

COUPE DE PROVENCE 2024-2025

5ème séance 30 avril 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^{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 Ancessy

Donnes commentées par Arnaud Ancessy

donne 1

Nord donneur
Personne vuln

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

Sur 2 ♥, S fait un contre d'appel. Il est minimum en points mais a la distribution parfaite et de belles cartes.

O, connaissant le fit dixième, applique la loi des levées totales et dit 4 ♥.

N minimum passe.

S a une main parfaite, il reconte et N annonce ses quatre cartes à pique.

4 ♠ par N entame R ♥

Pour gagner, il va falloir:

- soit le R ♦ placé
- soit un honneur sec à ♣ en E ou RD sec (il ne faut pas réver)

Par chance la D ♣ est sèche .

10 levées.

Pour rappel:

La loi des levées totales dit que, quand vous avez les points à peu près partagés, vous pouvez jouer au palier de votre nombre d'atouts.

Ici vous avez dix coeurs, vous pouvez donc jouer 4 ♥.

Soit le contrat gagne, soit le camp adverse avait un contrat qui gagne.

Cette loi des levées totales doit être précisée.

Pour faire simple:

- Si vous êtes à vulnérabilité défavorable il faut enlever une levée.
- Si vous avez un honneur dans la couleur adverse, il faut également enlever une levée.
- Si vous êtes à vulnérabilité favorable, vous pouvez rajouter une levée.

donne 2

Est donneur
N-S vuln

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

Sur l'ouverture de 1 ♥, S a un problème.

Passer avec 16 points n'est pas emballant. Dire 1 SA sans arrêt ♥ non plus.

Contre avec seulement deux cartes à ♦ est gênant et dire 1 ♠ avec seulement quatre cartes aussi. Quitte à mentir, autant annoncer une belle couleur qui pourrait être une bonne entame si c'était au partenaire d'entamer.

Sur 1 ♠, N est fitté mais n'a que six points. Il n'y a pas de manche, autant passer.

Pour rappel:

L'intervention est limitée à 17 points, à 18 points on fait un contre toutes distributions.

Pour faire la manche le camp doit avoir 25 points d'honneur (ou de la distribution pour arriver à 27 Distribution-Honneur). Il n'y a d'espoir de manche que si le partenaire a un minimum de huit points (17+8=25)

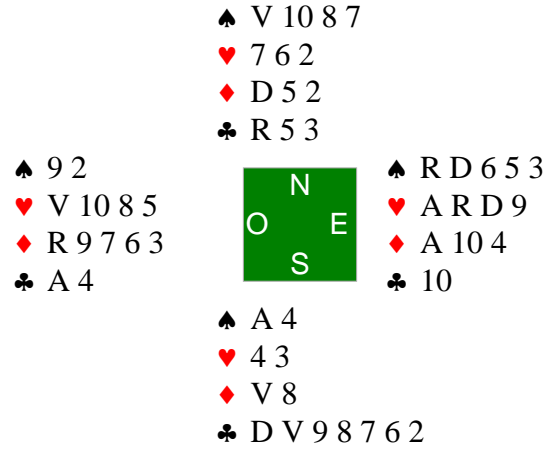
Sur 2 ♥, S est maximum de son enchère, il l'exprime en contrant. Ce n'est pas un contre punitif, quand l'ouvreur répète sa couleur le contre est d'appel. C'est beaucoup plus utile que de le jouer punitif.

Entame A♥

Sur l'A♥, E doit anticiper. Il a nommé les ♥ deux fois, il a forcément des beaux ♥. Pas la peine d'appeler. Par contre son partenaire peut être singleton ♥ et il faut l'aider. Il faut jouer un petit ♥ pour montrer un honneur à ♣. C'est ce que l'on appelle une préférentielle. O rejoue ♣ pour l'A♣ d'Est qui tire son R♥. E a vu un A chez son partenaire. Il n'a plus rien (maximum un V), pour essayer de faire des levées, le seul moyen est de permettre au partenaire de couper. S a dit 1 ♠ il a cinq cartes (en fait non mais E n'est pas fakir). O a donc 3 cartes au plus. En jouant ♥, il suffit qu'il ait le 8 troisième pour qu'il puisse couper plus haut que le 7 du mort. D10♠ étant secs, S fera 4 ♠+3 ♦+3 ♣ (la D est placée en E avec les enchères, il suffira de faire l'impasse après les trois tours de ♦). Comme O a un atout naturel, le retour ♦ était meilleur. Mais E n'a aucun moyen de savoir... 2 ♠+2 (le retour ♦ limite à 2 ♠=)

donne 3

Sud donneur
E-O vuln



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			3 ♣
Passe	4 ♣	X	Passe
4 ♥	Passe	Passe	Passe

Sur l'ouverture de 3 ♣, N prolonge le barrage en disant 4 ♣. Cela pourrait poser des problèmes à E s'il avait un peu moins de jeu.

Ici il a un contre évident. O dit 4 ♥ fin des enchères.

E pourrait penser à reparler, mais il faut savoir payer les barrages. Vous ne savez pas si votre partenaire a dit 4 ♥ parcequ'il était obligé de parler ou s'il a un peu de jeu.

Entame 3 ♣

Comment jouer?

Il va falloir essayer d'affranchir les ♦ et un ♠. Cela permettrait de faire 1 ♠+4 ♥+4+1 ♣+1 coupe à ♣, 11 levées.

Pour cela il faut adopter un bon timing.

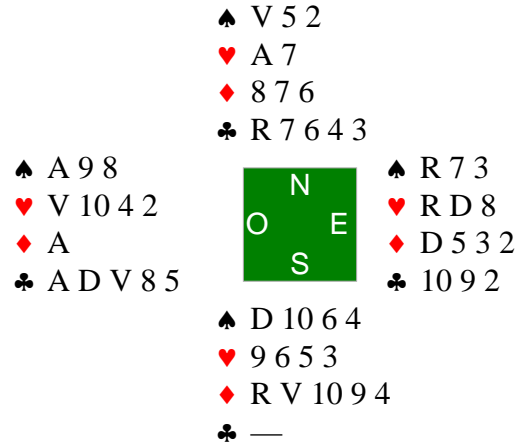
Prenez de l'A♣ et jouer ♠ pour le R, S prend. Il rejoue ♣ que vous coupez de la D♥ (cela peut permettre de remonter au V si besoin).

Vous pouvez maintenant jouer atout et affranchir vos ♦.

Si les ♥ sont 4-1, après le deuxième tour d'atout jouez ♦ à blanc. Il vous reste un atout en main pour couper un éventuel retour ♣. Si on vous rejoue ♣, il faudra que le joueur qui a quatre atouts ait aussi 3 ♦ pour faire 11 levées.

donne 4

Ouest donneur
Tous vuln



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

Sur 1 SA,, l'enchère de 2 SA montre une main de 15-17 que l'on a pas pu ouvrir de 1 SA car la main avait une courte à ♦.

Ici, avec l'A♦ sec, on peut envisager l'ouverture de 1 SA.

O dit 3 SA.

Entame V♦ pour l'A♦ d'ouest.

Pour gagner, il va falloir faire des trèfles et réussir à remonter au mort pour faire l'impasse.

Mais ça ne fait que huit levées si on remonte à ♠: 2 ♠+1 ♦+5 ♣ si l'impasse fonctionne.

Il n'y a pas d'autre choix que d'affranchir des ♥.

Allons-y ♥ pour l'A♥ de qui rejoue le 8♦ et ♦. On perdra encore le R♣.

3 SA-2

Si O décide d'ouvrir de 1 SA le flanc va être plus compliqué.

donne 5

Nord donneur
N-S vuln

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



<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

La main d'E n'est pas assez belle pour être ouverte de 2 ♣ Fort Indeterminé.
C'est une main de 8 levées et demi de jeu.

Pour rappel:

- L'ouverture de 2 ♦ Forcing de manche se fait avec un nombre de levées correspondant à la manche -1. Cela veut donc dire neuf levées en majeure et dix levées en mineure.
- L'ouverture de 2 ♣ Forcing de manche se fait avec un nombre de levées correspondant à la manche -2. Cela veut donc dire huit levées en majeure et neuf levées en mineure.

Ne pouvznt ouvrir de 2 ♣, il se contente de 1 ♣. Son partenzire répond 1 ♥.

Quelle enchère faire?

Cette main de 17 points vaut largement 19. On aurait d'ailleurs pu songer à l'ouvrir de 2 SA.

Dire 3 ♣ ne serait pas rendre hommage à cette main, avec un ♣ de moins, on aurait pu songer à 3 ♣. Mais là, on est vraiment trop fort.

2 SA est l'enchère laplus près de 1 main.

Sur 2 SA, O rajoute le troisième.

Entame 4 ♦.

Si N prend la main et rejoue ♥, on peut être en danger.

Il faut donc minimiser les chances de laisser N prendre la main. Pour cela il faut mettre le R.

Il y a une chance sur deux qu'il ne puisse pas prendre la main.

Bingo la D tombe. Nous sommes certains que l'A ♦ est en S (et que N a la D sèche), ce qui protège notre R ♥.

Jouons d'abord le V ♣, pour vérifier qu'ils ne sont pas 5-0. Tout le monde fournit, parfait.

Il suffit de rejouer ♦. Mais attention si vous rejouez ♦ pour le V, S n'est pas obligé de prendre. Il fallait se poser pour voir la suite quand la D est tombée et débloquent le V ♦. Après le V ♣, vous revenez en main à l'A ♠, vous jouez vos ♣ maitres en défaussant 1 ♠, 4 ♥ et 1 ♦. Il ne vous reste plus qu'à jouer ♦ pour le 7. S prendra son ♦ quand il veut et rejouera ♥ s'il veut faire une deuxième levée.

donne 6

Est donneur
E-O vuln

♠ 8 7 4 2		♠ 6 3									
♥ R V 8		♥ 6									
♦ A 9 5		♦ V 7 4 2									
♣ V 8 2		♣ A 10 9 6 5 4									
	<table><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♠ D V 9 5
	N										
O		E									
	S										
		♥ A D 10 7 5 4 2									
		♦ D 8									
		♣ —									
		♠ A R 10									
		♥ 9 3									
		♦ R 10 6 3									
		♣ R D 7 3									

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		1 ♥	X
2 ♥	3 ♣	4 ♥	Passe
Passe	4 SA	Passe	5 ♣
Passe	Passe	Passe	

On une fois le fit dixième connu nomme la manche à ♥. Conformément à la loi des levées totales.

N a une main trop distribuée pour laisser jouer 4 ♥.

Il pourrait dire 5 ♣, mais son partenaire pourrait avoir fait un contre avec cinq carreaux.

Autant lui dire que l'on a aussi des carreaux.

On peut le faire grâce à l'enchère de 4 SA, ce n'est pas un Blackwood, tout le monde a parlé et sur le contre on s'est contenté de 3 ♣. Ce n'est pas pour jouer un chelem.

4 SA est ne enchère qui dit au partenaire: je veux défendre en mineure, j'ai des ♣, mais j'ai aussi des carreaux. C'est la seule solution qui permette de le faire sans dire 5 ♦.

Entame A♥ et ♥ pour le R coupé par N.

Pas de ♠ à perdre, seulement un ♥ et pas de ♣.

Pour gagner il ne faut donc perdre qu'un ♦, jouer ♦ le R ne servirait à rien, on perdrait l'A♦ et la D♦.

La seule option est donc de jouer la D placée.


Commençons par enlever les atouts en trois tours et à couper un ♠.

Il est temps de jouer ♦ pour le 10. O prend de l'As. Comme il nous manque AD98 à ♦, il faut que la D soit seconde, si on joue le V couvert de la D, on perdra le 8 ou le 9.

O est en main. Quoiqu'il joue, la D♦ étant seconde nous allons gagner notre contrat!

donne 7

Sud donneur
Tous vuln

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

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			1 ♣
Passe	1 ♠	2 ♥	Passe
Passe	X	Passe	3 ♣
3 ♥	4 ♣	Passe	Passe
Passe			

Avec une couleur sixième correcte et 11 points vous avez l'ouverture. Cette main est plus jolie que les 4333 de 12 points.

E avec sa couleur sixième et ses 11 points a l'intervention à 2 ♥ du livre.

Pour rappel:

L'intervention par une couleur au palier de deux promet six cartes.

S ne peut pas dire 3 ♣, cela promettrait non seulement six trèfles mais plus de jeu. En effet son partenaire n'a promis que six points et cela l'obligerait à jouer au palier de trois. Il lui faudrait au moins 15 points (ou sept cartes à trèfle). Il passe donc.

N a du jeu mais pas d'enchère. Il pourrait dire 3T mais il a trop de jeu, il le ferait avec 8-9 points. Il contre en réveil pour montrer une jolie main.

S répète ses trèfles et O fitte à 3 ♥. Il a passé sur 2 ♥, il faut bien lui dire que l'on est fitté avec 5-7 points. Avec plus on aurait fitté au premier tour et avec moins on se serait tû jusqu'au bout.

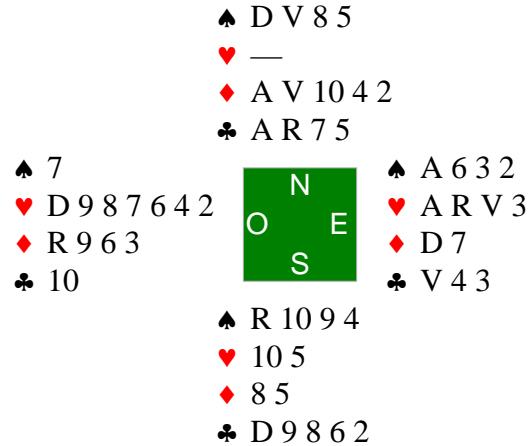
N avec son beau fit dit 4 ♣ et les enchères s'arrêtent là.

Entame 2 ♥

N'oubliez pas de couper un ♦ après avoir joué deux fois atout et vous ferez vos 10 levées. 4 ♣=

donne 8

Ouest donneur
Personne vuln



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
3 ♥	X	4 ♥	Passe
Passe	X	Passe	4 ♠
Passe	Passe	5 ♥	Passe
Passe	Passe		

L'ouverture de 3 ♥ avec un 7-4 vert est utile. Elle barre les adversaires.

N a un contre évident. E dit 4 ♥ au nom de son fit 11ème.

N se retrouve en réveil, il a une main parfaite pour jouer un contrat dans n'importe laquelle des quatre couleurs.

Il reconte, toujours d'appel et S dit 4 ♠.

E se retrouve dans une situation difficile. Manifestement les points ont l'air répartis entre les deux camps et rien ne lui dit que 4 ♠ va chuter.

Autant appliquer la loi des levées totales, vous avez 11 atouts. Vous pouvez jouer au palier de cinq.

Vas y pour 5 ♥, si ça chute, il est probable que 4 ♠ va gagner...

Ici 5 ♥ gagne en coupant deux carreaux. Tout comme 4 ♠ qui gagne dans l'autre ligne.

Dans le doute appliquez la loi des levées totales.

Pour rappel:

La loi des levées totales dit que lorsque les jeux sont répartis jusqu'à environ 15-25, vous pouvez jouer au palier de votre nombre d'atouts.

Il y a quelques adaptations en fonction de la vulnérabilité et des honneurs inutiles dans la couleur adverse.

donne 9

Nord donneur
E-O vuln

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



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

l'enchère de 3 ♠ montre une main de deuxième zone (15-17) avec 5 ♥+4 ♠.
S n'a pas de problème pour nommer la manche à ♠.

Entame 3 ♦

Pour l'entame, quand vous n'avez pas d'éléments venant du partenaire:

- Dans les cas où vous savez que le déclarant va pouvoir défausser des perdantes sur une longue, il faut entamer agressif pour essayer de libérer des levées avant que le déclarant ait pu défausser. C'est le cas ici.
- Dans les cas où vous n'avez pas d'élément il faut essayer d'entamer dans la couleur qui demande le moins de chose au partenaire.

On va essayer de jouer avec la main de N. On voit quatre perdantes: 1 ♠+1 ♥+1 ♦+1 ♣.

Commençons par prendre de l'A♦ et par jouer atout. Jouez le V, si E a l'A♠, il peut penser que vous allez faire l'impasse et mettre petit. Vous faites la levée du R.

Il faut penser à affranchir les ♥. Nous sommes en main, profitons-en pour faire l'impasse ♥ qui marche.

Atout, E est en main et n'a pas de bon retour.

- il joue ♥, vous prenez et jouez ♣ vers le R. Si l'A♣ est placé vous défausserez votre ♦ et s'il ne l'est pas, vous ferez l'impasse ♦ ultérieurement. Vous pourrez couper un ♥ maître pour les affranchir.

- il joue ♦, il vous fait cadeau de l'impasse

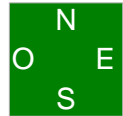
- il joue ♣, vous saurez tout de suite si l'A est placé.

4 ♠+1

donne 10

Est donneur
Tous vuln

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



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

O n'a pas assez de jeu pour faire un bicolore cher.
Sa main de deuxième zone avec six beaux trèfles mérite une enchère de 3 ♣.
E montre ses points à ♦ et O nomme 3 SA.

Entame 10♦

Il y a un énorme problème de communications.

Si vous prenez du R♦, pour tirer l'A♠ il suffira au camp adverse de duquer le premier tour de trèfle pour vous empêcher de faire vos trèfles.

Si vous prenez du R♦ pour affranchir vos trèfles, vous ne pourrez plus faire vos ♠.

Il faut essayer de chuter le moins possible et espérer un miracle.

A ♣, vous ferez 5 levées si vous trouvez le V♣ et que les ♣ sont 3-2. s'ils sont 4-1 avec le V sec vous en perdrez 2. En effet, même si le V est sec en N vous ne pourrez pas remonter au mort pour rejouer petit vers le 8.

A ♠, il suffit que les ♠ soient 4-3:62%.

Il faut donc choisir les ♠.

Donc R♦, A♠ et R♣!

Mettons-nous à la place de N. Il connaît en O A♠, R♦ et RD♣: 12 points.

Il reste entre 3 et 5 points à O.

S'il a l'A♥, il pourra revenir en main et son contrat gagnera largement.

Par contre s'il n'a que le R, on peut réduire son nombre de levées en duquant le premier t car il ne pourra plus tirer tous ses ♣ sans passer par l'A♥. Et si par hasard il n'a ni l'A♥ ni le R♥, il ne pourra pas faire ses ♣.

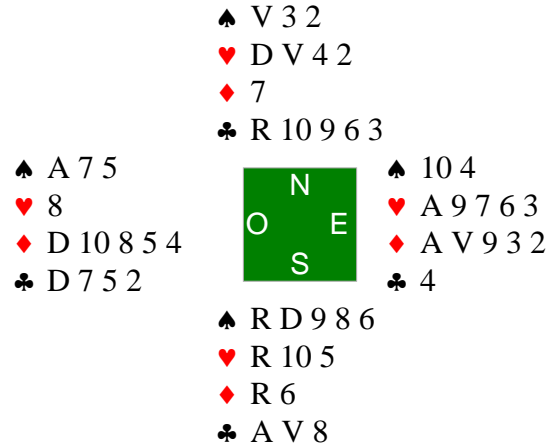
Il faut donc duquer le R♣!

O peut remonter au mort faire ses ♠ mais il ne pourra plus faire ses ♣.

S devra se résoudre à chuter d'un. Le camp NS aura fait 2♥+2♦+1♣

donne 11

Sud donneur
Personne vuln



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

Si vous n'avez pas de moyen d'ouvrir de 1 SA avec une majeure cinquième en pouvant la retrouver, vous ouvrez classiquement de 1 ♠.

Sur 2 ♠, E a envie de jouer un contrat rouge.

Dans cette situation 2 SA montre un bicolore indéterminé. Le partenaire réagit comme sur un bicolore mineur:

- S'il dit 3 ♣ et que son partenaire dit 3 ♦, refusant les ♣, montre un bicolore ♥/♦
- S'il dit 3 ♦ et que son partenaire dit 3 ♥, refusant les ♦, montre un bicolore ♥/♣

S contre pour montrer qu'il a du jeu. O dit 3 ♣ et N contre punitif. S'il veut jouer 4 ♠, il les nomme :-) pas la peine de jouer ce contre d'appel.

O sait que S a du jeu, N a fitté, il doit avoir 6-8 points. N a contré les trèfles.

Comme il n'y a que 40 points dans le jeu, que S en a montré entre 15 et 17 et que N en a montré 6-8, le partenaire a maximum dix points.

Pas la peine de le punir d'avoir fait une enchère agressive pour éviter que les enchères s'arrêtent éventuellement à 2 ♠ (en réveil anticipé, de peur que le partenaire n'ait pas de réveil).

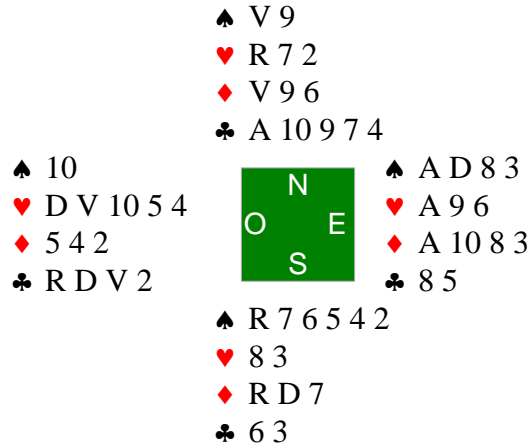
4 ♦ suffit.

Même si on arrive à affranchir le cinquième ♥, on ne pourra pas défausser deux ♠.

Le R ♦ n'étant pas prenable, il faudra se contenter de 10 levées. 4 ♦ =

donne 12

Ouest donneur
N-S vuln



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

Sur 1 ♠ O ne peut pas montrer ses cinq cartes à ♥ tout de suite.
Il contre d'appel. Sur 1 SA il dit 2 ♥ montrant ses cinq cartes.

Pour couvrir ces mains, vous pouvez jouer le Rodrigue.

Pour rappel:

Le Rodrigues ("Rodrigue as tu du coeur?") permet d'annoncer cinq cartes à coeur dans une main de maximum 10 points dans ces séquences:

- 1 ♣/♦ 1 ♠ 2 ♣/♦
- 1 ♦ 2 ♣ 2 ♦

Cela vous enlève le fit mineur mais permet d'annoncer tout de suite cinq cartes à ♥.

Si le partenaire est allergique aux coeurs et que sa mineure est sixième, sans espoir de manche, il peut passer.

Avec le Rodrigue la séquence pourrait être:

- p p 1 ♦ 1 ♠
- 2 ♦ p 2 ♥ p
- p p

entame V♠

La main de base, celle sur laquelle vous allez jouer, est la main d'Ouest.

Il faut en priorité libérer vos levées à ♣.

Commencer par jouer ♣ pour le R, vous ferez l'impasse ♥ ensuite.

N prende de l'A♣ et rejoue ♠. Vous remontez à ♣ et jouez la D♥ en impasse forçante. Cela vous permet de rester en main pour renouveler l'impasse. Si vous jouez petit vers le neuf, cela vous obligera à revenir en main pour la réitérer.

Vous ferez 2 ♠+5 ♥+1 ♦+2 ♣: 10 levées.

Vous pouvez en faire 11 en jouant x♦ à la deuxième levée car les ♦ sont 3-3 mais ce n'est que 36%.

donne 13

Nord donneur
Tous vuln

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

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

11 points avec un 5-4, deux As et V10 on ouvre sans hésiter.
 Sur 2 ♣ N dit 2 ♦ pour montrer ses 4 cartes sans notion de force.
 S dit 3 ♥ qui est une enchère forcing avec un éventuel espoir de chelem.

Pour rappel:

- | | |
|--|--|
| <p>1 ♥ - 2 ♣ -
 2 ♦ - 2 ♥: 2 cartes à _ ♥ 11 points
 3 ♥: 15 et + fitté ♥ espoir de chelem
 4 ♥: 12-14 fitté ♥</p> | <p>1 ♠ - 2 ♥ -
 2 ♠ suivi de 4 ♥: 12-14 et 3 ♥
 2 SA suivi de 4 ♥: 15-17 et 3 ♥ régulier
 3 ♥: 15 et + 4 ♥ (parfois 3 irrégulier)
 4 ♥: 12-14 et 4 ♥</p> |
|--|--|

N a ouvert à 11 points, mais il n'a pas honte de son ouverture, il a de belles cartes mais ne veut pas aller trop loin si son partenaire n'a que quinze points.
 Il existe une enchère pour cela: le **3 SA "oui,mais..."**
 Cela dit au partenaire je n'ai qu'une main de première zone mais avec des cartes intéressantes.
 Si le partenaire est vraiment beau il peut continuer, sinon il conclut à la manche

Pour rappel:

- 1 ♥ - 2 ♣ -
- 2 ♥ - 3 ♥ -
- 3 ♠/4 ♣/♦: contrôle avec une main de 15 points et +
- 3 SA: main de 12-14 avec de belles cartes
- 4 ♥: main de 12-14 avec des cartes sans grand intérêt. Par exemple ♠ DVx
 ♥ RDxxx
 ♦ DV
 ♣ Vxx

A la carte pas de souci, on perd 2 ♥+1 ♦.

donne 14

Est donneur
Personne vuln

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

L'enchère de 2 ♠ ne promet pas 6 cartes, 2 ♣ étant forcing on est obligé de reparler.

2 ♦/♥ montrerait 4 cartes

2 SA montrerait 15-17 ou 18-19 régulier

3 ♣ montrerait 4 cartes à ♣ et 15 et + (à moins que pour vous 4 ♣ suffisent, à voir avec le part)

3 ♦/♥ montrerait un 5-5

3 ♠ montrerait six belles cartes dans une main de 15-17 (deuxième zone)

3 SA montrerait 18-19 avec deux ♣

etc

En gros vous dites 2 ♠ quand vous n'avez pas d'autre enchère, vous pourriez avoir une main forte avec six ♠ quelconques. 2 ♠ est une enchère forcing.

Le partenaire nomme la manche (3 ♠ montrerait 15 points et + avec un espoir de chelem).

Le contrat est trouvé.

Entame V ♣

Le maniement à l'atout avec AD1098 entre les deux mains est de faire la double impasse.

Partir de la D permet de couvrir le V sec en S. Les autres cas sont symétriques, autant prendre sa petite chance supplémentaire.

Vous prenez donc du R ♣ et jouez la D ♠.Bingo!

Une fois les ♠ enlevés (n'oubliez pas de repartir du 9 si N n'a pas couvert la D), il vous suffira de jouer le V ♥ pour affranchir vos ♥ pour pouvoir défausser un ♦.11 levées.

4 ♠+1

donne 15

Sud donneur
N-S vuln

	♠ 10 9 8 5		
	♥ 8 5		
	♦ 9 3		
	♣ V 10 7 6 4		
♠ A R 2	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; background-color: green; padding: 5px; text-align: center; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> N O E S </div>	♠ 6 4	
♥ A V 9		♥ D 10 7 6	
♦ A D 7 5 2		♦ 8	
♣ A 2		♣ R D 9 8 5 3	
	♠ D V 7 3		
	♥ R 4 3 2		
	♦ R V 10 6 4		
	♣ —		

Owest	Nord	Est	Sud
			Passe
2 ♣	Passe	2 ♦	Passe
2 SA	Passe	3 ♣	Passe
3 ♦	Passe	4 ♣	Passe
4 ♦	Passe	5 ♣	Passe
6 ♣	Passe	Passe	Passe

22 points et une main régulière. 2 ♣ suivi de 2 SA, classique.

E fait un Stayman, priorité à la recherche du fit majeur 4-4. En apprenant que le partenaire n'a pas de majeure, O peut espérer un fit neuvième à ♣ (nous sommes dans le seul cas où O n'a que 2 ♣).

Il dit 4 ♣, O nomme son premier contrôle, qui est une enchère positive (sinon il aurait dit 4 SA sur 4 ♣). E dit 5 ♣, cela montre une main avec un espoir de chelem si O a les bonnes cartes. S'il avait voulu jouer 5 ♣ et pas plus, il aurait dit 5 ♣ directement sur 3 ♦. S'il avait vraiment envie de jouer 6 ♣, il aurait nommé son premier contrôle sur 4 ♦.

O reçoit bien le message et avec sa main magnifique avec tous les A rajoute le sixième.

Entame 10♠

Si les ♣ sont 3-2, on compte 12 ou 13 levées selon la place du R♥.

A♣, catastrophe ils sont 5-0! 4% c'est pas beaucoup mais ça arrive.

Maintenant il va falloir beaucoup de choses pour que cela gagne. Tout d'abord que le R♥ soit placé. Cela nous permettrait de faire 2 ♠+2 ou 3 ♥+1 ♦+5 ♣, cela ne suffit pas. Il faudrait arriver à faire 6 ♣. Pour cela il va falloir réussir à se réduire. 2 ♠+3 ♥+1 ♦+6 ♣=12 levées.

Vous vous doutez que tout le monde n'appellera pas ce chelem, que vous chutiez de une ou trois levées ne changera pas beaucoup votre note. Il faut gagner coûte que coûte!

Cela demande les ♥ 3-3 avec le R placé (36%/2=18%).

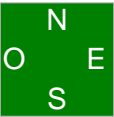
Peut-on trouver mieux? En fait les ♥ 3-3 c'est 36% mais le R♦ placé est à 50%. Cela demande également les ♥ 3-3 ou 4-2 (48%): 36+48=84%. La probabilité de gain est donc de 84/2 pour le R♥ placé et les ♥ 3-3 ou 4-2. Donc 42% divisé par deux puisque le R♦ doit être placé. Soit 21%. C'est un peu plus que de jouer le R♥ placé avec les ♥ 3-3.

Donc A♣ et ♣ en couvrant la carte de N. Le 10♥ laissé filé et ♦ pour la D.

OUF! Maintenant il faut essayer de faire les levées de la main. Il va falloir faire des coupes. Donc A♥ qui fait la levée, A♦ et ♦ coupé. ♠ pour le R et ♦ coupé. Vous aurez fait 2 ♠+2 ♥+2 ♦+2 coupes à ♦+AR♣. Vous ressortirez de votre dernier ♥ N coupe et est obligé de jouer dans votre fourchette D9♣. Du jonglage à huit balles!

donne 16

Ouest donneur
E-O vuln

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

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

2 ♥ est u.ne quatrième couleur forcing, N montre un 5-5 en disant 3 ♣, s'il était 5-4 il répèterait sa couleur.S nomme ses six beaux piques et N, qui n'a pas de pques et encore moins l'arrêt ♥ répète ses ♦.

S conclue à la manche à ♦.

Entame R♥ et ♥.

O voit bien que son partenaire ne peut plus rien avoir, rien ne sert de tirer l'A♠, N a montré une main très excentrée, il est probablement chicane ♠. Même si ce n'était pas le cas, il ne pourrait pas défausser se six piques sur trois trèfles maîtres et votre A♠ ne s'envolera pas.Autant jouer autre chose. A l'atout on ne sait jamais, jouez ♣ cela ne peut pas couter. Même si N a ARD10x, il ne fera jamais l'impasse (ou alors cachez votre jeu).

Mettons nous à la de N. Il vient de perdre deux coeurs et doit donc faire toutes les levées.

Il doit donc faire tous les trèfles.Si les ♦ sont 2-2, il va pouvoir un couper un.S'ils sont 3-1 il lui faudra les ♣ 3-3.

N'y a-t-il pas mieux? Si: la manoeuvre de Guillemard.

Pour rappel:

la manoeuvre de guillemard consiste à laisser trainer un atout pour pouvoir couper une perdante. Dans notre cas, si les atouts sont 3-1, on tire deux tours d'atouts et ARD♣.Si les ♣ sont 3-3 on tire le dernier atout et on table et s'ils sont 4-2 et que nous ne sommes pas coupés, cela veut dire que celui qui a le dernier atout a aussi 4 ♣. On coupe un ♣ du dernier atout du mort, on revient en main, on enlève le dernier atout et on table avec le dernier ♣ maître.

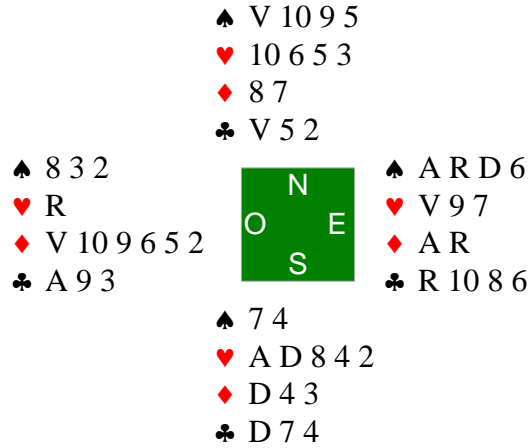
Si le troisième trèfle est coupé tant pis on ne pouvait pas gagner et cela ne nous a pas couté de levée.

Vous pouvez aussi jouer l'expasse ♠ (50%) pour défausser vos deux ♣.

Guillemard est un peu supérieur ♣ 3-3 (36%)+ ♣ 4-2 avec l'atout dans les 4 cartes (48%/é=24%) 36+24=60% en réalité un peu moins car il est moins probable que l'atout soit avec les 4 ♣ qu'avec les 2 ♣, mais cela reste un peu supérieur.

donne 17

Nord donneur
Personne vuln



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

Entame 4 ♥ en quatrième meilleure.

Le R fait la levée.

On compte 3 ♠+1 ♥+2 ♦+2 ♣=8 levées.

Il faut en trouver une. A♦ si la D est sèche ou seconde parfait. Sinon les ♠ 3-3 feront notre affaire
Ce n'est malheureusement pas le cas et vous allez chuter d'une levée.

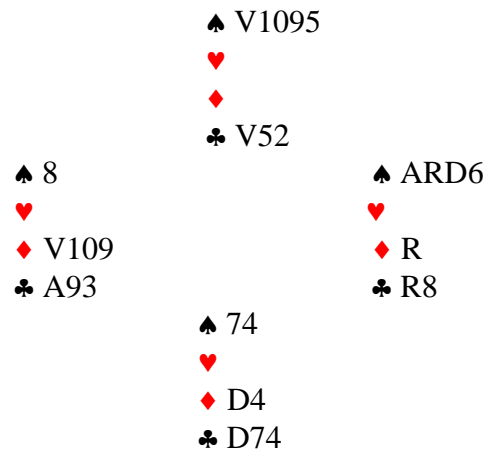
La D seconde n'est qu'à 27% et la D sèche à 5,6% pour un total de 32,6%.

Les ♠ 3-3 sont à 36%. Pour un total de $0,326+(0,674 \times 0,36)=0,5684$ soit 56,9%

Si vous êtes certain que les ♥ sont 5-4, jouez ♠ et ♥. Si le flanc tire ses ♥, il aura réduit le compte pour une éventuelle fin de coup. Ici c'est un double squeeze ♣/♠ en N et ♣/♦ en S. L'entame du 3 vous aurait certifié qu'ils étaient 5-4 puisqu'il n'y a que le 2 en dessous du 3. L'entameur en aurait donc eu 5 ou 4 en fonction du fait qu'il ait, ou pas, le 2.

Ici il pourrait avoir six cartes...

Cela vous permet de cumuler les chances. Le seul cas où vous êtes perdant est celui de la D seconde. Vous pouvez l'essayer sèche, le flanc n'a pas encore rejoué ♦...



S est en main parès avoir tiré ses ♥, il rejoue ♠.
E prend et joue le R♦. N est obligé de jeter un ♣ pour garder 4 ♠. Maintenant vous tirez trois tours de ♠ et S est obligé de garder la D♦, vous défaussez vos ♦ et finissez par R♣ et ♣ pour l'A et le 9 maître.

donne 18

Est donneur

N-S vuln

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

Entame 6 ♣

La D est prise du R.

Vous aurez beau faire, vous ne ferez que cinq levées: 1 ♥+3 ♦+1 ♣.

donne 19

Sud donneur
E-O vuln

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

Entame 3 ♥

Après avoir enlevé les atouts en deux tours il faut essayer de faire nos ♣. Pour cela il faut jouer deux fois vers RD. L'A ♣ est placé, vous ne perdrez que les deux As rouges.

donne 20

Ouest donneur
Tous vuln

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

♠ 7 3
♥ A 7 5 4
♦ D 9 7 4
♣ V 7 3



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

S a une main minimum pour contrer, mais il a le doubleton ♠. Autant contrer tout de suite plutôt que de passer et d'avoir un problème en réveil plus tard.

E a une main qui mérite de reparler, il a six piques liés et peut même jouer en face d'un singleton. Il sait que, s'il passe, les enchères risquent de s'arrêter là. Son partenaire n'aura probablement pas de quoi réveiller.

E perdra 2 ♠+1 ♥+1 ♣
2 ♠+1

donne 21

Nord donneur
N-S vuln

♠ —
♥ R D 7
♦ V 10 7 6 4
♣ R D 8 6 5

♠ A
♥ V 10 9 6 5 4
♦ A D 9 5 2
♣ 7

♠ D 9 8 7 4
♥ A 3 2
♦ 8 3
♣ V 10 9

♠ R V 10 6 5 3 2
♥ 8
♦ R
♣ A 4 3 2

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	1 ♦	Passe	1 ♠
2 ♥	Passe	Passe	X
Passe	3 ♣	3 ♥	3 ♠
Passe	3 SA	Passe	5 ♣
Passe	Passe	Passe	

S n'a absolument pas une main à jouer à SA.

Son partenaire n'a pas dit 3 ♣ tout de suite, il n'a pas beaucoup de jeu.

Un contrat à ♣ sera plus sain qu'un contrat à SA.

Entame V ♣

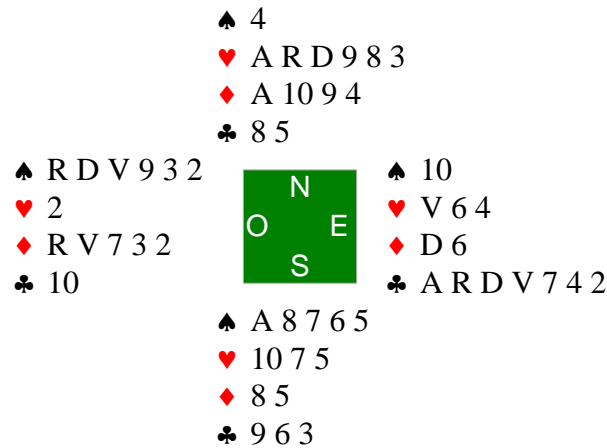
E a des ♠, NS est fitté ♣, O a sûrement des ♦.

Il faut essayer d'éviter un jeu de double coupe.

Les ♦ et les ♠ étant très mal répartis, N ne pourra rien faire et devra se contenter de 10 levées.

donne 22

Est donneur
E-O vuln



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

Jusqu'à 3 ♣, séquence classique.

O a une main qui peut être très belle, mais il ne peut pas dire 3 ♦ qui serait forcing de manche alors qu'il n'a que 10 points et singleton ♣.

Il se contente de 3 ♠ qui montre six belles cartes. Si E a le fit par deux cartes, il est grand pour rajouter le quatrième s'il n'a pas une main minimale.

N a une main magnifique, imaginons que son partenaire ait 5 ♦ par RD pour tout potage avec deux ♥, 4 ♥ serait un bon contrat. Il a déjà annoncé six ♥ en disant 2 ♥.

Il doit dire à son partenaire qu'il a des ♦.

Il pourrait dire 4 ♦, mais cela montrerait cinq cartes.

Pour montrer 4 cartes, il faut dire 3 SA.

Cela paraît bizarre de prime abord, mais vous voyez-vous vouloir jouer 3 SA tout seul alors que vous n'avez dit que 2 ♥?

Si vous avez de quoi gagner 3 SA tout seul, vous aviez l'enchère de X au premier tour.

Votre partenaire vous fitte à 4 ♥.

Entame R♣

Pour rappel:

Quand vous avez un singleton, entamez du R avec AR. Quand vous rejouez une autre couleur, votre partenaire saura que vous êtes singleton. Fâites-le aussi avec AR sec, vous entamez du R puis l'A et vous jouez une autre couleur, votre partenaire saura que vous avez AR sec.

En voyant l'A♠ cinquième au mort, E ne rejoue pas ♠, mais ♣.

N coupe le troisième tour, il doit couper deux ♦ pour s'en sortir, en espérant que la main qui coupe à ♦ n'a pas le V♥.

Ce n'est pas le cas, il perdra le V♥+1 ♦+2 ♣.

4 ♥-1.

3 ♠ gagne.

donne 23

Sud donneur
Tous vuln

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

Rouge, N n'a pas d'assez beaux ♥ pour faire un barrage, il passe.

E a une main de 11 points de soutien avec 4 atouts, l'enchère de 3 ♠.

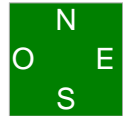
O avec son 5-5 de 15 rajoute le quatrième, fin des enchères.

2 ♣+1 ♥+1 ♠ plus tard, 4 ♠-1

donne 24

Ouest donneur
Personne vuln

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



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

L'enchère de 2 ♦ est une **troisième couleur forcing**, N répète ses ♣ et S montre ses points à ♦, N peut nommer 3 SA avec son double arrêt ♥.

L'enchère de 3 ♦ ne montre pas 5 ♦. Si S avait eu 5 ♠+5 ♦, il aurait dit 3 ♦ sur 2 ♣.

S'il avait eu 5 ♦+4 ♠, comme il a du jeu, il aurait dit 1 ♦.

L'impasse ♣ est nécessaire, elle libère 5 ou 6 levées.

Le camp NS fera toujours 1 ♠+3 ♥+2 ♦+5 ♣: 11 levées.

Après le R♣, si E rejoue ♠, il faut faire l'impasse, l'A♦ n'a pas encore été enlevé et 109♠ entre les deux mains nous empêchent d'être en danger.

donne 25
Nord donneur
E-O vuln

♠ R D 10 3
♥ 7 4 3
♦ A 8 6
♣ A R 4

♠ 2
♥ A 6 2
♦ R D 10 5 3 2
♣ 8 6 5



♠ A 8 6
♥ R D 10 9 5
♦ —
♣ V 10 9 7 3

♠ V 9 7 5 4
♥ V 8
♦ V 9 7 4
♣ D 2

donne 26
Est donneur
Tous vuln

♠ 9 4 2
♥ 4 2
♦ 9 8 2
♣ R V 8 5 4

♠ A
♥ A 8 6
♦ R D 7 6 5 4
♣ A D 3



♠ D 10 5 3
♥ R V 10 5
♦ 10 3
♣ 10 7 2

♠ R V 8 7 6
♥ D 9 7 3
♦ A V
♣ 9 6

donne 27
Sud donneur
Personne vuln

♠ R 5 4
♥ 10 8 4 3
♦ 10 6 5 3
♣ D 4

♠ A D 9 7
♥ A 5 2
♦ D 8 7
♣ A R 3



♠ 3 2
♥ D V 9 7 6
♦ A V 2
♣ 9 6 2

♠ V 10 8 6
♥ R
♦ R 9 4
♣ V 10 8 7 5

donne 28
Ouest donneur
N-S vuln

♠ R V 6 4 2
♥ D 2
♦ R 9 7 5 2
♣ 7

♠ A 10 7 5
♥ V 8 3
♦ A 8 6 3
♣ D 10



♠ 9 8
♥ 10 7
♦ D V 10 4
♣ R 9 8 6 3

♠ D 3
♥ A R 9 6 5 4
♦ —
♣ A V 5 4 2

donne 29
Nord donneur
Tous vuln

♠ A 7 5 2
♥ V 8 7 2
♦ 10 8 5
♣ V 3

♠ R 9 8 6
♥ A D 9 4
♦ D 6 4
♣ 6 2



♠ V 4
♥ 5 3
♦ 9 3 2
♣ R D 10 9 5 4

♠ D 10 3
♥ R 10 6
♦ A R V 7
♣ A 8 7

donne 30
Est donneur
Personne vuln

♠ 7 3
♥ R D V 9 2
♦ 10 9 7 4
♣ 10 4

♠ A 6
♥ 10 8 5
♦ R D 8
♣ A R 8 3 2



♠ D 9 8
♥ A 4 3
♦ A V 3
♣ 9 7 6 5

♠ R V 10 5 4 2
♥ 7 6
♦ 6 5 2
♣ D V

donne 31
Sud donneur
N-S vuln

♠ V 7
♥ A
♦ D 9 7 5 2
♣ A R 9 4 3

♠ A 8 6
♥ R 7 5
♦ A R V 3
♣ 10 8 6



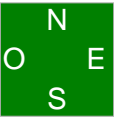
♠ D 4 3
♥ D 6 4 3
♦ 10 6 4
♣ D 7 2

♠ R 10 9 5 2
♥ V 10 9 8 2
♦ 8
♣ V 5

donne 32
Ouest donneur
E-O vuln

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

♠ R V 7 4
♥ D 3
♦ R D 8 5 2
♣ 5 2



donne 33

Nord donneur
Personne vuln

♠ 10 9 7 3 2
♥ V 10 9 2
♦ A
♣ 9 7 2

♠ D 6
♥ 8 7 6 5 4
♦ 8 6 3 2
♣ A 5



♠ R 8 5
♥ D
♦ R V 9 7 5
♣ V 8 6 3

♠ A V 4
♥ A R 3
♦ D 10 4
♣ R D 10 4

donne 34
Est donneur
N-S vuln

♠ A 7
♥ A R 9 8 3
♦ V 6
♣ R V 8 2

♠ 9 8 6 2
♥ D 10 7 2
♦ A 3 2
♣ A 5



♠ R D 3
♥ V 6 5 4
♦ R 9 7 4
♣ 6 4

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

donne 35
Sud donneur
E-O vuln

♠ D V 5 3
♥ R V 2
♦ D 9 7 6
♣ R 3

♠ R 8 4 2
♥ A 8 4
♦ A 10 5
♣ A 8 6



♠ A 10 9 6
♥ D 10 9 6
♦ V 4
♣ D 7 5

♠ 7
♥ 7 5 3
♦ R 8 3 2
♣ V 10 9 4 2

donne 36
Ouest donneur
Tous vuln

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

