥ 3 2 ♦ V ♣ 10 9 6 3 2</p>		<p>♠ V 7 4 2 ♥ A ♦ R 2 ♣ A D V 8 5 4</p>	<p>♠ 6 5 ♥ R D 10 ♦ A D 9 6 5 3 ♣ R 7</p>
		<p>♠ A D ♥ V 9 8 7 6 5 4 ♦ 10 8 7 4 ♣ —</p>	
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 ♠ Pass	2 ♣ Pass	1 ♦ 2 ♦	Pass Pass

Sincèrement sur cette donne tout peut arriver.

Ouvrir de 1SA en paire est tout à fait envisageable, nommer les ♥ en S à un moment l'est aussi. Sur une séquence classique, E ouvre de 1 ♦. S rouge contre vert n'a pas assez de jeu pour parler. O ne peut pas passer, son partenaire pourrait avoir 18 points avec 4 ♦ et 4 ♠, 4 ♠ serait un bon contrat. Il dit donc 1 ♠. N intervient normalement à 2 ♣ et E répète ses ♦. Avec 3 ♠ il aurait fait un contre coopératif.

Pour rappel:

1 ♣ - 1 ♥ 1 ♠

X montre 3 cartes à ♠ ou 18 points et +. C'est ce que l'on appelle le contre coopératif.

S peut se mouiller à 2 ♥ mais ce n'est pas évident.

Si son partenaire est court à ♦ ce qui a l'air probable quand il en a quatre dans la main, il pourra réveiller par contre. A ce moment là S pourra nommer ses ♥. Imaginons que la séquence soit:

1 ♦ - 1 ♠ 2 ♣

2 ♦ - - X

- S pourra dire 3 ♥ ce qui montrera bien des ♥ longs sans beaucoup de jeu.

N étant singleton ♥ ne peut pas réveiller par contre et la séquence s'arrête à 2 ♦.

Entame 4 ♥.

Le flanc va faire un jeu de double coupe.

A ♥, A ♣ et ♣ coupé. V ♥ (en préférentielle pour montrer qu'on a l'A ♠) coupé, 7 ♠ pour l'A ♠ et ♥ coupé.

Le mort coupe du V ♦ surcoupé du R de N qui rejoue ♣ coupé du 9 ♦ surcoupé du 10 ♦.

Résultat 2 ♦ -2.

La préférentielle est très importante. Si S joue négligemment un petit ♥ pour donner la coupe à N, celui-ci risque de rejouer ♣. Comme N a le R ♦ cela ne change rien (si E coupe de la D et tire l'A ♦, S fera ses ♦ naturellement. Mais si E avait ARD à ♦, E perdrait une coupe.

donne 19

Sud donneur
E-O Vul

	♠ A D 6							
	♥ A D 10 4							
	♦ 10 9 5 4 3							
	♣ R							
♠ R 10 8 7 4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">S</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> </table>		N		O	S	E	♠ V 5 3 2
	N							
O	S	E						
♥ R 9 2		♥ V 6 3						
♦ R 7		♦ 6						
♣ A 10 3		♣ V 9 8 6 2						
	♠ 9							
	♥ 8 7 5							
	♦ A D V 8 2							
	♣ D 7 5 4							
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>					
			Pass					
1 ♠	Pass	Pass	Dbl					
Pass	2 ♠	Pass	3 ♦					
Pass	3 ♥	Pass	4 ♣					
Pass	5 ♦	Pass	Pass					
Pass								

S, après avoir passé, a une bonne répartition pour contrer en réveil.

N a trop de jeu pour faire une enchère naturelle et doit commencer par faire un cue-bid.

S nomme ses ♦ et N dit 3 ♥ montrant une main forte avec quatre cartes à ♥. C'est une enchère forcing sur laquelle S nomme ses quatre cartes à ♣.

E pourrait fitter à ♠, mais le seul intérêt serait d'expliquer au camp NS que l'un des deux est court à ♠.

N conclut à 5 ♦.

Entame 4 ♠

O a ouvert de 1 ♠, il a au moins 12 points. Le camp NS en ayant 15+9=24, E a entre 2 et 4 points.

Dés que les deux R majeurs sont dans l'ouverture, ce qui est fort probable, on ne perd pas de levée en mettant la D ♠. La probabilité du R ♠ placé est plus grande que celle du V ♥ placé.

Mettre l'A ♠ oblige à faire la double impasse ♥. C'est décidé D ♠ qui fait la levée. ♦ pour le V et le R ♦.

S sera contraint de faire l'impasse au R ♥ qui fonctionne.

5 ♦ =

donne 20

Ouest donneur
Tous Vul

♠ 10 7 5		♠ A D 9
♥ V 8 7 6		♥ D 5 4 3
♦ D 7 6 4 2		♦ V 8 3
♣ R		♣ A 10 2
♠ R V 6 4 3 2	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: green; padding: 5px; text-align: center; color: white;"> N O E S </div>	♠ 8
♥ A R 10		♥ 9 2
♦ R 9 5		♦ A 10
♣ 9		♣ D V 8 7 6 5 4 3

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 ♠	Pass	2 ♣	Pass
2 ♠	Pass	4 ♠	Pass
Pass	Pass		

entame R♣ ou 2♦. Si S a contré 2♣ punitif (si vous le jouez comme ça) le R♣ est l'entame normale.

Sur la réponse de 2♣, O répète ses ♠. Il manque un peu pour en dire 3.

E avec sa main de première zone se contente de 4.

Pour rappel:

Il y a plusieurs zones au bridge

12-14: première zone

15-17: deuxième zone

18-19: troisième zone

à partir de 20 on ouvre de 2SA ou 2♣ fort ou 2♦ Forcing de Manche.

Il est important de bien comprendre le fonctionnement des zones.

Exemple: il faut 25 points pour jouer 3SA

- quand votre partenaire a montré une main de première zone, l'enchère de 2SA promet 11. C'est logique, cela demande de dire 3 s'il est maximum donc s'il a 14 puisque la première zone est 12-14

- quand votre partenaire a montré une main de deuxième zone, l'enchère de 2SA promet 8. S'il a 17 (le maximum de la deuxième zone) cela fait bien 25.

etc

Sur l'entame du 2♦ pour l'A♦ et 10♦, vous prenez du R. Les ♦ sont 5-2 d'après l'entame.

Vous comptez 6♠+3♥+1♦+1♣: 11 levées. Mais les ♥ peuvent être 3-3, auquel cas vous ferez 12 levées. Vous tirez donc trois tours d'atouts, l'A♣ et tous les atouts. vous finissez par faire vos 4♥ alors que les ♥ n'étaient pas 3-3! Que s'est-il passé?

N a été squeezé entre sa D♦ et ses 4♥. La position avant le dernier atout:

♠ 6	♥ V 8 7 6	
♥ A R 10	♦ D	vous jouez le 6♠ en défaussant un ♦. Si N jette la D♦ votre
♦ 9	♥ D 5 4 3	9♦ est maître. Si N se décide à jeter un ♥, vous jouez AR♥
♣ 9	♦ V	et 10♥ pour la D et votre 5♥ est maître!
résultat 4♠+2		vous venez de faire un squeeze ♦/♥ sur ce pauvre N.

donne 21

Nord donneur
N-S Vul

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



Ouest	Nord	Est	Sud
	1 ♦	Pass	1 ♥
2 ♥	3 ♣	3 ♥	Pass
Pass	Pass		

E a 12 points avec la D♦ seconde, le contre n'a rein d'évident.
Avec 12 points et aucun point à ♦ le contre est normal. Dans ce cas le passe est plus prudent.
Vous pourrez éventuellement réveiller.
S répond 1 ♥ et votre partenaire dit 2 ♥ naturel.
N nomme ses ♣. Vous avez certes 12 points mais:
- N a montré au moins 12 et S au moins 5. Votre partenaire a donc maximum 11 points
- vous avez une main régulière avec la D♦ qui n'est pas une carte emballante.
Il vaut mieux se contenter de 3 ♥.
Comme tout est mal placé, vous perdrez 2 ♠+1 ♦+2 ♣ sauf si le flanc est sympathique.
3 ♥-1.

Pour rappel:

Dans la séquence

- 1 ♦ - 1 ♥ X est un appel pour les deux autres couleurs (4-4 ou 4 ♠+5-6 ♣)
 - 1SA est naturel (ou si vous préférez 4 ♠+6 ♣, auquel cas le X est 4-4 ou 4 ♠+5 ♣)
 - 1 ♠ et 2 ♣ sont naturels.
 - 2 ♦ est bicolore 5 ♠-5 ♣ (ou 6-5...)
 - 2 ♥ est naturel sixième.

C'est valable sur toutes les séquences 1Mineur - 1Majeur.

Gadget possible: Sur 1mineur - 1 ♠ il est intéressant de jouer X avec 5 ♥+4 dans l'autre mineure.
Cela évite de devoir dire 2 ♥ dans deux cartes.

donne 22

Est donneur
E-O Vul

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

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		1 ♣	1 ♠
2 ♣	2 ♠	3 ♣	3 ♠
Pass	Pass	Pass	

E ouvre de 1 ♣, S intervient à 1 ♠ et O aimerait bien dire à son partenaire qu'il a 5 cartes à ♥ dans une main qui n'est pas très forte (maximum 10 points) Pour cela il utilise une convention très utile:

Le Rodrigue: (Rodrigue as tu du coeur?)

1 ♣/♦ 1 ♠ 2 ♣/♦ montre 5 ♥ dans une main de 6 à 10 points

1 ♦ 2 ♣ 2 ♦ également

Avec une main de 11 et + vous direz 2 ♥ au lieu de faire un Rodrigue

Avec six beaux ♥ et maximum 10 points, vous pourrez contrer et nommer vos ♥ ensuite.

N soutient à 2 ♠ qui promet au moins 8 points.

Pourquoi 8 points?

Car si N fitte c'est qu'il ne désespère pas de jouer la manche.

Comme son partenaire a maximum 17 (sinon il aurait fait un contre toute distribution à partir de 18), pour qu'il y ait un espoir de manche il faut que son camp puisse avoir 25 points. N doit donc avoir au moins 8 points CQFD.

S a une belle main et se bat en disant 3 ♠.

entame 4 ♣

E prend du V et rejoue le R que S coupe. O a mis le 3 montrant 2 cartes. E a donc 7 cartes à ♣. Il a dit 3 ♣, il ne peut pas n'en avoir que 5. Comment jouer ce coup?

On va perdre au moins 1 ♠, 1 ♦ et 1 ♣, à ♥ il faudrait en couper pour n'en perdre qu'un.

Mais le Rodrigue d'O nous informe qu'E a maximum deux cartes à ♥. Nous allons être surcoupé.

Le seul espoir est à ♦. Il faut donc garder l'A ♠ au mort pour pouvoir aller chercher les ♦ une fois affranchis. Commençons par tirer un tour d'atout pour en enlever un aux adversaires (si les atouts sont 4-1 nous ne pouvons pas gagner) puis R ♦ pour affranchir la couleur. O prend de l'A ♦. S'il rejoue ♥ on prend de l'A ♥ on joue ♠ pour l'A et les ♦. E coupe de son dernier atout quand il veut et nous pourrons faire nos ♦. 3 ♠+1 coupe ♣+1 ♥+4 ♦ = 9 levées 3 ♠ =. S'il rejoue ♦ pour la coupe d'E, comme O ne pourra pas surcouper le ♣ nous gagnerons quand même!

donne 23

Sud donneur
Tous Vul

♠ V 9 3
 ♥ A R 6 3
 ♦ A R 10
 ♣ A 8 5

♠ R D 5 4
 ♥ 5 4
 ♦ V 9 7 6 2
 ♣ 9 6

♠ A 10 8 7 6
 ♥ V 10 8 7
 ♦ 5
 ♣ V 10 3

♠ 2
 ♥ D 9 2
 ♦ D 8 4 3
 ♣ R D 7 4 2



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			Pass
Pass	1 ♣	Pass	2 ♣
Pass	2 ♦	Pass	2 ♥
Pass	3 ♥	Pass	4 ♠
Pass	4 NT	Pass	5 ♣
Pass	5 ♦	Pass	6 ♣
Pass	Pass	Pass	

2 ♣: 6-10 points et 5 cartes à ♣

2 ♦: des points à ♦

2 ♥: des points à ♥

3 ♥: des points à ♥ aussi

4 ♠: splinter, une courte à ♠.Le partenaire n'a pas nommé les SA, il ne'a pas de points à ♠.Le singleton est une très bonne nouvelle.Il faut penser à l'annoncer.

4SA Blackwood

5 ♣:4-1 clés (le R d'atout compte une clé comme un As)

5 ♦:as-tu la D♣

6 ♣:oui sans R extérieur

Pour rappel:

Le Blackwood 41-30 est plus efficace que le 30-41 pour deux raisons:

- On a plus souvent une clé que zéro.En jouant le 41-30 on peut s'arrêter à 5 ♣

- A l'atout ♥, sur la réponse de 5 ♣ qui sera plus fréquente on pourra dire 5 ♦ pour demander la D♥

A la carte N ne perdra qu'un ♠.

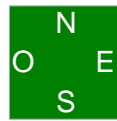
6 ♣=

donne 24

Ouest donneur
Personne Vul

♠ A R 9 3
♥ D 4 3
♦ R 9 6
♣ R D 5

♠ D 10 7
♥ V 10 9 5
♦ A 7
♣ A 10 9 8



♠ 5 4
♥ 8 7 6 2
♦ D V 10 8 4
♣ 6 2

♠ V 8 6 2
♥ A R
♦ 5 3 2
♣ V 7 4 3

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 ♣	1 NT	Pass	2 ♣
Pass	2 ♠	Pass	4 ♠
Pass	Pass	Pass	

Entame D♦

L'ouverture d'O est normale, il n'a que 11 points mais avec deux couleurs quatrièmes et des intermédiaires magnifiques :trois 10 et deux 9.

C'est mieux qu'un 4-3-3-3 de 12 avec des 3 et des 2.

N dit 1SA qui montre une main de deuxième zone avec un arrêt ♣.

S fait un Satyman et dit 4 ♠ quand il apprend que son partenaire en a 4.

Après l'entame, faisons un plan de jeu avant de jouer la carte du mort.

S sait que l'A♦ est en O (car il n'y a pas plus de 2 points en E,3 si O a ouvert à 11.E venant de montrer 3 points en entamant de la D qui montre DV on connaît tous ses points) , ainsi que l'A♣.

A l'atout il n'a pas de certitude même si O est favori pour avoir la D.

Au niveau probabilité la seule question est à ♠.

Jouer la double impasse est à 25% (0.5x0.5=0.25)

Jouer la D seconde dans une des deux mains est à 27.2% (la couleur 3-2 68% et la D dans les deux cartes. 2/5x68%=27.2%)

C'est un peu supérieur en théorie et sans élément extérieur.

Mais ici la D♠ a 6 fois plus de chances d'être dans la main qui a ouvert (12 points contre 2, vu qu'il y a 14 points dehors).

Jouer le double impasse revient à jouer la D placée à 6/7=85.7% et le 10♠ placé à 50% des 85.7%.Soit 85.7*0.5=42.85%.C'est largement supérieur aux 27.2% de la D seconde.

Tout cela pour dire:

- Si O a passé d'entrée vous jouez AR♠ en tête
- Si O a ouvert,vous avez des informations supplémentaires et il faut faire la double impasse. 10 ou 11 levées selon le cas.

donne 25
 Nord donneur
 E-O Vul

♠ 6
 ♥ 7 3 2
 ♦ A D 10 3
 ♣ R 8 6 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	1	2	-	3
S	3	1	2	-	3
E	-	-	-	3	-
O	-	-	-	3	-

♠ A
 ♥ A V 10 5 4
 ♦ 8 6 2
 ♣ A D 5 4



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

♠ R 5 4
 ♥ R 9 8
 ♦ 9 7 4
 ♣ V 10 9 7

donne 26
 Est donneur
 Tous Vul

♠ A V 4
 ♥ A R D V 3
 ♦ 9 8 7
 ♣ A 4

♠ R D 9 6 2
 ♥ 7
 ♦ A D V 5 3 2
 ♣ 7



♠ 8
 ♥ 8 6 5 4 2
 ♦ 10 4
 ♣ R D 9 6 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	-	2	-	1
S	3	-	3	1	2
E	-	2	-	-	-
O	-	2	-	-	-

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

donne 27
 Sud donneur
 Personne Vul

♠ 10 3 2
 ♥ 9 8 5 4
 ♦ 6 4
 ♣ 8 4 3 2

♠ R 8
 ♥ D 2
 ♦ D 9 7 2
 ♣ R D 9 6 5



♠ A V 6 5
 ♥ R 7 6 3
 ♦ A R 5
 ♣ A V

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
E	6	5	4	4	6
O	6	5	4	4	6

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

donne 28
 Ouest donneur
 N-S Vul

♠ D V 8 3
 ♥ V 10 8 7 6
 ♦ D V 8 3
 ♣ —

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



♠ R 2
 ♥ A R 9 5 4 3 2
 ♦ R
 ♣ R 5 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	-	1	-
S	1	-	-	1	-
E	-	3	4	-	1
O	-	3	3	-	1

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

donne 29
 Nord donneur
 Tous Vul

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

♠ A 10 9 3
 ♥ —
 ♦ R D 7 5 4 2
 ♣ R 7 5



♠ R 6 4
 ♥ A D 7 6 5 2
 ♦ A
 ♣ A D 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
E	4	5	3	4	4
O	4	5	3	4	4

♠ D V 8 7 5
 ♥ R 10 8 3
 ♦ 8
 ♣ 9 8 4

donne 30
 Est donneur
 Personne Vul

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

♠ 9 6 4 3
 ♥ D V 7
 ♦ 5 4
 ♣ R D 9 8



♠ V 8
 ♥ A R 6 2
 ♦ R D 9 7 3
 ♣ V 5

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	1	-
S	-	-	-	1	-
E	1	1	2	-	-
O	1	1	2	-	-

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

donne 31
 Sud donneur
 N-S Vul

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

♠ R 8
 ♥ 9 7
 ♦ A R V 10 7 5 4
 ♣ R 8



♠ 10 9 4 3
 ♥ A R 10 4 3 2
 ♦ —
 ♣ 5 4 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	-	2	3	2
S	4	-	-	2	-
E	-	1	-	-	-
O	-	1	-	-	-

♠ A
 ♥ D V 8 6 5
 ♦ D 6 2
 ♣ D V 9 6

donne 32
 Ouest donneur
 E-O Vul

♠ 8 3
 ♥ V 10 8 4
 ♦ 9 7 3
 ♣ 9 7 5 4

	♣	♦	♥	♠	N
N	6	4	2	6	6
S	5	4	1	6	5
E	-	-	-	-	-
O	-	-	-	-	-

♠ D 5 4
 ♥ A D 3 2
 ♦ A 8 6
 ♣ 10 6 3



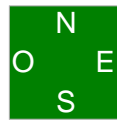
♠ A V
 ♥ R 9 7 6 5
 ♦ D V 5 4
 ♣ 8 2

♠ R 10 9 7 6 2
 ♥ —
 ♦ R 10 2
 ♣ A R D V

donne 33
 Nord donneur
 Personne Vul

♠ 9
 ♥ A 5 3 2
 ♦ 10 9 8 6 4
 ♣ R V 3

♠ 5 2
 ♥ R D 9 8 6 4
 ♦ A D 3
 ♣ D 10



♠ R D V 7 3
 ♥ 7
 ♦ R V 7
 ♣ A 9 7 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
E	2	3	3	2	4
O	2	3	4	2	4

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

donne 34
 Est donneur
 N-S Vul

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

♠ R 7 4 3
 ♥ V
 ♦ R D V 9 6 4 3
 ♣ R



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

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	4	-	2
S	1	-	4	-	2
E	-	4	-	3	-
O	-	4	-	3	-

♠ 5 2
 ♥ A R D 5 4
 ♦ 8
 ♣ A 9 8 6 2

donne 35
 Sud donneur
 E-O Vul

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

♠ R V 6 5
 ♥ 5
 ♦ R 10 2
 ♣ A R 8 6 5



♠ 8 2
 ♥ A V 8 6 4 3 2
 ♦ D 3
 ♣ 9 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
E	2	-	4	2	1
O	2	-	4	2	1

♠ A 9 7 3
 ♥ R D
 ♦ A 9 6 4
 ♣ D V 4

donne 36
 Ouest donneur
 Tous Vul

♠ 10 8
 ♥ R V 7 2
 ♦ V 9 8 6 5
 ♣ D 9

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	1	-	-	1
S	-	1	-	-	1
E	-	-	1	1	-
O	-	-	1	1	-

♠ D 7 2
 ♥ A 8 6
 ♦ R D 7 3
 ♣ R 7 2



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

♠ V 6 3
 ♥ D 5 4
 ♦ A 10 4
 ♣ A 6 5 3