

# COUPE DE PROVENCE 2024-2025

## 3ème séance 26 février 2025

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<sup>ème</sup>/4<sup>ème</sup> séries
- Bonus PE aux joueurs participant aux 6 premières séances (2<sup>ème</sup> série mineure/3<sup>ème</sup>/4<sup>ème</sup> séries)
- Equilibrage des lignes **OBLIGATOIRE**
- PP attribués lors de la Finale 1<sup>ère</sup>/2<sup>ème</sup> Séries Majeures
- **Bonus PE lors de la finale 2<sup>ème</sup> Série Mineure/ 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> 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 Ancessy

Donnes commentées par Arnaud Ancessy

**Donne 1**

Nord donneur  
Personne vulnérable

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



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	1 SA	Passe
2 ♦	Passe	2 ♥	Passe
4 ♥	Passe	Passe	Passe

Avec 11 points O sait que son camp a les points de manche.

Avec 6 ♥ il sait que son camp est fitté. Il nomme donc le contrat qu'il veut jouer: 4 ♥

**Pour rappel:**

Pour jouer un contrat à la couleur, il faut s'assurer que son camp est fitté.

Le fit consiste à avoir au moins huit cartes dans la couleur.

Pourquoi 8?

La moitié de 13 est 6,5. Pour avoir un avantage certain sur le camp adverse 7 cartes ne suffisent pas, 7 contre 6 ce n'est pas un avantage suffisant. A partir de 8 l'avantage est important puisque le camp adverse n'en a que 5.

Entame 4 ♦

On va faire 6 ♥ + 2 ♦ + 1 ♣, il faut essayer de trouver une levée.

A ♠ en jouant deux fois vers DV vous ferez une levée dès que AR ne sont pas tous les deux en Nord.

La probabilité est de 75%.

4 ♠ =

## Donne 2

Est donneur  
N-S vulnérable

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



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

S a passé d'entrée et n'a pas fait de Drury sur l'ouverture de son partenaire. Il a maximum 10 points laids.

### Pour rappel:

**Le Drury** consiste à dire 2 ♣ après avoir passé quand le partenaire ouvre de 1 en majeure. Cela veut dire "partenaire je suis maximum de mon passe et je suis fitté avec toi" ou au moins un honneur second dans la couleur d'ouverture (il existe plusieurs façons de jouer le Drury, parlez-en avec votre partenaire).

Ici avec 15 points 5422 le partenaire n'étant pas maximum de son passe, la manche est exclue et N passe sur 2 ♠.

E réveille les enchères à 3 ♦ et N dit 3 ♥ au cas où son partenaire en ait quatre.

S revient à 3 ♠ et le contrat en reste là. O a vu que son partenaire a passé d'entrée et qu'il a passé sur 1 ♠, inutile de surenchérir.

Entame 3 ♣

Avec ses quatre ♦, O sait que N en a maximum deux. Le déclarant ne pourra pas remonter au mort en coupant un ♦.

E n'est pas singleton ♣, cela ferait 4 ♣ en N et il aurait probablement dit 2 ♣.

L'entame provient donc de trois cartes. Il faut donc mettre petit ♣ et prendre de l'A ♣ au deuxième tour pour éviter que N puisse les exploiter.

N en main au V ♣ ne sera au mort qu'une fois. Avec huit ♠ et 7 ♥, il est plus probable de trouver le V ♠ second que la D ♥ seconde. La probabilité du V ♠ placé ou de la D ♥ placée est équivalente, 50%.

Il faut donc commencer par l'impasse ♥ et ensuite jouer le R ♠.

N perdra 1 ♠ +1 ♥ +2 ♦ +1 ♣. 3 ♠ -1

Les ♦ étant 2-2, si E joue 3 ♦, il faudra duquer l'entame ♠. Après avoir enlevé les atouts, il faudra couper un ♠ puis jouer ♣ à blanc. Pour finir il faudra remettre N en main à ♥ pour l'obliger à jouer coupe et défausse ou à rendre un ♥ pour la neuvième levée. Pas facile...

### Donne 3

Sud donneur  
E-O vulnérable

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

Entame A♥

Avec 4 cartes au mort, E doit donner la parité pour que son partenaire sache s'il peut jouer le R.  
Ici E met le 2 et S le 9.

Il y a de gros risques que le 2 provienne de cinq cartes (cela pourrait être trois).

Tirer le R est doublement risqué: il peut être coupé et si ce n'est pas le cas on affranchit les ♥ du mort!

Il faut donc jouer autre chose.

♣ pourrait simplifier un choix au déclarant s'il avait le R et pire s'il avait AR.

Atout ne devrait pas filer de levée, on fera toujours le V et il est peu probable que E ait le R sec (seul cas où en partant de la D♠ on file une levée).

Donc D♠

S prend, le but est d'essayer d'obliger le camp EO à filer une levée. Il joue donc R♠ et ♠ pour mettre le camp adverse en main.

O est en main et soit il joue ♥ pour libérer la D du mort, soit il joue ♦ et S n'en perd plus, soit il joue ♣ et S n'en perdra qu'un.

S fera

4 ♠+1 ♥+3 ♦+1 ♣ ou

4 ♠+0 ♥+4 ♦+1 ♣ ou

4 ♠+0 ♥+3 ♦+2 ♣

Dans tous les cas

2 ♠+1

### Donne 4

Ouest donneur  
Tous vulnérable

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



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

O sur 1 ♠ a un double arrêt.

Avec 3 cartes à ♥ il aurait pu faire un **contre coopératif** pour montrer ses 3 cartes.

Avec deux cartes à ♥ sans un bel arrêt ♠ il passe

Avec deux cartes à ♥ et un bel arrêt ♠ il dit 1 SA s'il a une jolie main.

Ici il a un double arrêt ♠, cela vaut bien 1 SA.

E répète ses coeurs et le contrat en reste là. En match par quatre mieux vaut dire 2 ♦, mais en paire les contrats majeurs rapportent plus pour le même nombre de levées. Il faut donc les privilégier. Si le camp NS défend à 2 ♠, il sera toujours temps de dire 3 ♦.

#### **Pour rappel:**

La répétition de la couleur du répondant promet 5 cartes si l'ouvreur a dit 1 SA et promet 6 cartes dans les autres cas.

1 ♦ - 1 ♥ -

1 ♦ - 1 ♥

1 ♦ - 1 ♥

1 SA - 2 ♥: 5 cartes et +

1 ♠ - 2 ♥: 6 cartes et +

2 ♦ - 2 ♥: 6 cartes et +

Entame A ♠ pour la D de N et ♠ coupé. La D provient de D ou DV mais JAMAIS Dx. Ici le V étant au mort, S sait que son partenaire coupe.

Il rejoue donc ♠ pour la coupe du partenaire.

Le déclarant fera l'impasse ♥ et l'impasse au V ♦ pour 9 levées.

S'il décide de faire l'impasse au R ♦, il sera limité à 8 levées.

**Donne 5**

Nord donneur  
N-S vulnérable

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

Entame V♥

S prend de l'A♥

Le maniement à ♦ est de jouer le R puis petit vers le mort. Pour l'A♦ si tout le monde a fourni. Cela fonctionne avec les ♦ 2-2 40% plus la D sèche 12% plus les ♦ 4-0 (4 à gauche) 5%. Soit 57%.

Attention si vous faites ça tout de suite, vous n'allez plus pouvoir faire l'A♠.

En paire il faut essayer de ne pas oublier de levées.

Donc à la deuxième levée jouez ♠ pour la D et le R puis ♦ pour le R.

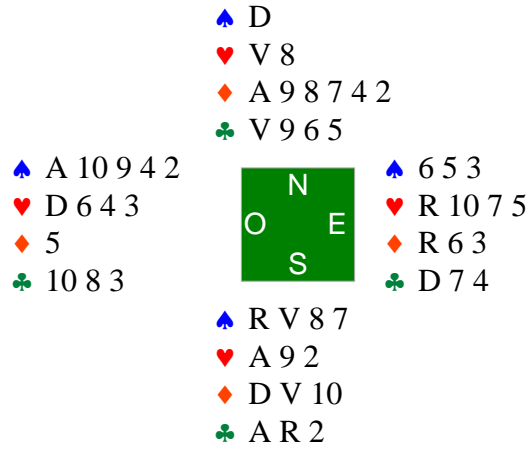
La D apparaît, vous jouez maintenant l'A♠ et vos ♦ maîtres.

3 ♠+1 ♥+6 ♦.3 SA+1.

En match par quatre il faut essayer de maximiser les chances de faire 9 levées. Tant pis pour la levée supplémentaire. Il vaut mieux commencer par tester les ♦, tant pis si on ne fait que 2 ♠.

**Donne 6**

Est donneur  
E-O vulnérable



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		Passe	1 ♣
Passe	1 ♦	Passe	2 SA
Passe	3 SA	Passe	Passe
Passe			

Entame 10♠

2 SA montre 18-19 régulier.

Selon ce que vous jouez cela peut cacher 4 cartes à ♠ ou pas. C'est à préciser avec votre partenaire.

Vous pouvez décider de dire 1 ♠ quand vous n'avez pas l'arrêt dans la quatrième couleur et 2 SA quand vous l'avez. Il est évident que si vous avez une main irrégulière vous dites tout le temps 1 ♠.

La D fait la levée.

Bonne nouvelle, mais on vient de vous enlever votre seule remontée au mort.

Il faut donc arriver à faire vos ♦. Attention pour cela il va falloir prendre de l'A♦ au troisième tour, sinon vous allez être bloqué en main au 10♦. Donc à la deuxième levée jouez ♦ vers le 10.

Le camp EO fera le R rejouera ♠ pour votre R et l'A♠. Vous ferez 2 ♠+1 ♥+5 ♦+2 ♣:3 SA+1.

S'il rejoue le 5 ♥ cela vous limitera à 9 levées.

Si vous avez dit 1 ♠ au lieu de 2 SA, E va entamer ♥ et vous serez limité à 8 levées.

### Donne 7

Sud donneur  
Tous vulnérable

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

S a passé d'entrée. Si par hasard son partenaire avait quatre cartes à ♠, 4 ♠ serait un bon contrat. Il dit 1 ♠. Son partenaire n'étant pas fitté inutile d'essayer de jouer 4 ♠.

Entame 10♠

Jouer ♣ vers AV demande RD placés. Une probabilité de 25%.

Faire l'impasse à la D♦ est à 50%.

Le meilleur espoir pour E est donc de défausser un ♣ sur un ♦. Il va donc falloir faire l'impasse à la D.

E prend donc de l'A♠ (inutile d'expliquer que l'on a ARD au camp adverse).

#### **Pour rappel:**

Quand vous êtes en flanc il faut prendre de la plus petite des cartes équivalentes pour que votre partenaire puisse penser (ou savoir) que vous avez des cartes au dessus.

Quand vous êtes déclarant il faut prendre de la plus grosse des cartes équivalentes pour cacher vos cartes au camp adverse.

Exemple vous êtes après le mort avec ARD. Votre partenaire joue de la couleur. Prenez de la D.

Le déclarant ne prenant pas, votre partenaire saura qu'il n'a pas AR (il pourrait avoir l'As et décider de duquer)

Vous êtes déclarant et l'adversaire de gauche joue le V d'une couleur dans laquelle vous avez ARD. Prenez de l'As, celui qui a joué le V ne saura pas si son partenaire a RD ou la D ou rien.

L'impasse ♦ permettra de défausser le ♣ perdant. Si N joue le R♣ après le R♥, le 9♣ vous protège d'un retour ♣.

4 ♥ =



**Donne 8**

Ouest donneur  
Personne vulnérable

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

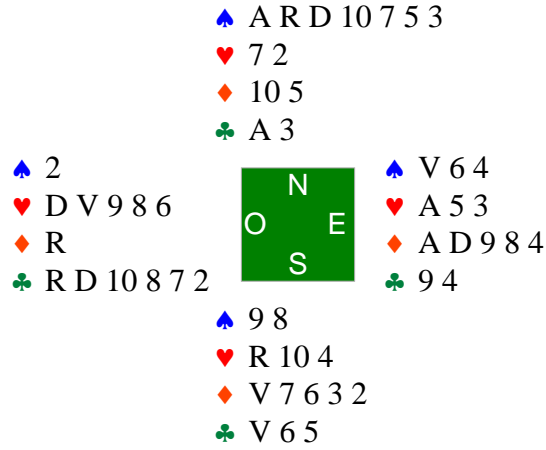
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Passe	1 ♣	1 ♠	X
2 SA	Passe	3 ♠	Passe
Passe	Passe		

S ne peut pas dire 1 SA et passer avec ses 9 points n'est pas envisageable.  
Le X est l'enchère qui ment le moins. Il pourra éventuellement dire 3 ♦ plus tard.  
O a un fit 4ème et une main de 7 points d'honneur avec un doubleton. C'est une main de 9DH (distribution honneur).  
Il existe une enchère : **le mixed raise** qui montre ce type de main 4 atouts dans une main de 8-10.  
Elle a l'avantage de tout dire en une enchère et de mettre le camp adverse au pied du mur.  
Vous trouverez un article sur le mixed raise ici:  
<https://www.bridge-chailley.fr/wp-content/uploads/2024/10/2 SA-mixed-raise.pdf>

S ne peut plus dire 3 ♦ et le contrat en reste là.  
Entame 7 ♣  
E perdra 0 ♠ +1 ♥ +2 ♦ +2 ♣ +1 coupe à ♣.  
3 ♠ -2: 100 pour NS  
NS gagnait 3 ♦ pour 110.

**Donne 9**

Nord donneur  
E-O vulnérable



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	2 ♣	Passe	2 ♦
3 ♣	4 ♠	Passe	Passe
Passe			

L'ouverture de 2 ♣ suivi de 4 ♠ montre une main avec 7 ou 8 piques maîtres et un As.

Pour avoir les ♠ maîtres il faut, en théorie 7 ♠ par ARDV ou 8 ♠ par ARD.

Si vous attendez ça, vous ne ferez jamais l'enchère. 7 ♠ par ARD10 c'est suffisant.

O doit intervenir sur 2 ♦.

Il peut dire 2 ♥ puis nommer ses ♣ s'il le peut mais le partenaire ne saura pas qu'il a des ♣ plus longs que les ♥. En disant 3 ♣ puis en nommant les ♥, le partenaire saura qu'il a des ♣ plus longs. Ici l'enchère lui revient à 4 ♠ et rouge contre vert reparler est une décision unilatérale.


La prudence l'emporte et O passe.

N perdra 1 ♥ +2 ♦ +1 ♣ : 4 ♠ -1

4 ♥ gagnait en EO, c'est une bonne défense.

### Donne 10

Est donneur  
Tous vulnérable

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

Vous allez perdre 3 ♦ +1 ♠. 2 ♦ +1. Après avoir passé, E peut dire 2 ♣, question de style.

L'enchère de 2 ♦ peut avoir une signification particulière, il faut éventuellement en parler à votre partenaire. Ce sont des enchères de compétition.

Vous pouvez jouer cette enchère pour montrer cinq crtes à ♥ ou six cartes à ♦.

Cela présente l'avantage de promettre six cartes à ♥ quand vous dites 2 ♥.

- 1 ♠ - 1 SA -
- 2 ♣ - 2 ♦ : 5 ♥ ou 6 ♦
- 2 ♥ : 6 ♥ ou+

Imaginons que votre partenaire ait

♠ ARVxxx

♥ 5

♦ R3            il pourra dire 2 ♠ sur 2 ♥ puisqu'il n'y a que cinq ♥ et passer sur 2 ♥.

♣ R1082

Si vous jouer cette convention, il faut prévoir le cas ou l'ouvreur est maximum avec un fit ♥:

Par exemple

♠ ARV85            Si le partenaire qui dit 2 ♦ a cinq ♥ l'amanche est évidente. S'il a des ♦, il faut peut-être s'arrêter.

♥ A86

♦ 2

Il existe une astuce pour couvrir tous les cas.

♣ AV102

1 ♠ - 1 SA -

2 ♣ - 2 ♦ -

3 ♦ : je suis maximum avec le fit ♥. Si tu as cinq ♥, tu peux arrêter à 3 ♥ ou aller plus loin.

Si tu as des ♦, tu peux passer ou dire 3 SA selon ta main

### Donne 11

Sud donneur  
Personne vulnérable

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



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

Après passe, S a la distribution parfaite pour contrer.

O dit 1 SA pour montrer ses 8 points et N jumpe à 3 ♥ pour montrer sa main de 8-10 avec cinq cartes.

E avec ses six beaux ♠ dit 3 ♠ et O qui est minimum passe.

Entame 7 ♥.

N prend de l'A♥ et rejoue son singleton ♣.

Mettons-nous à la place d'Est, ce 9♣ est inquiétant. Si E met petit, quand S sera en main à l'A♠ ou à l'A♦ (pour avoir contré il a un peu de points. N a déjà montré l'A♥, et il a passé à son premier tour, il ne peut pas avoir trois As) il rejouera la D♣ et le déclarant ne fera même pas son R.

En mettant petit, il prend du R, joue atout et quand S rejoue ♣, N coupe mais le déclarant fera son As plus tard.

si N a joué ♣ dans son doubleton cela ne change rien, mais s'il a joué dans son singleton vous gagnez une levée.

#### Pour rappel:

Anticipez les problèmes qui peuvent se présenter et essayer de trouver une solution.

Mettons nous à la place de S

S'il prend de l'A♦ au premier tour de la couleur il pourra donner une coupe ♣ à son partenaire, mais le déclarant défausser ses ♣ perdants sur les ♦ affranchis. Il perdra 1 ♠+1 ♥+1 ♦+1 coupe à ♣. 3 ♠=

S'il duque le premier tour de ♦, le déclarant pourra enlever les atouts mais il perdra deux ♣. Au total il perdra 1 ♠+1 ♥+1 ♦+2 ♣. 3 ♠-1

Il faut donc duquer le premier tour de ♦!

### Donne 12

Ouest donneur  
N-S vulnérable

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

Entame 6 ♠

Au contrat de 1 SA il faut essayer de ne pas donner de levées à l'entame.

Ici l'entame ♠ est la plus neutre. "Ce qui est placé est placé".

Dans quatre cartes sans honneur on entame de la deuxième. Cela fait partie du système de la quatrième meilleure.

#### **Pour rappel:**

Le système appelé quatrième meilleure consiste à entamer de:

- la quatrième meilleure dans une couleur avec un honneur
- la tête de séquence quand trois cartes se suivent et que la plus haute est au minimum le 10
- la tête de la "sous-séquence" en cas de séquence brisée (RV10x entame du V par exemple)
- en pair impair dans la couleur du partenaire
- la plus grosse dans trois petites en "top of nothing"
- la deuxième dans quatre cartes sans honneur


E prend du R et rejoue ♦. Le déclarant pourra affranchir ses ♣ et venir les récupérer grâce à l'A♥.

1 SA+2

L'entame AR♦ réduit à 1 SA+1 mais elle est introuvable :-)

### Donne 13

Nord donneur  
Tous vulnérable

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

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

Sur 2 ♦ N répète ses ♥, cela ne promet pas six cartes comme cela serait le cas sur une enchère au palier de 1.

#### Pour rappel:

1 ♥ - 1 ♠ -	mais	1 ♥ - 2 ♣ -
2 ♥ promet six cartes au moins		2 ♥ n'en promet que cinq (et dénie 4 ♦)

Dire 3 ♦ sur 2 ♦ montre classiquement quatre cartes à ♦ ET une main de deuxième zone. Tout le monde ne joue pas ça et certains disent 3 ♦ dès qu'ils ont quatre cartes à ♦. Parlez-en avec votre partenaire. Les deux ont leurs avantages et leurs inconvénients.

Quand E dit 2 ♠ après avoir passé sur 1 ♥, son partenaire sait qu'il n'a pas de jeu. Il est donc très long à ♠ et ses ♠ sont laids, sinon il aurait pu faire un barrage à 2 ou 3 ♠ sur 1 ♥. S, qui n'a rien de plus que les 11 points promis, passe et N réveille à 3 ♦.

#### Entame D♠

S voit que de sa main il ne perd pas de ♥, pas de ♠, à ♦ on verra et à ♣ il faut essayer d'en couper.

Donc avant de jouer atout il faut jouer ♣. Si on commence par jouer atout, le camp adverse pourrait en rejouer en main à l'A♣ ce qui nous enlèverait des coupes.

Il faut donc pouvoir revenir en main sans jouer atout. La seule solution est à ♥. Donc ♥ pour l'A♥ et ♣ vers le R (sans le 10 on ne peut pas faire d'impasse à la D).

On arrivera à couper deux ♣ et nous ne perdrons que 2 ♦ + 1 ♣.

3 ♦ + 1

**Donne 14**  
 Est donneur  
 Personne vulnérable

♠ R 9 8 6 2	♠ 10 7 4 3	♠ A V
♥ R V 10 2	♥ 7 5 3	♥ 8
♦ 9 2	♦ D V 10	♦ A 7 6 5 3
♣ D 6	♣ A 10 4	♣ R V 8 7 5
	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="width: 100%; height: 100%; background-color: #008000; color: white; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <span style="margin-bottom: 5px;">N</span> <span style="margin-bottom: 5px;">O</span> <span style="margin-bottom: 5px;">E</span> <span style="margin-bottom: 5px;">S</span> </div> </div>	
	♠ D 5	
	♥ A D 9 6 4	
	♦ R 8 4	
	♣ 9 3 2	

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 ♠	Passe	1 ♦	1 ♥
2 ♦	2 ♥	2 ♣	Passe
X	Passe	Passe	Passe

sur 1 ♠ N passe, son partenaire est en intervention il lui faudrait un peu plus de jeu pour fitter, ou au moins un honneur ♥.

E nomme son bicolore montrant 5 ♦ +4 ♣.

O revient à 2 ♦ et N fitte à 2 ♥. Son partenaire saura qu'il a 6-7 points. A 8 il aurait fitté tout de suite.

**Pour rappel:**

- Sur une ouverture au palier de 1 à la couleur, il faut répondre à six points car le partenaire peut avoir 19. 19+6=25 il peut y avoir la manche.

- Sur une intervention il faut répondre à huit points. Le partenaire peut avoir 17 et 17+8=25.

E est bien 5-5 mais il n'a pas assez de jeu pour parler. Il n'a aucune certitude d'un fit.

Malheureusement O a le contre punitif.

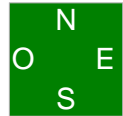
Entame 9 ♦

Le camp EO fera 2 ♠ +3 ♥ +1 ♦ +2 ♣. 2 ♥ X-3 500 pour EO.

### Donne 15

Sud donneur  
N-S vulnérable

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



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			Passe
2 ♠	Passe	2 SA	Passe
3 ♦	Passe	4 ♠	Passe
Passe	Passe		

L'ouverture de 2 ♠ n'est pas obligatoire, avec un 6-4 on peut ouvrir de 3 ♠.

E demande si l'ouverture est minimale ou pas par l'enchère de 2 SA.

O répond qu'il est maximum avec une pièce à ♦ (A ou R). E appelle la manche.

#### **Pour rappel:**

Quand le partenaire dit 2 SA sur votre ouverture d'un deux faible en Majeure, vous répétez votre majeure pour montrer une main faible. Une enchère sans saut dans une couleur montre l'A ou le R dans cette couleur et une enchère à saut montre un singleton. Annoncer l'honneur est prioritaire sur le singleton. Le saut à 4 ♥ sur 2 SA (dans le cas d'un 2 ♥ faible) montre un singleton ♠.

2 ♥ - 2 SA -

3 ♣/♦ A ou R ♣/♦

3 ♥ minimum

3 ♠ A ou R ♠

3 SA une main maximum mais sans gros honneur extérieur à annoncer.

4 ♣/♦/♥ singleton ♣/♦/♠

Une fois que vous avez annoncé un honneur, si vous nommez une autre couleur c'est un singleton.

2 ♠ - 2 SA -

3 ♦ - 3 ♠ (forcing)-


4 ♥ singleton ♥.

Le miracle des ♣ 5-1 avec le R sec vous permet de faire 12 levées.

Répartition 5-1: 15%, le R sec un cas sur 6. Donc  $15/6=2,5\%$



**Donne 16**  
 Ouest donneur  
 E-O vulnérable

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

Une donne de décision.

Vert contre rouge S barre à 5 ♣. C'est la position la plus favorable pour gêner les adversaires. S'ils ont une manche (620) vous pouvez faire trois de chute contré (500). Vous leur mettez la pression et ils n'ont pas de place pour se décrire.

O a un peu de jeu mais pas suffisamment pour parler et imposer le palier de 5. Il passe.

E a une très jolie main courte à ♣, il ne peut pas laisser jouer 5 ♣ sans faire quelque chose. Il contre en réveil.

O est dans une position très incomfortable... Que faire? Dire 5 ♦, 5 ♥, 6 ♦, 6 ♥????

Contre les barrages il y a un principe: celui de "payer le barrage".

Il n'y a aucun moyen de savoir et il faut essayer de marquer dans la colonne le plus souvent possible.

Il est donc plus prudent de dire 5. Oui, mais 5 quoi?

Votre partenaire a fait un contre qui est d'appel, il accepte les autres couleurs.

En paire il faut privilégier les contrats majeurs par rapport aux contrats mineurs car ils rapportent plus pour le même nombre de levées.

Va pour 5 ♥.

Entame 2 ♣ pour l'A ♣ et ...?

Jouer ♣ c'est jouer en coupe et défausse, pas emballant.

Jouer le 10 ♠ n'amènera rien. Par contre on peut tendre un piège au déclarant. En jouant ♦, le déclarant va croire à un singleton et mettre l'A ♦ pour éviter de prendre une coupe (il ne sait pas que nous sommes chicane à l'atout). Ensuite il va jouer ♥ pour l'A ♥ et patatras. Il perdra

2 ♥ + 1 ♦ + 1 ♣.

A carte vue 5 ♥ et 5 ♦ gagnent.

**Donne 17**  
 Nord donneur  
 Personne vulnérable

♠ R D 6 5	♠ 8 7 2	♠ 10 9
♥ R 6 5 4	♥ A D 10 3	♥ V 9 2
♦ D V	♦ A 5 4	♦ 10 9 8 6 2
♣ R 10 6	♣ 9 8 7	♣ V 3 2
	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: #006400; padding: 5px; text-align: center; margin: 5px;">       O N        S E     </div>	
	♠ A V 4 3	
	♥ 8 7	
	♦ R 7 3	
	♣ A D 5 4	

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	Passe	1 ♣
X	1 ♥	Passe	1 ♠
Passe	1 SA	Passe	Passe
Passe			

Sur 1 ♣, avec les deux majeures quatrièmes et l'ouverture le contre est intéressant. Il permet de retrouver un contrat en majeur. Si le partenaire dit 2 ♦, vous avez DV ça servira toujours. E n'a pas assez de jeu pour parler et le contrat s'arrête à 1 SA.

Entame 10 ♦

On voit rapidement 1 ♠ + 1 ♥ + 2 ♦ + 1 ♣ = 5 levées.

Il faut donc en trouver deux.

A ♠ on manque d'intermédiaires pour essayer de récupérer une levée (sauf ♠ 3-3)

A ♥, si le R est placé on fera deux levées.

A ♦ on ne peut rien espérer de plus que nos deux levées.

A ♣, grâce à 987, on peut faire deux levées dès que le 10 ou le V sont placés.

Prenons donc l'entame et jouons le 7 ♣ pour le 2, le 4 et le 10.

O en main rejoue ♦. Inutile de prendre tout de suite, si les ♦ sont 4-3 en flanc (4 en E) on va en perdre deux. Autant duquer, si O n'a que trois ♦, il ne pourra plus retrouver E pour qu'il fasse son quatrième ♦ (sauf s'il a le R ♥ mais nous n'y pouvons rien). E met le 6 et O n'en rejoue pas.

C'est surprenant, nous connaissons les ♦ 5-2.

Il rejoue ♥, c'est le moment de mettre la D qui fait la levée parfait.

8 ♣ pour le R d'Ouest qui rejoue ♥ pour notre A ♥.

Nous aurons fait 1 ♠ + 2 ♥ + 2 ♦ + 2 ♣. 1 SA =

### Donne 18

Est donneur  
N-S vulnérable

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



Ouest	Nord	Est	Sud
Passe	2 SA	Passe	2 ♥
Passe	4 SA	Passe	4 ♣
Passe	6 ♥	Passe	5 ♠
Passe		Passe	Passe

Sur 2 SA S ,en disant 4 ♣, annonce qu'il est maximum avec un singleton ♣ sans AR extérieur aux ♥.

#### Pour rappel:

Quand le partenaire dit 2 SA sur votre ouverture d'un deux faible en Majeure, vous répétez votre majeure pour montrer une main faible. Une enchère sans saut dans une couleur montre l'A ou le R dans cette couleur et une enchère à saut montre un singleton. Annoncer l'honneur est prioritaire sur le singleton. Le saut à 4 ♥ sur 2 SA (dans le cas d'un 2 ♥ faible) montre un singleton ♠.

2 ♥ - 2 SA -

3 ♣/♦ A ou R ♣/♦

3 ♥ minimum

3 ♠ A ou R ♠

3 SA une main maximum mais sans gros honneur extérieur à annoncer.

4 ♣/♦/♥ singleton ♣/♦/♠

Une fois que vous avez annoncé un honneur, si vous nommez une autre couleur c'est un singleton.

2 ♠ - 2 SA -

3 ♦ - 3 ♠ (forcing)-

4 ♥ singleton ♥.

N voit que si S a les ♥ maîtres, le chelem sera à 75% (le R ou la D♦ placé). Si ce n'est que ARD il sera à 75% de 68%:  $0.75 \times 0.68 = 0.51$  51%. Il pose donc le Blackwood.

S répond 2 clés et la D♥ et N annonce 6 ♥.

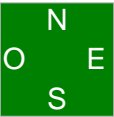
S ayant les ♥ maîtres, le chelem est à 75%.

La D♦ étant placée, le déclarant ne perdra qu'une levée à ♦.

6 ♥ =

Le R♣ placé fait que 6 SA gagne aussi mais il n'est qu'à 37,5%. Mieux vaut appeler 6 ♥.

**Donne 19**  
 Sud donneur  
 E-O vulnérable

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

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			Passe
1 SA	Passe	2 ♦	Passe
2 ♥	Passe	Passe	Passe

Entame D♣  
 La main de base est la main d'E.  
 Le déclarant perdra 2 ♥+3 ♣.  
 2 ♥=

**Pour rappel:**

Avec des mains de 7-8 points biens faits, vous pouvez jouer la "misère dorée".  
 Cela consiste à dire 2 ♣ sur l'ouverture de 1 SA et de nommer votre majeure au palier de deux ensuite si c'est possible.

1 SA - 2 ♣ -

2 ♦ - 2 ♥: 7-8 points jolis,regarde ta main.

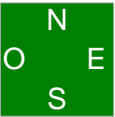
Cela permet de trouver des manches tendues.

<https://roquibridge.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/10/pedoue-texas-ou-misc3a8re-dorc3a9e.pdf>

Ici la main comporte 7 points mais avec deux D et il vaut mieux faire un Texas et passer sur 2 ♥.

## Donne 20

Ouest donneur  
Tous vulnérable

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

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

Sur 1 ♥, E peut dire 1 ♠ ou 2 SA selon ce que vous jouez.

Si 2 SA ne dénie pas 4 ♠, il faut avoir un système pour les retrouver.

Il en existe plusieurs, vous pouvez jouer:

1mineur - 1Majeur -	1 ♣ - 1 ♥ -
2 SA - mineure d'ouverture fit fort ou pble pour SA	2 SA - 3 ♣
autre mineure relais	3 ♦
Majeure 6 cartes envie de chelem	3 ♥

1mineur - 1Majeur -	1 ♦ - 1 ♥ -
2 SA - autre mineure	2 SA - 3 ♣ -
3 ♦ (si poss) mineure d'ouverture cinquième	3 ♦
3Maj 3 cartes	3 ♥
3Autre maj 4 cartes (en priorité)	3 ♠ (si sur 3 ♠ le part dit 3 SA, on dira 4 ♥)
3 SA rien	3 SA avec 3 ♥

Ici, quelle que soit votre rebid (1 ♠ ou 2 SA) vous jouez 4 ♠ de la man d'Est.

Entame 2 ♠, toutes les entames sont dangereuses. Atout semble être la moins risquée.

L'entame ne provient pas d'un singleton ou du V 4ème, ce serait trop dangereux. Les atouts sont donc 3-2. En prenant sa main comme main de base, le déclarant va perdre 0♠, maximum 1 ♥, 1 ♣, à ♦ il pourra en couper deux mais pas trois. Pour pouvoir couper deux ♦, il faut pouvoir revenir deux fois en main en enlevant un atout pour diminuer les chances d'une éventuelle surcoupe. Donc D♠, ♦ pour l'A♦ et ♦ coupé. ♠ pour le R♠ et ♦ coupé. Le R tombe, parfait. Maintenant il faut pouvoir revenir en main. Donc ♣ pour l'A♣, on enlève le dernier atout du flanc et on fait l'impasse ♥. On rendra 1 ♥+1 ♣.

On peut faire 6 en jouant ♥ vers le V♥ au lieu de ♣ vers l'A♣. Si N a le R♥, il va le mettre et rejouera ♦ pour donner la coupe à S. Le ♣ partira sur le ♥ pour 11 levées. Si le R♥ est en S et que les ♥ sont 3-3 vous ferez 12 levées. C'est la meilleure ligne mais elle n'est pas facile.

### Donne 21

Nord donneur  
N-S vulnérable

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

Entame R ♦

La main de N avec deux As, deux 10 et deux couleurs quatrièmes vaut l'ouverture.

E intervient à 1 ♦ et S voudrait jouer 3 SA si son partenaire a l'arrêt ♦. Il a une enchère à sa disposition qui demande précisément cela. 3 ♦. N a l'arrêt il dit donc 3 SA.

Maintenant il va falloir assumer ses enchères!

Sur la R ♦ O met le 2 montrant ses trois cartes.

#### **Pour rappel:**

A SA l'entame du R demande au partenaire de débloquer un honneur s'il l'a, ou de donner la parité s'il n'a pas d'honneur. Exception quand il y a un singleton au mort où l'on revient au classique petit appel.

Le maniement à neuf cartes sans la D est de tirer AR quand il n'y a pas d'autre indication.

Ici nous connaissons les ♦ 5-3 (plus fréquent que 7-1).

Essayons de dénicher d'autres informations. On ne peut pas jouer ♥ sinon on perd au moins cinq levées directement. Commençons par tirer l'A♣, sans oublier de débloquer le V, pour voir si la D n'est pas sèche.

Maintenant nous pouvons jouer trois tours de ♠ pour essayer de connaître un peu plus les distributions adverses.

Sur le deuxième tour de ♠ E défause. On lui connaît 5 ♦, maximum 4 ♥ (avec cinq il aurait fait un bicolore sur 1 ♣ ou aurait dit 1 ♥) et un ♠. Il est donc affiché avec 3 ♣.

On tire le troisième ♠ et on fait l'impasse ♣ pour neuf levées.

Si vous avez oublié de débloquer le V♣ sur l'A♣, il suffit à E de couvrir votre deuxième ♣ pour que vous ne puissiez plus exploiter la couleur.

3 ♠+1 ♦+6 ♣.3 SA+1

**Donne 22**  
 Est donneur  
 E-O vulnérable

<p>♠ D V 3 2          ♥ 10 7          ♦ A V          ♣ A R D V 8</p>	<p>♠ 8 7 5          ♥ A R 9 5 3 2          ♦ R 2          ♣ 7 2</p>	<p>♠ A 9 6          ♥ D V 8 4          ♦ D 9 7 6 5          ♣ 3</p>	<table border="1" style="border: 2px solid green; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td></td><td style="text-align: center;">N</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">S</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> </table>		N		O	S	E
	N								
O	S	E							
	<p>♠ R 10 4          ♥ 6          ♦ 10 8 4 3          ♣ 10 9 6 5 4</p>								
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>						
		Passe	Passe						
1 ♣	2 ♥	Passe	Passe						
X	Passe	2 SA	Passe						
3 SA	Passe	Passe	Passe						

Entame 6 ♥

En Est passer sur 2 ♥ X est une option. A vulnérabilité égale elle serait sûrement gagnante car trois de chute suffit pour marquer plus que la manche (500 contre 400 vert et 800 contre 600 rouge).

Mais ici il faut faire quatre de chute (800 contre 600) à trois de chute vous êtes perdants (500 contre 600). 2 SA permet de ne pas empailler la manche si le partenaire a du jeu.

Sur 2 SA E rajoute le troisième.

Comptons nos levées directes: 1 ♠ +0 ♥ +1 ♦ +4 ♣ = 6 levées.

Il en manque trois.

Après l'entame il suffit de mettre petit ♥ et d'en rejouer à la première occasion pour libérer deux levées.

A ♠ on peut faire l'impasse. Même si elle rate, S n'aura plus de ♥ à jouer.

A ♦ on peut également faire l'impasse pour libérer la D ♦ si le R n'est pas placé.

A ♣ on peut espérer cinq levées si les ♣ ne sont pas 5-1.

A l'entame, en E mettez le 8 ♥. N ne pourra pas savoir si son partenaire a entamé dans 64 ou pas.

Si vous mettez le 4 il saura que son partenaire a le 6 sec et pourra trouver le retour ♠ qui réduit à 9 levées.

Si vous mettez le 8, N rejouera ♥ pour libérer la couleur tant qu'il a le R ♦. Cela va vous libérer deux levées.

Mettons-nous maintenant à la place de N. Une fois en main au R ♦, il voit que l'A ♦ bloque la couleur. Il faut essayer d'empêcher le déclarant de revenir en main à ♠ après avoir débloqué l'A ♦.

N connaît ♥ DVxx, sûrement la D ♦ et il a passé sur 2 ♥. Il ne peut pas avoir AR ♠. Il faut donc rejouer ♠ pour libérer une levée au partenaire. Le camp NS fera 1 ♠ +2 ♥ +1 ♦. 3 SA =

Si N rejoue ♥, connaissant AR ♥ et R ♦ en N qui a fait un deux faible, la position du R ♠ est

connue en S. Il suffira de jouer ♦ pour l'A ♣, ♠ pour l'A ♠ et la D ♦. S ne pourra pas garder

♠ R ♦ 103 ♣ 109654. Il devra jeter ou le R ♠ et le 9 sera bon, ou le 10 ♦ et le 9 sera bon, ou un ♣ et le déclarant fera 5 ♣. 3 SA +1

**Donne 23**  
 Sud donneur  
 Tous vulnérable

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

O	N	E
S		

♠ V 10 6 5
♥ 9
♦ V 9 4 3
♣ A 6 4 3

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Passe	1 ♥	1 ♠	Passe
1 SA	2 ♦	2 ♠	3 ♦
3 ♠	4 ♦	Passe	Passe
Passe			

Entame A♠

N a montré un 5-5 en disant 4 ♦. S'il a le R♠ il est possible qu'il soit sec. Les autres entames ne sont pas emballantes...

Et ♠ coupé par N.

O qui a dit 1 SA et redit 3 ♠ doit avoir une dizaine de points. E qui a entamé de l'A♠ avec AD n'a pas une entame évidente du style RD♣.

Nous connaissons en O le R♠, des points à ♣. Rien ne nous permet de savoir où est la D♦ ni le R♥.

Pour gagner, il faut essayer d'affranchir les ♥ mais il va être difficile de revenir en main.

L'option la plus tentante est la double coupe.

Après la coupe à ♠, A♥ et ♥ coupé.

♠ coupé et ♥ coupé. O n'a pas intérêt à défausser un ♥, cela nous affranchirait la couleur.

♠ coupé et ♥ coupé. Le R ne tombe pas.

Il reste au déclarant ♠

♥ D  
 ♦ AR     pour le moment il a perdu 1 ♠ + 0 ♥ + 0 ♦ + 0 ♣  
 ♣ 109    il suffit de rejouer A♣ et ♣ pour assurer son contrat.  
           si le camp EO ne rejoue pas atout, le déclarant fera 11 levées.

♠  
 ♥  
 ♦ V  
 ♣ A643

Le déclarant peut tenter l'impasse ♥ au lieu de jouer A♥ et ♥, mais si elle rate et que le flanc lui joue atout, il peut être en danger. Ici jouer ♥ pour la D permet de faire 11 levées.



**Donne 24**  
 Ouest donneur  
 Personne vulnérable

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

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

21 points d'honneurs avec une belle cinquième valent 22 points.  
 S ouvre donc de 2 ♣ fort indéterminé suivi de 2 SA

**Pour rappel:**

L'ouverture de 2 ♣ Fort Indéterminé se fait dans trois cas

- une main de 22-23 points ( on rebide à 2 SA)
- une main avec 8 levées de jeu en majeure ( on rebide à 2 dans la majeure)
- une main avec 9 levées de jeu en mineure ( on rebide à 3 dans la mineure)

Le moyen mnémotechnique est "**la manche moins deux**".

La manche en majeure = 10 levées donc huit levées (cinq perdantes)

La manche en mineure = 11 levées donc neuf levées (quatre perdantes)

Pour rebider à 3 en mineure il faut 7 cartes.

Pour le 2 ♦ Forcing de manche, c'est la manche moins un. Donc, respectivement, 9 et 10 levées.

N sait que son camp a **maximum** 25 points. Il passe prudemment.

Entame A ♦

E met le V ♦ et S le 9. O sait que S a la D car avec DV E aurait mis la D.

Il tire le R E met le 7 et S le 10. Le doubleton est connu en E et O donne la coupe à son partenaire. Le 8 ♦ est devenu maître.

Le camp NS perdra encore l'A ♥.

3 ♠ =

Remarque: avec deux honneurs secs, mieux vaut dire que l'on est fitté. Cela évite de bloquer une couleur quand le partenaire n'a pas de remontée dans sa main.

RD en face de A10xxx, à SA vous faites deux levées. A l'atout vous en faites plus car vous pourrez tirer RD puis couper et tirer l'As. Ar en face de Dxxxx pareil à SA vous faites deux levées, à la couleur plus.

**Donne 25**  
 Nord donneur  
 E-O vulnérable

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

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

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



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

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

**Donne 26**  
 Est donneur  
 Tous vulnérable

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

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

♠ 9 2  
 ♥ R V 10 9 4 2  
 ♦ A 10 4  
 ♣ V 7



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

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

**Donne 27**  
 Sud donneur  
 Personne vulnérable

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

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

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



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

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

**Donne 28**  
 Ouest donneur  
 N-S vulnérable

♠ D 10 5 2  
 ♥ 10 6 4  
 ♦ D 6 5 4  
 ♣ V 10

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



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

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

♠ A V  
 ♥ A D V 9 8 7  
 ♦ A R 3  
 ♣ 9 5

**Donne 29**  
 Nord donneur  
 Tous vulnérable

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

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

♠ D 4  
 ♥ R 10 3  
 ♦ 3 2  
 ♣ A D V 7 4 3



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

♠ 9 5 3 2  
 ♥ A 6 5 2  
 ♦ A 10 9 5  
 ♣ R

**Donne 30**

Est donneur

Personne vulnérable

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

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

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



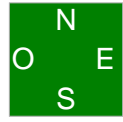
♠ V 10 5 4  
♥ 10 8 5 3  
♦ D 6 5  
♣ 4 3

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

**Donne 31**  
 Sud donneur  
 N-S vulnérable

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

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



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

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

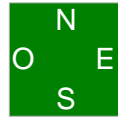
♠ 7 3  
 ♥ 6 3  
 ♦ 9 6 2  
 ♣ R D V 7 3 2



**Donne 32**  
 Ouest donneur  
 E-O vulnérable

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

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



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

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

♠ R V 10 3  
 ♥ A V 5 4 3  
 ♦ A R V  
 ♣ 10

**Donne 33**  
 Nord donneur  
 Personne vulnérable

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

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

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



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

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

**Donne 34**  
 Est donneur  
 N-S vulnérable

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

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

♠ 10  
 ♥ 10 4 2  
 ♦ R D 10  
 ♣ A R D 10 8 4



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

♠ V 9 8  
 ♥ 5 3  
 ♦ A V 8 4 3  
 ♣ V 9 6

**Donne 35**  
 Sud donneur  
 E-O vulnérable

♠ D 8 4 3  
 ♥ R 8 4  
 ♦ 9 6 5 4  
 ♣ 9 4

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



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

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

♠ A R V  
 ♥ 5  
 ♦ D V 10 7 2  
 ♣ D 7 6 5

**Donne 36**  
 Ouest donneur  
 Tous vulnérable

♠ A 9 5 4 3  
 ♥ —  
 ♦ A R D 9  
 ♣ A R 6 3

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



♠ V 7  
 ♥ 10 8  
 ♦ 10 8 6 5 4  
 ♣ V 10 8 7

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

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