

COUPE DE PROVENCE 2026

2ème séance 28 janvier 2026

COUPE DE PROVENCE 2026

DATES : 26 novembre, 28 janvier, 25 Février, 18 Mars. 29 Avril, 27 Mai.

Règlement

- 24 à 27 donnes en simultané.
- Equilibrage des lignes obligatoire avec FFBClubNet.
- Pas de centres réservés aux joueurs 3^{ème} et 4^{ème} série.
- Bonus PE aux joueurs participant aux 6 séances.
- Points de Performance attribués lors de la finale 1^{ère} et 2^{ème} séries majeures.
- Donnes commentées téléchargeables sur le site du Comité.

Inscription :

- L'inscription aux tournois doit être faite toujours par le même joueur de la paire.
- Tarif unique dans chaque centre

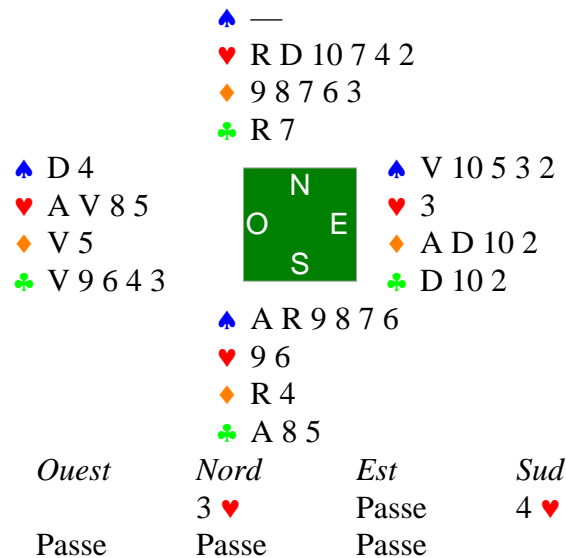
Mode de qualification pour les finales se déroulant au mois de juin

- **Finale 1^{ères} et 2^{èmes} séries majeures : Par qualification des paires.**
Au maximum 60 paires seront qualifiées :
 - Au moins 2 paires de chaque centre organisateur.
 - Les 5 premières paires 1^{ère} série au classement général.
 - Les meilleures paires de chaque centre dans chacune des catégories, au prorata du nombre de participants sur les 4 séances jouées ensemble (une moyenne de 7 tables est un minimum).
- **Finale 3^{ème} et 4^{ème} série et 2^{ème} séries mineures : Par qualification des paires.**
Au maximum 60 paires seront qualifiées :
 - Au moins 2 paires de chaque centre organisateur.
 - Les meilleures paires de chaque centre dans chacune des catégories, au prorata du nombre de participants sur les 4 séances jouées ensemble (une moyenne de 7 tables est un minimum).
- **La finale se jouera en IMP**
- **Remplacement d'une paire forfait** : Les paires qualifiées seront averties par mail et devront confirmer leur participation au moins 8 jours avant la date de la finale. A défaut elles seront considérées comme étant forfait.
Seront appelées à les remplacer les paires qualifiées suivant l'ordre du classement dans ce centre.

Donnes commentées par Arnaud Ancessy

donne 1

Nord donneur
Personne Vul



Cette main 6-5 avec une belle couleur sixième vaut un effort. Ouvrir de 2 ♥ n'est pas suffisant. Vous pouvez choisir entre 3 ♥ et 4 ♥.

En premier, vous avez deux chances sur trois de barrer les adversaires et il faut être agressif. Rouge contre vert la prudence s'impose, à vulnérabilité égale il faut être un peu agressif et vert contre rouge très agressif.

A vulnérabilité égale une ouverture de 3 ♥ est un bon compromis. Vert contre rouge 4 ♥ a beaucoup d'avantages.

Sur l'ouverture de 3 ♥, S a une belle main et rajoute le 4ème.

Entame V ♠

Pas de perdante à ♠, deux ♦ que l'on va pouvoir défausser sur AR ♠ probablement.

Il va falloir l'A ♦ placé pour ne perdre que 2 ♦.

Il ne faudra donc perdre que 1 atout.

Pour cela, le maniement à l'atout est le suivant:

MAX - N5 : (1) Attaquer vers la Dame (2) Attaquer vers le Roi

5 levées = 53,13% - 4 levées = 40,13% - 3 levées = 6,74%

L'option de laisser courir le 9 (ici gagnante) est légèrement inférieure:

(1) Laisser courir le 9. S'il perd au Valet (2) Jouer le Roi. Si Est couvre du

Valet mettre la Dame et (2) Jouer le Roi.

5 levées = 36,74% - 4 levées = 61,30% - 3 levées = 1,96%

4 ♥ -1

donne 2

Est donneur

N-S Vul

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

La répétition de la couleur après une enchère du partenaire au palier de 2 ne promet que 5 cartes.

Pour rappel:

* 1 ♥ - 1 ♠ -

2 ♥ promet six cartes, avec un 5332 on dit 1 SA et avec un 5-4 on nomme sa deuxième couleur

* 1 ♦ - 1 ♥ -

1 ♠ - 2 ♥ promet six cartes car le partenaire pourrait être chicane ♥.

* 1 ♦ - 1 ♥ -

1 SA-2 ♥ ne promet que cinq cartes car le partenaire en disant 1 SA en a promis deux ou trois.

* 1 ♠ - 2 ♣ -

2 ♠ ne promet que cinq cartes, pour nommer une deuxième couleur il faut quatre cartes. Pour dire 2 SA il faut avoir 15-17 régulier et pour dire 3 ♠ il faut six belles cartes dans une main de 15-17. Comme vous ne pouvez pas passer sur 2 ♣, vous dites 2 ♠ quand vous n'avez pas d'autre enchère.

Sur 2 ♠, N nomme ses points à ♦ et S demande un complément à ♥ (s'il n'a rien à ♥ il dit 3 ♠ et s'il a l'arrêt il dit 3 SA). N annonce 3 SA, A10♥ permettant souvent d'avoir deux arrêts quand le partenaire a un petit honneur, ce qu'il a promis.

Entame 7 ♥ en "quatrième meilleure".

Pour rappel:

Avec xxxx(xx) on entame de la deuxième, avec Hxxx(xxx) on entame de la quatrième meilleure.

Sur le 7 ♥, O fournit la D que l'on prend en N.

Il faut d'abord penser à vérifier que les ♣ viennent, donc ♣ vers le R et ♣. C'est bon on va faire six levées de ♣.

Si l'on rejoue ♥, on assure 11 levées (2 ♠ + 2 ♥ + 1 ♦ + 6 ♣), peut-on essayer d'améliorer. Si

l'impasse ♦ réussit, il suffira de rejouer ♥ pour faire 12 levées. Si elle rate, on va être limité à 10 levées. Faut-il prendre le risque? Non, en effet certaines paires joueront 4 ♠. A 4 ♠ il n'y a que 11 levées.

Assurez vos 11 levées à SA. 660 rapporte plus que 650.

donne 3

Sud donneur

E-O Vul

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

N a un problème d'ouverture. Il est très beau mais pas suffisamment pour ouvrir de 2 ♣.

Pour rappel:

L'ouverture de 2 ♣ Fort Indeterminé promet.

- 22-23 régulier
- ou la manche moins deux levées (soit 8 levées en Majeure et 9 levées en mineure)

L'ouverture de 2k Forcing de manche promet

- 24 et + régulier
- ou la manche moins une levées (soit 9 levées en Majeure et 10 levées en mineure)

Ici N ne peut pas compter 8 levées, de plus il a une main bicolore. Il ouvre donc de 1 ♥

S annonce ses 4 ♠. N n'est pas assez beau pour faire un bicolore à saut.

Pour rappel:

Le bicolore à saut est forcing de manche. En répondant le partenaire a promis 5 points. La manche étant en gros à 25 points, le bicolore à saut promet 20 points.

Mieux vaut être maximum de son enchère que minimum. En disant 2 ♣, vous pourrez pousser éventuellement ensuite. Le partenaire ne s'attendra pas à plus que ce que vous avez.

Sur 2 ♣, S ne peut pas revenir à 2 ♥. La seule enchère à sa disposition est 2 SA même si elle n'est pas parfaite.

N n'a pas de problème à rajouter le troisième.

Entame 3 ♦

Si O a entamé sous RD, il faut mettre le V. S'il a entamé sous R10 ou D10 il faut mettre l'A ♦ car E a un honneur sec.

Deux cas contre un, l'A ♦ s'impose. La D tombe. Comment continuer?

Vous êtes au mort et vous pourrez y retourner au moins une fois avec l'A ♣. Commencez par essayer d'affranchir un ♥. V10 tombent et vos sont maîtres. Vous allez faire 6 ♥ +1 ♠ +1 ♦ +2 ♣. 10 levées assurées. Le flanc va avoir des problèmes de défausse. Il est probable que vous fassiez 11 levées.

donne 4

Ouest donneur
Tous Vul

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

S doit demander à son partenaire s'il a trois cartes à ♠. Sans l'intervention à ♦, il aurait fait un Roudi.

Pour rappel:

Dans les séquences

1mineur - 1Majeur -

1 SA - 2 ♣ est une demande de renseignements

2 ♦: je n'ai pas trois cartes dans ta majeure

2 ♥: j'ai trois cartes dans ta majeure et je suis minimum

2 ♠: j'ai trois cartes dans ta majeure et je suis maximum

exemple 1 ♣ - 1 ♠ -

1 SA - 2 ♣

Ici, E est intervenu à 1 ♦ et le camp NS pourrait vouloir jouer 2 ♣. Pour avoir plus d'info vous pouvez utiliser le cüe-bid à 2 ♦. Vous pouvez décider de continuer à jouer le Roudi également, à voir avec votre partenaire.

En apprenant que son partenaire est fitté ♠, S appelle la manche avec son 5-5 (N a ouvert de 1 ♣ et il en a 5, belle plus-value).

entame 5 ♦.

A la carte pas de soucis, 10 levées.

Il faut tout de même être précautionneux en jouant RDV ♠, en revenant en main à la D ♣, puis en tirant l'A ♠ et en jouant ♣ vers le R. Cela vous permet d'éventuellement prendre un V quatrième en E.

donne 5

Nord donneur

N-S Vul

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

14 points avec une couleur cinquième et l'envie de recevoir l'entame valent bien 15 points 4333. Ouvrez de 1 SA.

S fait un Stayman et quand il apprend que vous n'avez pas de majeure nomme le contrat qu'il veut jouer: 3 SA.

E est à l'entame. L'entame majeure au vu de la séquence n'est pas emballante et il entame normalement du 3 ♣ en quatrième meilleure.

O prend du R et doit rejouer une carte...

♦ on oublie, ♥ avec V9 derrière D10 quand on sait que le partenaire en a maximum 2 (N en a 2 ou 3) pareil.

♠ n'est pas emballant non plus mais E en a 3 ou 4 (puisque N en a 2 ou 3, mais pas 4).

♣ est impossible.

Va pour ♠.

Le déclarant met petit en tremblant et la D fait la levée.

Il n'y a plus qu'à jouer ♦ pour les affranchir et N fera 2 ♠+3 ♥+4 ♦. 3 SA=

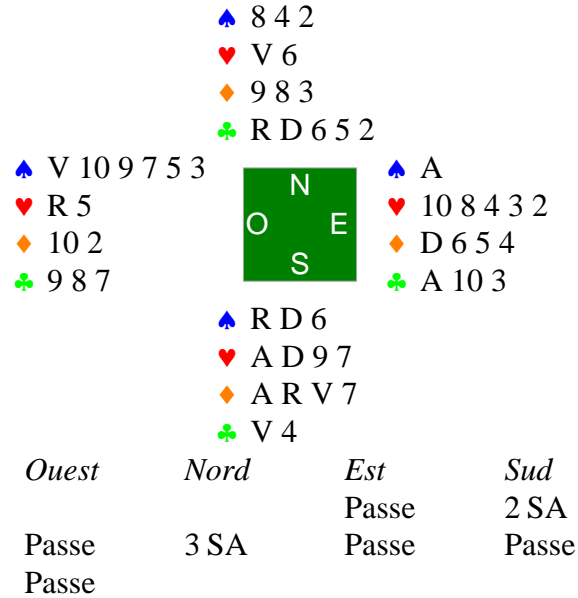
Si O décide de rejouer ♥, N fera 1 ♠+4 ♥+4 ♦.

L'entame du V ♠ bat le contrat, mais elle est introuvable...

donne 6

Est donneur

E-O Vul



Une séquence simple et de bon goût.

Entame V ♠

Comptons nos levées:

A Pique, une (en fait 2, on va le voir rapidement)

A Coeur, une avec des possibilités d'en affranchir au moins une

A Carreau, deux avec possibilité d'en faire plus.

A Trèfle, zéro avec moyen d'en faire plus.

Donc pour le moment quatre avec plein d'options...

E en main à l'A ♠ rejoue ♥ pour le R et ♥.

C'est le moment de jouer ♦. Si l'on joue ♣ pour les affranchir, le flanc prendra au deuxième tour et nous ne serons plus jamais au mort.

Donc ♦ pour le V qui fait la levée.

O doit faire attention, il ne doit surtout pas mettre le 10 pour montrer sa parité.

Pour rappel:

Pour indiquer au partenaire le nombre de cartes que l'on a dans une couleur, afin qu'il puisse décider en connaissance de cause, on utilise le pair-impair.

Cela consiste à mettre les cartes en montant pour montrer un nombre impair et à les mettre en descendant pour montrer un nombre pair.

MAIS il faut faire attention à ne pas filer de levée en le faisant.

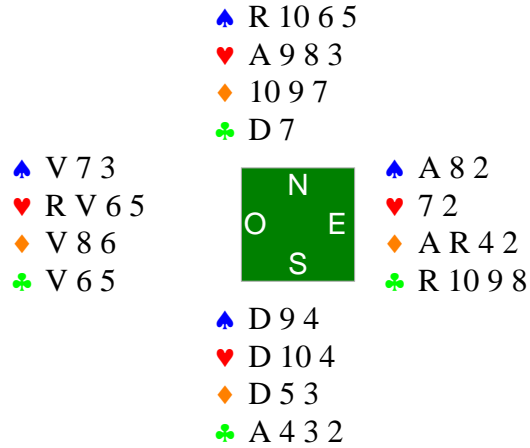
Ici le 10 est une carte trop importante pour la mettre au premier tour (surtout que vous voyez 98 ♦ au mort).

Si vous la mettez, S jouera ♣ pour le R et pourra rejouer le 9 ♦ (maintenant ou ensuite selon que vous preniez l'A ♣ tout de suite ou pas) laissé filé. Il fera 2 ♠ +3 ♥ +4 ♦ +1 ♣.

Si vous gardez le 10 ♦, cela sera plus compliqué et il est probable qu'il se contente de 9 levées.

donne 7

Sud donneur
Tous Vul



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

Le réveil rouge en N est risqué.

Vert vous pouvez chuter de 1 contre 1 SA=(50 / 90), et même de 2 si 1 SA+1(100 / 120).

Mais rouge, vous n'avez pas le droit de chuter (100/90)(ou -1 contre 1 SA+1: 100/120, ce qui est moins fréquent) et la prudence s'impose.

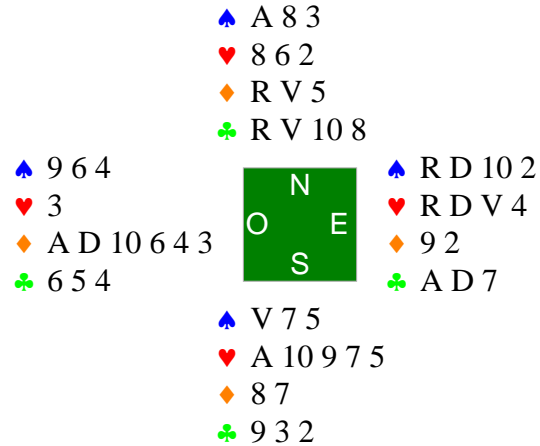
En paire, le but est de ne pas filer de levées.L'entame du 2 ♣ est la plus neutre.

E pourra faire 3 ♣,3 ♦ (en jouant ♦ vers le V pour jouer la D placée plutôt que les ♦ 3-3),1 ♠ et 1 ♥ en jouant ♥ pour le V (avec le compte des points, on sait que S ne peut pas avoir l'A♥.Cela lui ferait 12 points et il aurait ouvert).

1 SA+1, sauf si le flanc trouve le retour ♠ auquel cas 1 SA=

donne 8

Ouest donneur
Personne Vul



Ouest	Nord	Est	Sud
Passe	1 ♣	X	1 ♥
2 ♦	X	Passe	2 ♥
3 ♦	Passe	Passe	Passe

Sur l'ouverture de 1 ♣, avec les deux majeures quatrièmes et l'ouverture il faut contrer. Certes vous n'avez que deux carreaux, mais si vous passez, cela va être plus compliqué pour trouver un éventuel fit majeur.

Sur le contre, S nomme ses coeurs. Il n'a pas beaucoup de points mais il en a cinq corrects et il est non vulnérable. Autant les nommer tout de suite.

O nomme ses carreaux et N fait un "contre coopératif".

Pour rappel:

Dans des séquences du type

1 ♣ - 1 ♥ 1 ♠

X le contre a la signification suivante: partenaire j'ai trois cartes dans ta couleur (ou 18 points et+, comme le contre toute distribution). On appelle cela le contre coopératif.

E qui a déjà fait son travail en contrant au premier tour passe et S dit 2 ♥ étant certain du fit hutième.

O redit 3 ♦ et les enchères s'arrêtent là.

Entame 2 ♥

S prend le R ♥ de l'As.

Mettons nous à la place du déclarant, N a ouvert et a donc promis au moins douze points. Il en reste donc 5 en S. On vient de voir l'A ♥, il ne peut donc plus avoir le R ♦. Il faudra donc jouer ♦ pour le 10. Si le V fait la levée, il faudra tirer l'A ♦ en espérant que N avait RV secs à ♦.

Quoi que rejoue S, il faudra monter à ♠ (l'A ♠ est forcément en N, sinon il n'a pas l'ouverture) et jouer le 9 ♦ laissé filé. Le R ♣ est placé pour la même raison de points.

Quoique rejoue N après le V ♦, on tirera l'A ♦ et comme le R ne tombe pas, on rendra

1 ♠ + 1 ♥ + 2 ♦.

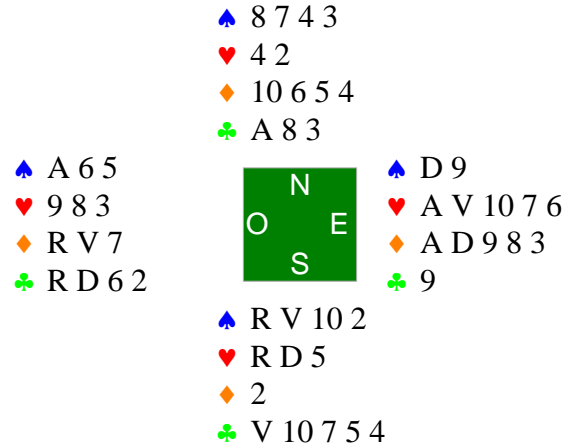
Il ne faudra pas oublier de défausser le 4 ♣ sur la D ♥.

3 ♦ =

donne 9

Nord donneur

E-O Vul



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	1 \heartsuit	Passe
2 \clubsuit	Passe	2 \diamondsuit	Passe
4 \heartsuit	Passe	Passe	Passe

Une séquence classique

Entame V \clubsuit , l'entame du 2 \diamondsuit n'est pas emballante dans la deuxième couleur du déclarant.

Le déclarant voit qu'il va perdre 1 \clubsuit , 1 ou 2 \heartsuit , pas de \diamondsuit et 1 \spadesuit .

L'entame permettra de défausser le \spadesuit perdant sur la D \clubsuit . Cela assure quasiment le contrat.

Le maniement est de faire la double impasse à \heartsuit (75%). Il faut donc être deux fois au mort pour pouvoir jouer \heartsuit .

Une fois à l'A \spadesuit (ne pas oublier de tirer la D \clubsuit pour défausser la D \spadesuit), le 9 laissé filé pour la D de S qui rejoue \clubsuit . Puis une deuxième fois en remontant à \diamondsuit pour le 8 laissé filé.

S prend du R et fin des courses. Vous purgerez les atouts et ferez vos \diamondsuit maîtres.

Si vous subissez l'entame \diamondsuit , après la D \heartsuit , S rejouera sûrement \clubsuit et prendra sa coupe à \diamondsuit .

La probabilité est qu'il ait 3 atouts et il faudra tirer l'A \heartsuit .

Est donneur
Tous Vul

♠ 7 6
 ♥ D V 8 4 3
 ♦ A V 10 9
 ♣ 4 2

♠ R
 ♥ A 9 7 6
 ♦ D 8 6
 ♣ D V 10 8 5

N
 O S E

♠ D V 10 8 4 3 2
 ♥ R
 ♦ 4 3
 ♣ R 7 6

♠ A 9 5
 ♥ 10 5 2
 ♦ R 7 5 2
 ♣ A 9 3

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		3 ♠	Passé
Passé	Passé		

Entame 2 ♥

Le déclarant perdra 1 ♠ + 2 ♦ + 1 ♣


S en main à l'A♠ ne saura pas quoi jouer.

Dans ce cas, il faut tirer l'A♣.

Si votre partenaire a le R il vous appellera, s'il met un petit, vous pourrez jouer ♦.

E ne peut pas avoir $DV_{\spadesuit} + R_{\heartsuit} + R_{\clubsuit}$ et l' A_{\diamond} .

Vous ferez vos quatre levées.

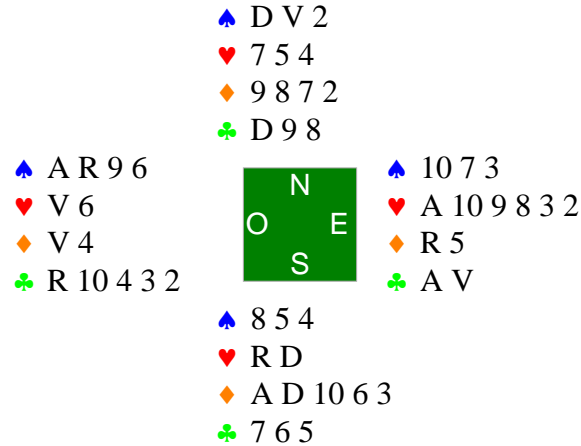
Si E joue , mettez petit.

Si votre partenaire prend du R il pourra rejouer \heartsuit et s'il ne prend pas, on connaîtra le R \clubsuit en E et on aura les éléments pour pouvoir rejouer \heartsuit .

L'entame A♣ bat car on peut donner la coupe au partenaire... C'est du fakirisme.

donne 11

Sud donneur
Personne Vul



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

2 ♦ est une quatrième couleur forcing, elle permet de savoir si O a trois cartes à ♥.

L'enchère de 3 ♥ montre le sixième ♥ et O peut conclure à 4 ♥.

Entame 4 ♠

L'enchère de 3 ♣ montre des ♣ longs, l'entame dans cette couleur n'est pas emballante.

Entamer l'A ♦ sans le R serait pure folie.

L'entame atout est dangereuse, si le déclarant a de quoi faire la double impasse, on va faire nos deux ♥.

Il ne reste que l'entame ♠.

Le déclarant voit qu'il va perdre 1 ♠, 1 ou 2 ♥, 1 ou 2 ♦.

Le mieux est de faire la double impasse à ♥ qui est à 75%

Sur les quatre cas possibles le seul mauvais est RD derrière. (R placé, D placée, RD placés, RD derrière). Il faut donc prendre de l'A ♠ et faire la double impasse ♥ qui rate.

S rejoue ♠ pris du R et à nouveau la double impasse ♥ pour le R.

N rejoue la D ♠ et ♦.

Il reste la chance du R ♦ bien placé pour faire une de chute...

Pas de bol l'A ♦ est derrière, une manche à 75% qui rate... C'est la vie. Donne suivante.

a cartes vues on gagne, mais on ne voit pas les cartes contrairement à l'ordinateur qui vous nargue en disant qu'il y a dix levées...

donne 12

Ouest donneur

N-S Vul

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

Une donne très embêtante à l'enchère.

O n'a que trois perdantes et a envie d'ouvrir d'un 2 ♦ forcing de manche.

Mais que dire après la réponse du partenaire?

Nommer ses ♥, il n'est pas unicolore et n'a que cinq cartes. De plus si la partenaire répond 2 ♥, ce qui est probable la couleur va être jouée de la main faible.

Il pourrait y avoir un contrat à ♦ que l'on ne pourra jamais retrouver.

L'ouverture de 1 ♥ permettra de retrouver un éventuel contrat à ♦. L'enjeu étant que le partenaire peut passer sur 1 ♥.

Le doubleton ♠ donne l'espoir que, même si le partenaire venait à passer, le camp adverse pourrait réveiller à 1 ♠.

Allons-y pour l'ouverture de 1 ♥.

Sur 1 ♥ E peut dire 2 ♥, mais avec des mains faibles et régulières, mieux vaut commencer par dire 1 SA.

Pourquoi? Si vous dites 2 ♥ et que le partenaire a du jeu, vous allez vite vous retrouver au palier de 3. En commençant par 1 SA, vous pourrez plus souvent vous arrêter au palier de 2.

Sur 1 SA O fait un bicolore à saut qui est FORCING DE MANCHE. C'est un bicolore qui promet au moins 20 points, plus que le bicolore cher qui lui commence à 18 points.

E est minimum et fitté, il annonce 4 ♥ qui est l'enchère la plus faible, puisqu'au minimum on jouera 4 ♥. Cela veut dire: partenaire tu veux jouer la manche, et bien jouons-la mais ne t'attends pas à avoir de bonnes nouvelles chez moi à part mes trois coeurs.

O connaissant les trois cartes en E sait que son partenaire a 5-7 points et ne prend pas de risque.

Entame 6 ♥, si le partenaire a un honneur il est placé et si le déclarant veut couper des carreaux c'est une entame qui peut le priver d'une coupe.

Le plan de jeu du déclarant est simple, essayer de couper un ♦ pour affranchir sa couleur si elle n'est pas 3-3.

Donc deux tours d'atouts (le R et l'As), AR ♦ et ♦ coupé du 10 ♥ qui est maître.

Le déclarant perdra 1 ♠+1 ♣.4 ♥+1

donne 13

Nord donneur

Tous Vul

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

La main de N peut s'ouvrir de 2 SA.

N a l'air d'avoir une main 5332.

Le camp NS joue 3 SA, il a au moins 25 points, mais pas forcément beaucoup plus.

Le partenaire peut donc avoir 7 points.

L'entame A ♦ est tentante, on verra en fonction du mort.

Entame A ♦.

O est emballé par cette entame et appelle avec le 4 ♦.

Pour rappel:

Sur l'entame de l'As ou de la D ou du V on joue petit appel. Sur l'entame du R on débloque un honneur ou l'on donne la parité.

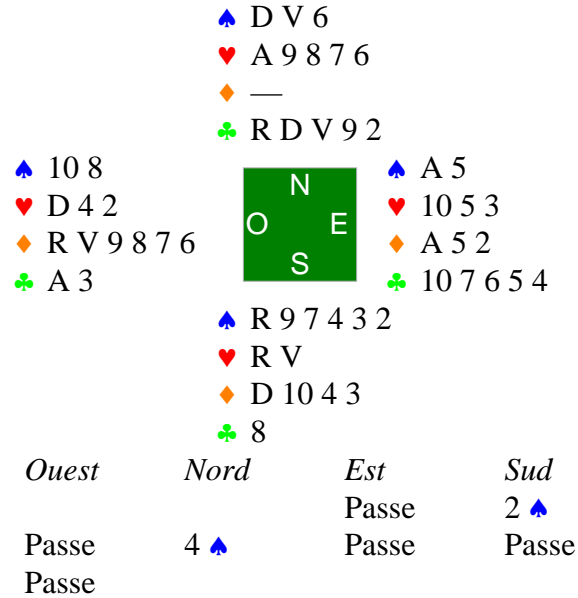
E rejoue le R et le 6 ♦.

O en main à l'A ♣ pourra faire ses deux ♦ maîtres.

3 SA-1

donne 14

Est donneur
Personne Vul



Après un passe d'entrée d'E dire 3 ♦ en O est trop risqué.

N nomme le contrat qu'il veut jouer: 4 ♠

Le chelem est trop lointain.

Entame...

Des honneurs partout, rien d'évident.

Pour dire 4 ♠, N doit avoir un peu de jeu E ayant passé d'entrée.

Entamer atout lui donnerait un temps d'avance, il faut être plus agressif.

8 ♦.

Mettons-nous à la place du déclarant. Il peut couper un ♦ à l'entame. Il faut libérer les ♣ pour pouvoir défausser un ou deux ♦. La priorité est donc de jouer le R♣.

O prend et :

- S'il joue atout, E fera son As et jouera atout. S pourra défausser deux ♦ sur RD ♣ et rendra la D♦ à la fin pour 4 ♠=

- s'il joue ♦, S pourra couper un ♦ du mort mais rendra deux atouts s'il veut couper un ♦ de plus, en revenant en main à ♥, ou O pourra couper un ♣ si le déclarant essaie de défausser les deux ♦ qui lui reste.

Bref 4 ♠=

donne 15

Sud donneur
N-S Vul

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

Entame D♥

Comptons les levées: 1 ♠+2 ♥+0 ♦+1 ♣: 4 levées sûres et directes.

Il faut en trouver 5.

- à ♠ on peut en libérer une
- à ♥ rien à gagner
- à ♦ en ayant fait sauter l'A♦, on peut faire quatre levées
- à ♣ on peut en faire un deuxième si l'impasse au R fonctionne.

Il est donc urgent de libérer les ♦. Il faut donc jouer la D♦, si les ♦ sont 4-0 vous pourrez prendre le 10 quelque soit le côté où il se trouve.

Si vous jouez le R vous perdriez le 10 s'il était quatrième en E. C'est rare, mais ça arrive.

Donc D♦ pour l'A♦ d'Ouest qui rejoue ♥. Vous prenez et maintenant que vous avez 8 levées (1 ♠+2 ♥+4 ♦+1 ♣) il vous faut chercher la neuvième.

Si vous faites l'impasse ♣ qui rate, le flanc vous rejouera ♣ après avoir encaissé ses deux ♥. Si l'impasse ♠ rate, vous perdrez encore des ♣.

Par contre si vous faites l'impasse ♠ et qu'elle rate, quand le flanc aura fait ses deux ♥ et qu'il rejouera ♣, il vous suffira de mettre l'A♣ pour faire vos deux ♠.

Vous assurez donc neuf levées dès que les ♥ sont 4-3. Au deuxième tour de ♥, E aura fourni le 2 ce qui vous assure qu'il a entamé dans quatre cartes.

3 SA=

donne 16

Ouest donneur

E-O Vul

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

Entame 4 ♥

Après l'ouverture de 1 ♣, l'entame n'est pas facile.

Entre ♥ et ♦, il vaut mieux choisir celle avec l'honneur le plus bas.

Cela demande moins de chose au partenaire pour être efficace. D10 à ♥ alors qu'il faudrait RV à ♦.

L'entame du 4 ♣ laisse supposer les ♥ 5-3 ou 4-4 (tout dépend si N a une cartes en dessous du 4 ou pas). Il est peu probable que les ♥ soient 6-2 quand personne n'a parlé ou réveillé.

A ♠ il vous manque AD et si vous jouez atout et qu'ils sont mal placés, vous ne pourrez plus faire beaucoup de coupes.

Le plus intéressant est d'essayer de faire le plus de coupes possibles. Couper les ♦ est lointain, il faudrait les ♦ 3-3 (36%) et encore on ne pourrait en couper qu'un.

On peut plus facilement couper des ♣. On remontera à l'A ♣ pour une coupe, puis à l'A ♦ pour une deuxième coupe.

Mais on peut aussi couper un ♥, à condition de faire les choses dans le bon ordre.

Il faut prendre du R ♥ de la main, on remonte à l'A ♣, on coupe un ♣. Maintenant on peut remonter à l'A ♥ recouper un ♣ et couper un ♥ pour couper un troisième ♣.

Il vous reste ♠ R ♥ - ♦ 75432 ♣ - en face de ♠ 975 ♥ - ♦ AV ♣ V.

Le flanc fera 2 ♠ +1 ♦

donne 17

Nord donneur
Personne Vul

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



Ouest	Nord	Est	Sud
	Passe	1 ♦	Passe
2 ♣	Passe	2 ♥	Passe
3 ♦	Passe	3 ♥	Passe
3 ♠	Passe	4 ♣	Passe
4 SA	Passe	5 ♣	Passe
6 ♦	Passe	Passe	Passe

Sur 1 ♦ O pourrait dire 3 SA, mais dire 2 ♣ a deux avantages:

- laisser de l'espace au cas où E ait un jeu fort.
- inhiber l'entame ♣ sur un éventuel contrat à SA.

Sur 2 ♣, E annonce son bicolore en disant 2 ♥. Cela montre une main avec un bicolore 5-4 d'au moins 15 points.

Pour rappel:

- le bicolore cher sur une réponse du partenaire au palier de 1 promet au moins 18 points. Le partenaire ayant promis 5 points, pour jouer au palier de 2 il en faut 23 cqfd.
- le bicolore à saut, sur une réponse du partenaire au palier de 1 à la couleur, qui est forcing de manche promet 20 points. La manche nécessite 25 points, le partenaire en ayant promis 5, il en faut 20.
- sur une réponse du partenaire au palier de 2 sans saut promet 11 points et +. Avec 15 points vous avez de quoi jouer la manche, c'est le minimum pour faire un bicolore cher. On appelle cela un bicolore cher atténué. Parlez-en avec votre partenaire, tout le monde ne le joue pas.

O annonce son fit à ♦, la séquence est forcing de manche et espoir de chelem. EO annoncent leurs contrôles et O pose le Blackwood.

Attention lorsque vous posez le Blackwood à ce qu'une réponse du partenaire ne vous gêne pas. Par exemple à l'atout ♥ si vous posez le BW et que si le partenaire n'a que deux clés vous voulez vous arrêter à 5 ♥ ne posez pas le BW sin vous n'avez pas la D♥. Imaginez qu'il vous dise 5 ♠ (2 clés + la D♥) vous seriez foutu.

Dans notre cas vous avez la D, s'il vous dit 5 ♥, vous pourrez dire 5 ♠ texas pour 5 SA et vous pourrez passer.

A la carte les ♥ 3-3 ou le V second permettent de gagner. Vous pouvez aussi faire une manoeuvre de Guillemard (tirer DV ♦ et jouer 3 fois ♥) si la main qui a 4 ♥ a le(s) dernier(s) atout(s) il ne pourra pas vous empêcher de couper votre ♥. Ici les ♥ sont 3-3. 6 ♦ =

donne 18

Est donneur

N-S Vul

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

Le X de S montre une main maximale de son 1 SA, ce n'est pas un contre punitif (on est à bas palier et les atouts sont soumis).

N n'a rien à dire de spécial et répète ses ♠.

Entame 2 ♣.

C'est une entame qui fleure bon le singleton.

Prendre du R permettrait à O de rejouer la D pour qu'E coupe et nous ne ferions même pas notre A ♣.

Pour éviter ça, il faut mettre petit du mort et prendre de l'A ♣. Si O prend la main il pourra fziire couper son partenaire mais nous ferons notre R ultérieurement.

Nous perdrons 2 ♠+A ♥+ 1 coupe. Il suffira de faire l'impasse ♦.

Pour que E sache s'il doit rejouer ♦ ou ♥, O doit mettre le 9 ♠ pour montrer qu'il a l'A ♥ (il aurait mis le 2 avec l'A ♦).

En troisième l'ouverture de 1 ♣ est une bonne ouverture. Elle peut permettre de jouer un bon contrat et également empêcher NS de trouver leur contrat.

Si O a le nez d'ouvrir de 1 ♣, cela ne devrait pas changer le contrat final. Mais cela aurait pu :-).

La séquence pourrait être:

- - 1 ♣ 1 ♠
X 1 SA 2 ♣ -
- X - 2 ♠
- - -

donne 19

Sud donneur
E-O Vul

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

Ea une intervention normale. S aimerait contrer punitif, mais malheureusement son contre serait d'appel.

Il est plus fréquent d'avoir du jeu sans enchère et le contre est réservé à ses cas là.

Il y a une solution: faire un passe blanche neige.

Pour rappel:

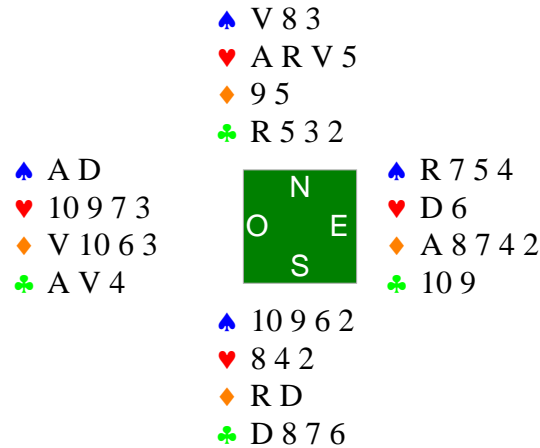
Le passe blanche neige consiste à passer en attendant le réveil par contre du partenaire. On passe pour transformer le contre d'appel du partenaire.

N n'a pas une belle main mais il est court à ♣, il est donc obligé de contrer pour couvrir le cas du passe blanche neige de son partenaire.

E perdra 1 ♠+2 ♥+1 ♦+2 ♣. 2 ♣X-1 magic 200

donne 20

Ouest donneur
Tous Vul



Ouest	Nord	Est	Sud
1 ♦	X	1 ♠	Passe
1 SA	Passe	Passe	Passe

E pourrait dire 2 ♦, mais en paire les SA rapportent plus.

Il faut faire deux levées de plus à ♦ pour que ce soit rentable (3 ♦ = 110 contre 1 SA = 90 par exemple).

Sans singleton les SA sont souvent plus rémunérateurs.

Entame A ♥

Pour rappel:

L'entame de l'As à SA demande au partenaire de faire un appel avec une petite carte s'il a la D.

Pourquoi un petit? Pour ne pas sacrifier une grosse carte qui pourrait s'avérer utile.

Ici S met le 8 pour montrer qu'il n'a pas le V (la D étant au mort). Le déclarant connaît donc ARV en N, 8 points. Si la D avait été troisième au mort, l'information importante aurait été la parité et S aurait mis le 2 pour montrer trois cartes.

Pour le maniement à ♦, avec neuf cartes quand il ne manque que RD, il faut faire la double impasse si l'on a toutes les communications nécessaires (supérieur de 2,5% à tirer l'As en tête).

Ici il manque aussi le 9 et le maniement est de tirer l'As en tête.

Pour le nombre de levées, tout dépendra du retour de N. S'il rejoue ♥ et ♥ ou ♣, vous ferez 9 levées. Le seul retour qui réduise est ♠, bon courage pour le trouver...

1 SA+1 ou +2

donne 21

Nord donneur

N-S Vul

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

Cette main 6-4 est magnifique et méritel'ouverture malgré ses dix points.

Classiquement l'ouverture se fait à 12 points mais quand vous avez des mains aussi jolies, il faut savoir juger sa main.

sur 1 ♠, s ne peut pas dire 1 SA avec son singleton ♥. Il a quatre ♠, ce n'est pas le cas de son partenaire (sauf ♠ répartis 5440 ce qui est très rare). Il a donc au moins quatre carreaux. Autant le fitter à ♦.

Pour rappel:

En meilleure mineure on peut ouvrir de 1 ♦ avec trois cartes quand on a 4 ♠ 4 ♥ 3 ♦ 2 ♣. Dans tous les autres cas il y a au moins quatre cartes à ♦.

Tout le monde parle, O sait qu'il n'y a pas la manche, inutile de faire un effort. L'enchère de 2 ♠ suffit.

Quand la parole lui revient à 3 ♦, il peut proposer 3 ♥ qui montre bien cinq cartes avec le fit ♠ déjà nommé. E pourrait avoir quatre ♥ et le fit ♥ serait meilleur.

E passe.

Entame R ♦. Avec quatre beaux atouts, il est plus intéressant d'essayer de raccourcir le déclarant. A ♠, on en perdra un sauf si le R est second placé, à ♥ on va en perdre un ou deux selon que l'on trouve le V où pas.

A ♦, il suffira d'en couper un de la main courte pour ne pas en perdre et à ♣, selon la place du R ♣, on en perdra un ou deux. On peut essayer de remettre N en main pour l'obliger à jouer ♣.

Pour commencer, il faut jouer atout, cela ne compromet pas la coupe à ♦. Donc le 5 ♥ pour la D ♥ et l'A ♥.

On coupera ensuite un ♦ et on perdra 1 ♠ + 2 ♥ + 1 ♣ le R étant placé.

3 ♥ =

donne 22

Est donneur

E-O Vul

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

La main d'E vaut une ouverture avec son 5-5 de dix points. Vous n'avez pas de problème de rebid

Quelque soit l'enchère de votre partenaire vous pourrez nommer vos ♦.

S vert contre rouge avec ses 9 ♣ fait un barrage à 5 ♣.

O est très gêné (ce qui est le but du barrage).

Ila un fit neuvième et l'ouverture, mais il a une main régulière avec trois points perdus à ♣.

La seule chose dont il est sur est que 5 ♣ ne va pas gagner. Il contre.

Entame A ♥

Quand le mort est singleton on doit faire une préférentielle pour que le partenaire sache quoi rejouer.

E met donc le 4 ♥ et O rejoue le 4 ♦.

Ce quatre montre que O a trois cartes et donc que S est singleton.

Rejouer ♠ ne sert à rien et ♣ est impossible. S rejoue donc ♥ pour ne pas libérer le R ♦ du mort.

S perdra 1 ♥ +1 ♦ +1 ♣.

5 ♣ X-1

donne 23

Sud donneur
Tous Vul

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

Entame 5 ♦

O prend de l'A ♦ et rejoue la D pour le R.

Le déclarant connaît ADV6 à ♦ chez O.

Pas d'élément pour savoir où est la D ♠.

Au vu des enchères E a 8-9 points et O 12-13. E n'a pas AR ♥, il aurait entamé de l'A ♥.

E a donc A ou R ♥+A ♣+V ♣ ou D ♠.

Le maniement normal à ♠ est de jouer l'As et le 10 laissé filé.

N fera 2 ♠ =

donne 24

Ouest donneur
Personne Vul

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

S veut annoncer ses ♦, il ne peut pas dire 3 ♦, cela lui enlèverait la possibilité de jouer 3 ♣.

Il y a une enchère: 2 SA.

Il ne peut pas avoir une main pour jouer 2 SA, cela impliquerait beaucoup de points et il aurait commencé par dire X toute distribution.

C'est une enchère qui n'a pas de sens naturel. Elle montre 6 ♣ et 4 ♦.

O sait que son partenaire est court à ♣, son R ♦ est une belle carte, son fit neuvième est plaisant et son singleton ♠ permettra de couper les ♠ perdants.

4 ♥ s'impose.

Entame R ♣

On va pouvoir couper le ♦ perdant, on pourra couper un ou deux ♠ et il faut bien manipuler les ♥.

Après l'A ♣, il faut remonter à ♦ pour rejouer ♠.

Si N a l'A ♠, c'est très dur de ne pas le mettre. Une fois qu'il a mis l'A ♠, On connaît l'A ♥ en S. En effet il n'aurait pas eu de quoi parler.

N met l'A ♠, cela place donc l'A ♦ en S.

Il suffira de couper un ♦ et de jouer le 9 ♥ laissé filé.





On a 9 ♥ et seulement 6 ♠. Il est beaucoup plus probable que S soit singleton ♥.

S en main n'a pas de retour, il peut jouer ♠ dans notre fourchette, ♣ ce qui ne nous gêne pas ou ♦ en coupe et défause.

E arrivera à 10 levées.

Il suffira de tirer le R ♥ et de finir en double coupe.

Nord donneur
E-O Vul

					N
N	1	-	-	2	-
S	1	-	-	2	-
E	-	2	3	-	2
O	-	2	3	-	2

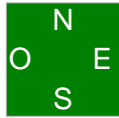
♠ A 4 2
 ♥ A D 5
 ♦ 9 8 6 4
 ♣ R V 4

donne 26
 Est donneur
 Tous Vul

♠ V 9 5 2
 ♥ R 9
 ♦ A D
 ♣ A D 7 5 3

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

♠ 10 6
 ♥ 8 7 6 4
 ♦ V 5 4 3 2
 ♣ V 4







♠ A D 3
 ♥ D V 5
 ♦ R 9 7
 ♣ R 9 8 6

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

Sud donneur
Personne Vul

♠ A R V 8 7 6 4
 ♥ 10
 ♦ 7 6 3 2
 ♣ V

♠ D
 ♥ V 9 6 5 2
 ♦ 5
 ♣ D 10 9 8 6 4

					N
N	2	5	3	-	4
S	2	5	3	-	4
E	-	-	-	1	-
O	-	-	-	1	-

♠ 10 5 3 2
 ♥ A D 8 4
 ♦ A R D 9
 ♣ 5

donne 28
 Ouest donneur
 N-S Vul

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

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

♠ D 3
 ♥ R 9 6 4
 ♦ A V
 ♣ A R 8 5 3



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

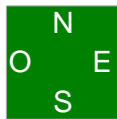
♠ A 2
 ♥ D 7 5
 ♦ R D 10 7 5 3
 ♣ V 6

donne 29
 Nord donneur
 Tous Vul

♠ 9 7
 ♥ 10 8 5
 ♦ A R D 8
 ♣ 9 5 4 3

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

♠ A D V 4 3 2
 ♥ 9 2
 ♦ V 9 6 5
 ♣ 2



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

♠ R 5
 ♥ A R V 7 3
 ♦ 10 7
 ♣ A 8 7 6

donne 30
 Est donneur
 Personne Vul

♠ R D 7 4
 ♥ V 10 6
 ♦ D 8 7
 ♣ D 9 2

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

♠ A 9 8 6
 ♥ D 8 3
 ♦ V 10 9 4
 ♣ A 3



♠ V 10 5
 ♥ A 4
 ♦ A R 5 2
 ♣ 8 7 5 4

♠ 3 2
 ♥ R 9 7 5 2
 ♦ 6 3
 ♣ R V 10 6

donne 31

Sud donneur

N-S Vul

♠ D 9 8 6 5
♥ D 4 3
♦ A D 7
♣ A 8

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

♠ 10 2
♥ A 6
♦ R 9 8 6 2
♣ R 9 3 2



♠ R V 4 3
♥ R 5 2
♦ 10 3
♣ D V 7 4

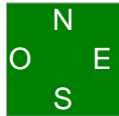
♠ A 7
♥ V 10 9 8 7
♦ V 5 4
♣ 10 6 5

donne 32
 Ouest donneur
 E-O Vul

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

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





♠ A D 8 3
 ♥ R 6
 ♦ A D 6
 ♣ R D 6 4



♠ R 9 2
 ♥ A 7 5 2
 ♦ 7 3
 ♣ V 9 8 5

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

Nord donneur
Personne Vul

					N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
E	3	3	2	1	2
O	3	3	2	1	2







♠ A R 7
 ♥ R V 4
 ♦ R 5 4
 ♣ D 6 5 3

Est donneur
N-S Vul

♠ R D 8 7 5 4 3
 ♥ 4 2
 ♦ A 10 8
 ♣ A

♠ V 9 6 2
 ♥ R V
 ♦ D 9 5 4 2
 ♣ V 10

					N
N	1	1	-	-	-
S	-	1	-	-	-
E	-	-	5	2	1
O	-	-	5	2	1

donne 35

Sud donneur

E-O Vul

♠ R 10 2
♥ A 8 7
♦ 5 4
♣ R D 5 4 3

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

♠ 8 6 4 3
♥ D V 10 3 2
♦ A
♣ 10 7 2







♠ V
♥ 9 6 5 4
♦ D 10 9 8 7
♣ A 8 6

♠ A D 9 7 5
♥ R
♦ R V 6 3 2
♣ V 9

Ouest donneur
Tous Vul

♠ R 8 7 5 3
 ♥ R 8
 ♦ R 6
 ♣ A V 7 2

					N
N	-	-	-	2	-
S	-	-	-	2	1
E	1	1	2	-	-
O	1	1	2	-	-