

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

29 MARS 2014 • 2^{ÈME} SÉANCE



ESPÉRANCE PAR PAIRES BELAMBRA



DOTATION

- 1^{ère} paire : 2 séjours d'une semaine pour 2 personnes en demi-pension
- 2^{ème} paire : 2 séjours d'une semaine pour 2 personnes en location
- 3^{ème} paire : 2 séjours week-end pour 2 personnes en demi-pension
- 4^{ème} paire : 2 séjours week-end pour 2 personnes en location

Photo : Club Belambra de Saint-Raphaël «Les Chênes Verts»

Belambra
clubs


FÉDÉRATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE

2014 deuxième trimestre

Avril

Mai

Juin

1 M	1 J Fête du Travail	1 D
2 M	2 V	2 L
3 J	3 S	3 M
4 V	4 D	4 M
5 S	5 L	5 J
6 D	6 M	6 V
7 L	7 M	7 S
8 M	8 J Victoire 1945	8 D Pentecôte
9 M	9 V	9 L Lundi de Penrecôte
10 J	10 S	10 M
11 V	11 D	11 M
12 S	12 L	12 J
13 D Rameaux	13 M	13 V
14 L	14 M	14 S FINALE ESPÉRANCE PAR QUATRE Fêtes des Pères
15 M	15 J	16 L
16 M	16 V	17 M
17 J	17 S	18 M
18 V	18 D	19 J
19 S	19 L	20 V
20 D Pâques	20 M	21 S
21 L Lundi de Pâques	21 M	22 D
22 M	22 J	23 L
23 M	23 V	24 M
24 J	24 S	24 M
25 V	25 D Fêtes des Mères	25 M
26 S	26 L	26 J
27 D	27 M	27 V
28 L	28 M	28 S
29 M	29 J Ascension	29 D
30 M	30 V	30 L
	31 S	

Après le paire, êtes-vous inscrit pour l'Espérance par quatre et le championnat des écoles de bridge ? Pour connaître les dates dans votre comité, renseignez-vous auprès de votre club.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Personne

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1♥	Passe	Passe
Passe	4♥	Passe	2SA
Passe		Passe	Passe

Entame : 10 de Carreau

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

Les enchères :

Après avoir passé d'entrée, l'enchère de 2SA du répondant est une proposition de manche avec quatre atouts et un singleton, alors que 3♥ serait un barrage.

L'ouvreur, en vue d'un chelem, peut demander la couleur de son singleton par un relais à 3♣.

Le répondant se décrit ainsi :

- 3♦ : singleton à Carreau
- 3♥ : singleton Trèfle
- 3♠ : singleton Pique

Ici, le singleton à Pique d'Ouest est suffisant pour conclure directement à 4♥.

Le jeu de la carte :

Sur entame Carreau, Ouest compte déjà cinq levées d'atout dans sa main, deux levées de Carreau, total sept levées. Il peut réaliser deux coupes des Carreaux au mort et la dixième proviendra des Trèfles.

Un bon timing est nécessaire : le déclarant prend l'entame Carreau, joue Carreau coupé, Cœur pour le Roi, Carreau coupé de l'As, Cœur pour la Dame et Cœur maître.

Un des nombreux maniements à Trèfle consiste à jouer le 9 de Trèfle laissé filer, puis le Valet. Ici, la position idéale permet de réaliser une levée supplémentaire.

Ce qu'il faut retenir :

Ne pas jouer atout prématurément lorsque vous souhaitez couper de la main courte les perdantes.

DONNE 2

Donneur : Est
Vulnérabilité : Nord - Sud

♠ 7 6 5	♠ D	♠ A R V 10 4 2									
♥ D 7 6	♥ 10 5 4 2	♥ A 8 3									
♦ 7 2	♦ R D 10 9 5	♦ A 6 4									
♣ A 9 8 5 2	♣ D 10 6	♣ 3									
	<table style="border: 1px solid black; 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="background-color: #cccccc;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
	♠ 9 8 3										
	♥ R V 9										
	♦ V 8 3										
	♣ R V 7 4										

Sud	Ouest	Nord	Est
Passé	2♠	Passé	1♠
Passé	Passé	Passé	4♠

Entame : 9 de Pique

Les enchères :

Sur le soutien à 2♠ de son partenaire, Est, à qui il manque un presque rien pour ouvrir de 2♣ Fort Indéterminé (FI), nomme sans problème la manche.

Le jeu de la carte :

L'entame atout résout le problème de la Dame de Pique. Le déclarant va créer facilement sa dixième levée en coupant un Carreau au mort en jouant immédiatement un petit Carreau. Il n'y a pas de communication pour affranchir les Trèfles, et c'est par une impasse indirecte à Cœur qu'Est va trouver sa 11^{ème} levée, après avoir coupé son Carreau et fait tomber les atouts. As de Cœur et Cœur vers la Dame.

Ce qu'il faut retenir :

Pour ouvrir de 2♣ FI en majeure, il faut soit un unicolore 7^{ème} de 8 8 ½ levées de jeu, soit une belle majeure 5^{ème} entre 21 et 22H, soit un unicolore 6^{ème} de 19 à 21H.

DONNE 4

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Tous

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

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

Entame : Valet de Cœur

Les enchères :

Sur la réponse de 2♣, Nord avec une main régulière et de vagues arrêts dans les deux majeures doit dire 2SA.

Le jeu de la carte :

A sans Atout l'entame sous un As quatrième n'est jamais souhaitable sauf ... lorsqu'aucune autre entame n'est possible. Ici l'entame Pique dans le doubleton est à proscrire, l'entame Carreau, la couleur du déclarant, n'est pas envisageable et Trèfle, la couleur du mort, non plus. Il ne reste plus que l'entame Cœur.

Le Roi de Cœur fait la première levée. Nord doit trouver sa neuvième levée à Trèfle. Ouest est l'adversaire dangereux ; il faut donc jouer Trèfle vers RV. Est prend sa Dame et devrait jouer Pique en espérant l'As chez son partenaire pour traverser le déclarant à Cœur.

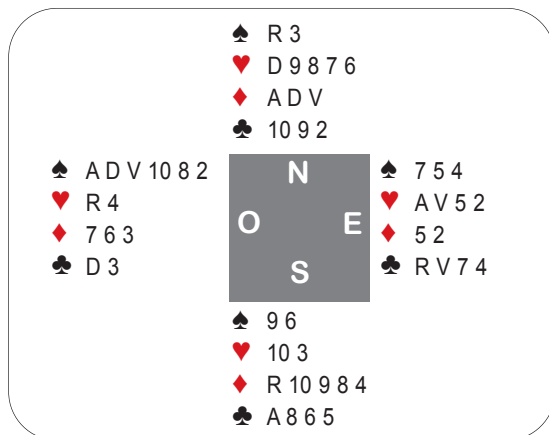
Ce qu'il faut retenir :

Après l'ouverture de 1♦ et une réponse de 2♣, la redemande à 2SA montre de 12 à 14 points réguliers (exceptionnellement 18/19H, mini-maxi). Elle est forcing de manche.

Après une ouverture majeure et une réponse au palier de 2, la redemande à 2SA montre de 15 à 17 points réguliers.

Donneur : Nord
Vulnérabilité : Nord - Sud

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



Entame : 10 de Trèfle

Les enchères :

Ouest intervient naturellement à 2♠ avec 12H et une belle couleur 6ème. 3♠ est un soutien de politesse avec trois atouts un doubleton et 9H utiles. Avec une distribution très régulière, et un Roi de Cœur devant l'ouverture qui est une valeur douteuse, Ouest décline la proposition.

Le jeu de la carte :

Ce 10 de Trèfle a peu de chance d'être un singleton. Sud prend de l'As et n'a rien de mieux à jouer qu'un petit Carreau. La défense va réaliser 3 levées en mineures et le Roi de Pique, 9 levées pour les Nord-Sud.

Ce qu'il faut retenir :

En tournoi par paires il ne faut pas pousser les manches. En match par 4 cette manche vulnérable à 50% doit être déclarée, ce qui sera plus facile pour Ouest si Est dit 3♥ plutôt que 3♠.

DONNE 6

Donneur : Est
Vulnérabilité : Est - Ouest

<p>♠ A D</p> <p>♥ V</p> <p>♦ R D 10 9 6</p> <p>♣ 10 8 7 5 3</p>	<table style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; 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="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ R 7 6</p> <p>♥ 10 6 3</p> <p>♦ A 8 7</p> <p>♣ A R V 2</p>	<p>♠ V 9 8 5 4 2</p> <p>♥ D 9 7</p> <p>♦ V 4 3 2</p> <p>♣</p>
	N											
O		E										
	S											
		<p>♠ 10 3</p> <p>♥ A R 8 5 4 2</p> <p>♦ 5</p> <p>♣ D 9 6 4</p>										

Sud	Ouest	Nord	Est
2♥	Passe	2SA	Passe
4♦	Passe	4♥	Passe
Passe	Passe		

Entame : 3 de Trèfle

Les enchères :

Nord n'a pas tout à fait de quoi imposer la manche : l'enchère de 2SA, en face d'une ouverture d'un 2 faible, est un relais qui demande à l'ouvreur de se décrire. 4♦ montre une courte à Carreau (singleton ou chicane) dans une main non minimum. Une intervention osée d'Ouest à 3♦, aurait permis de trouver une défense pour une de chute.

Le jeu de la carte :

Après l'enchère de 4♦, Ouest n'a plus aucun intérêt à entamer Carreau. L'entame à Trèfle réduit immédiatement le déclarant à 10 levées, quand Est peut couper deux fois (communication à l'As de Pique). Un bon exemple pour montrer que des enchères détaillées en tournoi par paires facilitent souvent la vie de la défense.

Ce qu'il faut retenir :

Après un relais à 2SA sur une ouverture de 2♥ ou 2♠ les réponses sont les suivantes:

- Répétition de la couleur : minimum.
- nomination d'une couleur au palier de 3 : force.
- 3SA : couleur pleine, ou maximum et régulier, avec petits honneurs dispersés.
- Nomination d'une couleur au palier de 4 : splinter (4♥, singleton à Pique).

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Tous

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

♠ A 8 7 6											
♥ R 7											
♦ A R D 5											
♣ D 9 5											
♠ 4	<table border="1" style="width: 100px; height: 100px; border-collapse: collapse; text-align: center; font-size: 2em;"> <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		♠ 5 3
	N										
O		E									
	S										
♥ V 9 6			♥ D 8 5 4 3								
♦ 4 3 2			♦ V 10 7 6								
♣ A 10 7 4 3 2			♣ V 8								
♠ R D V 10 9 2											
♥ A 10 2											
♦ 9 8											
♣ R 6											

Entame : 6 de Cœur

Les enchères :

3♠ montre des ambitions de chelem auxquelles Sud répond positivement par 4♣, enchère de contrôle. Nord peut maintenant poser le Blackwood pour vérifier qu'il ne manque pas deux clés et conclut à 6♠.

Le jeu de la carte :

Après l'entame à Cœur Sud compte 12 levées sans problèmes (6 levées de Pique, As et Roi de Cœur, un Cœur coupé au mort et As-Roi-Dame de Carreau). Il peut essayer de "voler" une levée à Trèfle en jouant tout de suite Trèfle vers la Dame après avoir donné deux tours d'atout. Si Ouest ne plonge pas de son As, 13 levées sont dans la poche. La non entame Trèfle peut faire espérer qu'Ouest possède l'As.

Ce qu'il faut retenir :

Après un changement de couleur , le soutien de la majeure d'ouverture au palier de trois montre des ambitions de chelem.

Exemples :

1♥	-	1♠	-	ou	1♠	-	2♣	-
2♦	-	3♥	-		2♠	-	3♠	-

Attention :

1♥ - 1♠ -
 2♥ - 3♥ : est un non forcing, au tour de 10H encourageant avec deux cartes à Cœur en face des six cartes promises par l'enchère de 2♥.

DONNE 8

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

	♠ 9 5 3										
	♥ 9 4										
	♦ V 7 4										
	♣ V 10 9 7 6										
♠ R 6 4		♠ D V									
♥ A V 7 3		♥ R D 10 8 6 5									
♦ A R 10 8		♦ D 5 2									
♣ D 4		♣ A 5									
	<table border="1"> <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		
	N										
O		E									
	S										
	♠ A 10 8 7 2										
	♥ 2										
	♦ 9 6 3										
	♣ R 8 3 2										

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

Entame : Valet de Trèfle

Les enchères :

En réponse au Texas Cœur de son partenaire, Ouest doit sauter à 3♥ signalant quatre atouts dans une main réévaluée à 19 HD. 4♣ est une enchère de contrôle avec une envie de jouer le chelem. L'ouvreur peut donc poser le BW puisqu'il possède tous les autres contrôles. Il manque une clé, arrêtons-nous à 6♥.

Le jeu de la carte :

L'entame du Valet de Trèfle, met le déclarant au pied du mur. Nord a pu entamer dans RV10 à Trèfle, même si ce n'est pas très vraisemblable. Si c'était la seule chance, avec un Carreau en moins dans la main, il ne faudrait pas hésiter à laisser venir vers la Dame. Ici, les Carreaux offrent de réelles chance de succès, partage 3/3 ou Valet de Carreau second. Attention, à sept cartes, il faut jouer les Carreaux en tête, ce qui permet ici de gagner ce petit chelem.

Ce qu'il faut retenir :

Quelques chiffres à connaître :

- Une impasse à 50% de chance de réussir
- Il manque 4 cartes :

partage 3-1	:	49,7%	(1 chance sur 2)
partage 2-2	:	40,7%	
- Il manque 5 cartes :

partage 3-2	:	67,8%	(2 chances sur 3)
partage 4-1	:	28,3%	(1 chance sur 4)
- Il manque 6 cartes :

partage 3-3	:	35,5%	(1 chance sur 3)
partage 4-2	:	48,4%	(1 chance sur 2)

Donneur : Nord**Vulnérabilité :** Est - Ouest

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

♠ RD 7 5 4
♥ 4
♦ A 10 8 6 3
♣ D 4

♠ 8 6
♥ AD 9 7 5 3
♦ D 9 5
♣ R 5

♠ A 10 9 3 2
♥ 10
♦ R 7 4 2
♣ A 10 3

♠ V
♥ RV 8 6 2
♦ V
♣ V 9 8 7 6 2

Central diagram: A grey diamond shape with 'N' at the top, 'S' at the bottom, 'O' on the left, and 'E' on the right.

Entame : 2 de Cœur

Les enchères :

Sud est trop fort pour un splinter (maxi 15 HLD) et doit commencer par faire un changement de couleur sur lequel Ouest doit glisser 2♥. Malgré son ouverture minimum Nord peut sauter à 4♦ montrant une distribution au moins 5/5. Sud a de bonnes raisons de penser à un chelem, message transmis par une enchère de contrôle à 5♣. La surenchère d'Est à 5♥ laisse présager le double singleton à Cœur. Sud s'arrête sagement à 5♠.

Le jeu de la carte :

Au contrat de 5♠, Est entame Cœur, et Ouest rejoue passivement Atout. La perdante à Trèfle semble inévitable, nous y reviendrons. Il va falloir bien manier les Carreaux. Le bon manie- ment consiste à jouer le Roi de Carreau, et si un honneur apparaît en Est, faire l'impasse à l'autre, en application du « principe du moindre choix ». Ici, c'est déjà gagné, mais vous avez une chance supplémentaire. Si Est a DV de Carreau sec, il sera peut-être obligé de jouer sous son Roi de Trèfle, retour d'une levée inattendue à Trèfle.

Ce qu'il faut retenir :

Rétez le principe du moindre choix, même si ce n'est facile à comprendre. À neuf cartes, lorsqu'un honneur apparaît, la Dame ou le Valet, vous devez faire l'impasse sur l'autre, et ne pas jouer Dame Valet secs.

DONNE 10

Donneur : Est
Vulnérabilité : Tous

♠ V 10 9 3	♠ A R 2	♠ D 7 6 5 4									
♥ DV 6 2	♥ 8 5 3	♥ A R 4									
♦	♦ DV 4 3	♦ A 2									
♣ A 10 8 7 6	♣ RV 5	♣ D 9 3									
	<table border="1"> <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		
	N										
O		E									
	S										
	♠ 8										
	♥ 10 9 7										
	♦ R 10 9 8 7 6 5										
	♣ 4 2										

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠
Passé	4♦*	Passé	4♠
Passé	Passé	Passé	

Entame : 10 de Cœur

Les enchères :

4♦ est un splinter. Cette enchère montre un fit au moins quatrième, un singleton ou une chicane à Carreau et de 13 à 15 points HLD.

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend l'entame de l'As de Cœur, coupe un Carreau et joue atout. Nord prend, et ne peut jouer utilement Trèfle. Rien ne peut empêcher Est de réaliser 10 levées, 4 Piques, 4 Cœurs, 1 Carreau et 1 Trèfle, sans avoir à manier les Trèfles (un Trèfle de la main est défaussé sur le 4^{ème} Cœur du mort).

Ce qu'il faut retenir :

Le splinter en face d'une ouverture majeure est exprimé par un double saut. Il promet théoriquement un singleton nommé par ce saut, cinq atouts et une dizaine de points d'honneur. La chicane, comme ici, peut compenser l'absence du 5^{ème} atout.

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Personne

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

Entame : 2 de Carreau

	♠ R 7 5 2							
	♥ A 2							
	♦ V 9							
	♣ A D 9 3 2							
♠ 6 4 3	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tbody> <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> </tbody> </table>		N		O	S	E	♠ A 10 9 8
	N							
O	S	E						
♥ 3		♥ V 6 5 4						
♦ 7 6 4 3 2		♦ D 10 8 5						
♣ R 6 5 4		♣ 7						
	♠ D V							
	♥ R D 10 9 8 7							
	♦ A R							
	♣ V 10 8							

Les enchères :

L'enchère de 3♥ (répétition à saut de la couleur d'ouverture) montre une belle couleur sixième et à partir de 17 DHL. 3♠, dans un premier temps est naturel, et demande à l'ouvreur de dire 3SA avec l'arrêt à Carreau. Lorsque Nord reparle sur 3SA par 4♣, il montre un fit à Cœur, le contrôle à Trèfle, le contrôle à Pique et des ambitions de chelem. Sur 4♦, contrôle, il doit se contenter de 4♥ ayant fait suffisamment d'efforts avec son jeu. Sud n'a pas de quoi poser le Blackwood, il est minimum de son enchère de 3♥.

Le jeu de la carte :

Le déclarant va rapidement constater le mauvais partage des atouts et il finira par concéder une levée d'atout et l'As de Pique, le Roi de Trèfle étant placé. À l'analyse, ce chelem est à moins de 50 % : il faut le Roi de Trèfle placé, un bon partage des atouts et pas de coupe à Pique chez les adversaires.

Ce qu'il faut retenir :

Dans l'exploration d'un chelem il faut vérifier :

- Les contrôles de toutes les couleurs et le nombre d'As
- La qualité des atouts
- Avoir suffisamment de matériel (de points d'honneurs)

DONNE 12

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Nord - Sud

<p>♠ 5 2 ♥ R 10 4 ♦ R 7 5 4 ♣ 9 7 3 2</p>	<table style="border: 1px solid black; 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="background-color: #cccccc;"></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		<p>♠ AD 8 6 3 ♥ D 9 8 5 ♦ V ♣ D 8 6</p> <p>♠ V 7 ♥ A 7 6 ♦ A 10 9 3 ♣ R V 10 4</p> <p>♠ R 10 9 4 ♥ V 3 2 ♦ D 8 6 2 ♣ A 5</p>
	N										
O		E									
	S										

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	Passé	1♦
Passé	1SA	Contre	Passé
2♠	Passé	Passé	3♣
Passé	3♦	3♠	Passé
Passé	Passé		

Entame : 5 de Carreau

Les enchères :

Le contre de Nord, qui aurait pu ouvrir, est un appel aux majeures. Sur 2♠, Est se bat courageusement, il sait que son partenaire a un soutien dans une de ses deux mineures. Sud aurait pu déjà surenchérir à 3♠, ce que doit faire Nord sans hésitation, au nom de son 5^{ème} Pique et de son singleton à Carreau

Le jeu de la carte :

Est prend de l'As de Carreau, et rejoue atout, le retour le plus neutre. Le déclarant peut soit essayer d'affranchir sa Dame de Trèfle, pour défausser un Cœur de sa main soit de trouver le 10 de Cœur, sachant que les distributions des deux joueurs sont probablement miroirs. Jouer Cœur vers le 8 (9) du mort lui permet de faire 10 levées si Ouest « oublie » de plonger du Roi pour rejouer Trèfle.

Ce qu'il faut retenir :

Après cette séquence 1♣/1♦ - 1SA

- Le contre est d'appel pour les majeures (au moins 4-4)
- Le cue bid à 2♣/2♦ montre un bicolore majeur 5-5

Ces deux interventions sont également valables après avoir passé d'entrée.

DONNE 14

Donneur : Est
Vulnérabilité : Personne

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

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

Entame : 4 de Pique

Les enchères :

Pour décrire un bicolore mineur sur l'ouverture de 1SA, le répondant doit commencer par faire un Texas pour les Trèfles suivi de 3♦.

Sur 3♦, l'ouvreur nommera 3SA s'il tient bien les deux majeures, et nommera la majeure qu'il tient s'il ne tient pas l'autre.

Le jeu de la carte :

Sud prend l'entame à Pique du 9. Il va bien sûr affranchir les Carreaux en prenant la précaution de jouer un petit Carreau sous la Dame, pour se prémunir contre un As sec en Sud, et sans dommage si l'As est sec en Nord.

En main avec l'As de Carreau, Sud ne peut pas jouer Pique dans la fourchette. Qu'il joue le 10 de Cœur ou Trèfle, la position favorable à Cœur, le Roi second placé, permet de réaliser 11 levées, 3 Piques, 3 Cœurs, 4 Carreaux et 1 Trèfle.

Ce qu'il faut retenir :

En réponse à l'ouverture de 1SA, un unicolore mineure avec une courte s'exprime de la façon suivante :

Le répondant nomme sa mineure en Texas puis nomme :

- 3♥ = singleton Pique
- 3♠ = singleton Cœur
- 3SA = singleton dans l'autre mineure

Un bicolore mineur s'exprime en faisant un Texas Trèfle puis en nommant les Carreaux.

Donneur : Sud

Vulnérabilité : Nord - Sud

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

Entame : Valet de Carreau

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

Les enchères :

Nord pourrait être tenté de dire 3♣ sur 2♥, mais cette enchère non forcing risque de faire rater un fit 4/4 à Pique, couleur non déniée par l'ouvreur. Sur 2♠, 3ème couleur forcing, et pas nécessairement naturelle. Sud répète ses Cœurs pour montrer une longueur au mois 6^{ème}, et sans tenue ni à Carreau, ni à Pique, Nord conclut à 4♥.

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend l'entame à Carreau et tente l'impasse au Roi de Trèfle. Si Est rejoue atout, on peut jouer Pique pour l'As, puis la Dame ou un petit Cœur pour le bon honneur second. Quand rien ne vient, et qu'Est rejoue Carreau, le déclarant joue Trèfle et défause son Carreau pendant qu'Est coupe avec son atout maître. Si après le Roi de Trèfle, Est rejoue Carreau, le mieux est, peut-être, de couper un Carreau avec l'As de Cœur.

Ce qu'il faut retenir :

L'utilisation de cette troisième couleur à 2♠ demande à l'ouvreur des précisions sur sa main (la redemande à 2♥ étant assez vague) :

Priorité N°1 : fitter à Pique s'il possède 4 cartes

Priorité N°2 : nommer 2SA avec un jeu régulier et l'arrêt Carreau

Priorité N°3 : fitter à Trèfle avec un honneur troisième

DONNE 16

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Est - Ouest

♠ V 6 4 3	♠ 8 5	♠ A 10 9 7 2						
♥ A D 6 2	♥ 10 9 8 5 4 3	♥ 7						
♦ 10 5	♦ 9	♦ R D V 6 2						
♣ A 6 2	♣ R V 8 5	♣ 10 7						
<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">N</td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px; text-align: center;">O</td> <td style="padding: 5px; background-color: #808080; color: white; text-align: center;">S</td> <td style="padding: 5px; text-align: center;">E</td> </tr> </table>				N		O	S	E
	N							
O	S	E						
	♠ R D							
	♥ R V							
	♦ A 8 7 4 3							
	♣ D 9 4 3							

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

Entame : 4 de Trèfle

Les enchères :

3♠ après le Drury montre quatre atouts dans une main régulière de 11/12 DH. La connaissance du neuvième atout permet à Est de déclarer la manche avec cette jolie main bicolore.

Le jeu de la carte :

L'entame à Trèfle est défavorable, le déclarant ne peut plus tenter l'impasse au Roi de Cœur. Conscient que tout le champ ne va pas déclarer la manche avec 10H en face d'un passe d'entrée, il doit pour choisir la ligne de jeu qui lui donne la meilleure chance de gagner son contrat, sans chercher de levée supplémentaire. Après l'As de Trèfle, il faut jouer Pique pour l'As. Si un honneur apparaît continuer atout, dix levées sont assurées. Si rien n'apparaît, faire l'impasse à Cœur, meilleure que le Pique 2/2.

Ce qu'il faut retenir :

La connaissance d'un soutien 9^{ème} exprimé par le saut à 3♠ permet de déclarer des manches avec des mains irrégulières de l'ouvreur, même minimum en points d'honneur. Un beau bicolore 5/5 est toujours suffisant pour accepter cette proposition.

DONNE 18

Donneur : Est
Vulnérabilité : Nord - Sud

	♠ 9 3										
	♥ R V 7										
	♦ R 4 2										
	♣ D 10 9 7 2										
♠ AV 5 4		♠ RD 8 6									
♥ 10 9 5 3		♥ 8 2									
♦ 10 8 5		♦ V 7 3									
♣ AV		♣ 8 6 5 4									
	<table border="1"> <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		
	N										
O		E									
	S										
	♠ 10 7 2										
	♥ AD 6 4										
	♦ AD 9 6										
	♣ R 3										

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passé
1SA	Passé	3SA	Passé
Passé	Passé		

Entame : 3 de Cœur

Les enchères :

Une séquence très classique.

Le jeu de la carte :

Sud prend l'entame au mort avec le Roi et joue Trèfle pour le Roi et l'As. Ouest est à la croisée des chemins. S'il joue paresseusement le 10 de Cœur, le déclarant fait le reste des levées. Il doit jouer Pique et pour cela, avoir remarqué le 8 de Trèfle choisi par Est au 1^{er} tour de la couleur.

Ce ne peut être un appel (dit « de Smith ») pour les Cœurs, le Roi de Cœur joué par le déclarant ne trompe personne, mais bien un appel à Pique.

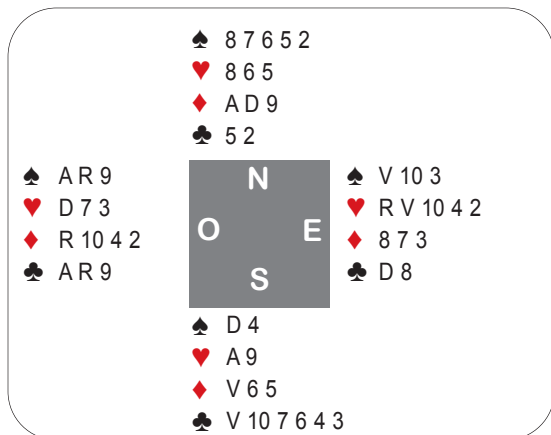
La carte juste à rejouer est le 4 de Pique, pour garder une fourchette AV si Est a simplement le Roi de Pique 4^{ème}. Une de chute contre 12 levées, le grand écart est réussi.

Ce qu'il faut retenir :

D'une façon générale, à Sans Atout, entre deux couleurs de quatre cartes à l'entame il faut privilégier celle commandée par l'honneur de plus petit rang.

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Est - Ouest

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



Entame : Valet de Trèfle

Les enchères :

La redemande à 2SA de Nord montre 18/19 H sans quatre cartes à Pique. 3♣ est un relais pour trouver un fit troisième à Cœur chez l'ouvreur.

Le jeu de la carte :

Sur l'entame Trèfle, le déclarant gagne son contrat en jouant atout, pour ensuite réussir l'im-passe à la Dame de Pique, mais ce n'est pas le bon jeu à cartes fermées. Par manque de communication pour jouer vers les honneurs de la main forte, le plus réaliste est de commencer par trois tours de Trèfle pour défausser un Carreau du mort avant de jouer atout. Ensuite on jouera Carreau vers le Roi et enfin Pique, si l'on n'a pas réussi à affranchir le 13^{ème} Carreau. Cette ligne de jeu perd ici, quand les Trèfles sont 6/2 et l'As de Carreau mal placé.

Ce qu'il faut retenir :

Sur une redemande à 2SA après une ouverture mineure et une réponse en majeure, le répondant recherchera un fit majeur en nommant l'autre mineure.

Exemple :

1♣ 1♠
 2SA 3♦ : recherche de trois cartes à Pique chez l'ouvreur.

DONNE 20**Donneur :** Ouest**Vulnérabilité :** Tous

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

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

Entame : 2 de Cœur**Les enchères :**

Sud a une intervention un peu légère mais évidente en TPP. Derrière 1SA, Nord ne doit pas dire 2♥, vulnérable, avec trois petits Cœurs, moins de 8H et une distribution 4333 (déjà 200, non contrés).

Le jeu de la carte :

Sur l'entame du 2 de Cœur, Sud sait que son partenaire possède trois cartes et en déduit que le déclarant a la Dame de Cœur troisième. Il prend du Roi pour éclairer la situation, et rejoue un petit pour conserver les communications.

Ouest va jouer sur l'impasse à la Dame de Carreau, et se contenter de 7 levées quand le Roi de Pique est également mal placé.

Ce qu'il faut retenir :

Dans un contrat à Sans Atout, les règles d'entame varient quand le partenaire a fait une enchère.

L'entame suit les principes de la quatrième "meilleure" quand le partenaire ne s'est pas manifesté.

En face d'une intervention (ou d'une ouverture majeure) c'est la signalisation Pair-Impair dans la couleur du partenaire qui reprend ses droits.

Donneur : Nord
 Vulnérabilité : Nord - Sud

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

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

Entame : Roi de Trèfle

Les enchères :

Est aurait pu glisser un "petit" contre d'appel sur l'ouverture de 1♦, enchère plus convaincante avec un singleton à Carreau.

Le jeu de la carte :

Lorsqu'Est reste en main au Roi de Trèfle il peut en déduire avec certitude que son partenaire possède l'As au moins troisième. En effet si le déclarant possédait l'As il l'aurait mis sur le Roi pour ne perdre qu'une levée dans la couleur.

Est doit donc continuer Dame de Trèfle et Trèfle. Le mauvais partage des atouts n'empêchera pas le déclarant de développer 8 levées en affranchissant rapidement ses Carreaux.

Ce qu'il faut retenir :

Sur l'entame du Roi, la signalisation renseigne sur la parité. Le 10 fourni par Ouest montre un nombre pair de cartes, c'est le raisonnement qui permet de comprendre que l'As de Trèfle est dans son jeu. En effet, avec A102, il doit fournir le 2, pour la même déduction.

DONNE 22

Donneur : Est
Vulnérabilité : Est - Ouest

	♠ 8					
	♥ AV 10 9 7 2					
	♦ A 9 6					
	♣ D 10 7					
♠ 10 9 6 4 2 ♥ RD 4 ♦ V 7 5 3 ♣ V	<table style="border: 1px solid black; background-color: #cccccc; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ AD 5 ♥ 6 5 ♦ RD 10 8 4 ♣ R 9 2	
N						
O E						
S						
	♠ RV 7 3					
	♥ 8 3					
	♦ 2					
	♣ A 8 6 5 4 3					

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

Entame : 2 de Pique

Les enchères :

Le contre d'Est exprime une bonne ouverture avec trois cartes à Pique. Sud réveille à 3♣ dans l'espoir de pousser ses adversaires à 3♠.

Le jeu de la carte :

Est prend de l'As de Pique et rejoue le Roi de Carreau, neutre. Le déclarant va chercher à couper ses Piques. Carreau coup, Roi de Pique et Pique coupe, la Dame tombe le Valet est maître. Il présente maintenant la Dame de Trèfle qu'il n'y a pas de risque à laisser filer. Carreau coup, As de Trèfle, 10 bonnes levées.


Ce qu'il faut retenir :

Le contre de l'ouvreur montre une main de seconde zone, donc irrégulière, avec trois cartes dans la couleur du répondant (avec une tolérance pour des mains proches de l'ouverture d'1SA comme celle de notre exemple) ou une main de troisième zone sans enchère naturelle (18H réguliers sans tenue, par exemple).

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Tous

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

♠ DV 10 9 4
 ♥ R 8 6 2
 ♦ 8
 ♣ ADV

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

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

Entame : 3 de Trèfle

Les enchères :

Ouest a raison de soutenir son partenaire à 3♦ avec trois cartes, plutôt que de répéter ses Cœurs. Son singleton à Pique prend une valeur particulière à l'atout Carreau. Est pourrait poser directement le BW sur 3♦. Il contrôle toutes les couleurs, la réussite du grand ou du petit chelem est une question de nombre d'As.

Le jeu de la carte :

Pour réaliser ses 12 levées, il suffit de couper deux Piques de la main courte. Même si Nord rejoue atout après sa première levée du Valet de Trèfle, la réalisation de ce plan de jeu ne présente aucune difficulté.

Ce qu'il faut retenir :

Poser le Blackwood est une prise de capitanat qui sous-entend que tous les autres problèmes sont résolus, en particulier matériel, contrôle et qualité d'atout. Est s'engage ainsi à déclarer le chelem dès qu'il ne manque pas deux cartes clés.

DONNE 24

Donneur : Ouest
Vulnérabilité : Personne

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	2♦	3♠	Passe
4♠	5♥	Passe	Passe
5♠	Contre	Passe	Passe
Passe			

Entame : 4 de Cœur

Les enchères :

22H, neuf levées de jeu une couleur sixième maitresse, tous les critères sont réunis pour justifier une ouverture de 2♦, Forcing de manche.

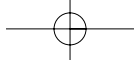
Le barrage à 3♠ avec six cartes seulement est une bonne politique contre les ouvertures fortes. La décision de surenchérir à 5♠ en Sud à égalité de vulnérabilité est plus tendue.

Le jeu de la carte :

Le déclarant n'a aucun problème pour placer la bonne à Carreau derrière l'ouverture forte, et réalise rapidement 9 levées, un score qui récompense la décision courageuse de Sud, -300 contre -450.

Ce qu'il faut retenir :

N'hésitez pas à intervenir sur une ouverture de 2♦ pour trouver un éventuel fit et... une éventuelle défense. Parlez avec des jeux faibles contre les ouvertures fortes, et avec des jeux forts contre les ouvertures faibles est un conseil qu'il est recommandé de suivre.



Boutique en ligne FFB

Musclez votre esprit...

BRIDGEZ VOUS BIEN !

Équipez vous !

Profitez des nombreux produits et portez les couleurs de la campagne publicitaire.



Retrouvez les articles «**Bridgez vous bien !**» (mug, t-shirt, parapluie, clé USB (8Go), jeu, tapis) sur le site FFB/boutique en ligne.

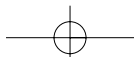


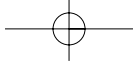
BON D'ACHAT SPECIAL « ESPÉRANCE PAR PAIRES » - 5€ sur votre commande BOUTIQUE FFB VALABLE JUSQU'AU 30 JUIN 2014 (1 seul bon par personne)

Sur présentation de ce bon, la boutique vous fera bénéficier d'une remise de 5€ pour un minimum d'achat de 30€ (hors frais de port). La liste des produits est disponible sur le site internet de la FFB www.ffbridge.fr dans la rubrique «boutique en ligne». Ce coupon est valable en France métropolitaine. **Il est utilisable UNIQUEMENT sur les commandes courrier (hors librairie, logiciels et matériel)**. L'utilisation de ce bon pour tout autre achat donnera lieu à des poursuites. Offre non cumulable.

Pour toute commande, nous vous remercions de bien vouloir compléter les informations ci-dessous sur papier libre et de le retourner accompagné du bon d'achat et du règlement : Nom - Prénom - Adresse postale - téléphone - e-mail, référence article, désignation article, quantité, coût, frais d'envoi, total de la commande (bon d'achat déduit).

Commandez-les sur www.ffbridge.fr, rubrique **Boutique en ligne**
Renseignement : **01 55 57 38 32** • boutique@ffbridge.net





Belambra

clubs

Tous les bonheurs
des vacances en famille
sont chez Belambra.



OFFRE PERMANENTE

jusqu'à

-30% ⁽¹⁾

PARTENAIRE

CHEZ BELAMBRA, TOUT EST PROPOSÉ, RIEN N'EST IMPOSÉ. PROFITEZ DU "TOUT COMPRIS" !

- Les plus beaux endroits et les meilleurs emplacements
- Des lieux de vie pensés pour votre bien-être
- Des logements design et un confort remarquable
- Le spécialiste des clubs enfants
- Des activités sportives
- Du fun et du rire avec nos animations exclusives

OFFRE SPÉCIALE PARTENAIRE FFB

BÉNÉFICIEZ DE VOS AVANTAGES AU :

En indiquant votre code Partenaire : **17487S**

► N° Indigo 0 825 355 354

du lundi au samedi de 8h30 à 19h30 0,15 € TTC / MN

Dans votre Espace Partenaire sur Internet :

www.belambra.fr/collectivites

Avec votre Login : FFB
et votre Mot de passe : 17487S

(1) De 12% à 30% de réduction selon Clubs et périodes : nous consulter. Offre de réduction applicable uniquement sur l'hébergement en formule location et sur l'hébergement et la restauration en formule demi-pension. Sont exclus : le séjour bébé, les forfaits restauration et le supplément pension complète, le supplément court séjour et le supplément single en formule hôtel et toute autre prestation complémentaire. Offre non rétroactive, non cumulable avec tout autre accord, réduction spécifique ou promotion en cours. Offre valable sur un stock de logements alloué à cet effet jusqu'à épuisement de ce dernier. * Dans une sélection de Clubs et de périodes : logement, clubs enfants, activités sportives, animations. Hors consommations au bar. Belambra Clubs au capital de 28.712.160 €. LI : IM0 92 120 049. RCS Nanterre : 322 706 136. Siège social : Centralis, 63 avenue du Général Leclerc - 92340 BOURG LA REINE. Garant : BNP PARIBAS, 16 Boulevard des Italiens, 75009 Paris. Assurance : AXA France IARD, 26 rue Drouot, 75009 PARIS. Crédit Photo : Interview.

