



UNIVERSITÉ DU BRIDGE

# CHAMPIONNAT DE FRANCE DES ÉCOLES DE BRIDGE

JEU N°  
**23**

1<sup>ère</sup> séance 2015

# AVANT-PROPOS

Vous allez participer au CFEB et vous comparer aux autres élèves dans une compétition élaborée spécialement pour vous.

Cette première étape sera sans doute suivie de bien d'autres où vous pourrez mesurer vos progrès.

N'oubliez pas que le bridge même en compétition reste un jeu et que le but d'un jeu c'est de s'amuser.

Alors amusez-vous et bonne chance.

Pierre Saguet

*Vice-Président de la FFB*

Ce livret a été préparé par l'équipe pédagogique de l'Université du Bridge.

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

20, quai Camot - 92210 SAINT CLOUD - Tél : 01 55 57 38 00 - Fax : 01 55 57 38 36

[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		96	4
50		85	15
	150	71	29
	400	45	55
	420	22	78
	430	8	92
	...	0	100

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

**Entame** : Roi de Carreau

### Enchères :

Sur l'ouverture d'1SA de son partenaire, Ouest commence par effectuer un Texas à 2♥ pour indiquer au moins cinq cartes à Pique.

Sur la rectification obligatoire de l'ouvreur à 2♠, il propose ensuite la manche par l'enchère de 2SA au nom de ses 9 points HL.

L'ouvreur n'a pas de fit à Pique et se trouve maximum de son ouverture : il doit accepter la proposition de manche et conclure à 3SA.

### Jeu de la carte :

Sur l'entame du Roi de Carreau, le déclarant (Est) doit recenser ses levées. Il dispose d'une levée à Pique, à Cœur et à Carreau, et de quatre levées de Trèfle. Il lui manque deux levées pour réussir son contrat.

L'affranchissement de levées de longueur à Pique est impossible, car il faudrait donner au moins deux fois la main à la défense, qui dispose déjà de trois levées de Carreau.

Mieux vaut baser sa chance de succès sur la réussite de l'impasse au Roi de Cœur.

Ainsi quand Est prend la main à l'As de Carreau, il doit jouer petit Trèfle pour l'As du mort, et petit Cœur vers son Valet. Quand son Valet fait la levée, il doit rejouer Pique pour l'As du mort et réitérer son impasse à Cœur en jouant la Dame si Nord ne joue pas son Roi.

**NOUVELLE ÉDITION DU SEF**

Renseignements : Boutique FFB

Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.net

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
650		88	12
620		62	38
200		46	54
170		33	67
140		16	84
	100	4	96
	...	0	100

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

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1♣	Passe	1♥	Passe
1♠	Passe	4♠	Fin

**Entame :** Dame de Trèfle

### Enchères :

Sud ouvre d'1♣ car il détient 13 points H, trois Trèfles et trois Carreaux.

Sur une ouverture en mineure, il est primordial de rechercher un éventuel fit en majeure (au moins huit cartes dans le camp).

Avec deux majeures quatrièmes, Nord a bon espoir de trouver un fit majeur et répond 1♥, la majeure la plus économique.

Sans fit à Cœur et avec quatre cartes à Pique, Sud doit explorer le dernier fit majeur possible en annonçant 1♠.

Nord a maintenant connaissance d'un fit à Pique ; il compte un point de distribution pour le doubleton à Trèfle, ce qui le mène à 14 points HLD et lui permet, en face de l'ouverture, de bondir à la manche.

### Jeu de la carte :

Le principal écueil de cette donne est de ne pas manier les Carreaux correctement.

L'unique moyen de réaliser trois levées de Carreau est de faire un pli avec le Valet (en sus de l'As et du Roi). Pour gagner un pli avec une carte non maîtresse, il est nécessaire de jouer vers cet honneur, c'est-à-dire de commencer par une petite carte de la main opposée.

Ainsi, après avoir fait tomber les atouts adverses en trois tours, Sud a intérêt à jouer l'As de Carreau en face du 5, puis le 3 de Carreau vers son Valet.

Si Est ne fournit pas sa Dame, Sud gagne le pli avec le Valet. Et si Est fournit sa Dame, Sud la prend avec son Roi et fera ensuite son Valet.

**2 livrets d'entraînement pour enchérir les chelems avec votre partenaire**

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
200		90	10
100		65	35
	150	46	54
	600	33	67
	620	18	82
	630	5	95
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	2SA	Passe	3♣
Passe	3♥	Passe	3SA
Fin			

**Entame :** Roi de Cœur

**Enchères :**

En face d'un partenaire qui a promis 20-21 points H, Est est nanti de 7 points H et veut donc jouer une manche.

Comme il possède quatre cartes à Pique, il utilise le Stayman (3♣) pour demander à son partenaire s'il possède la même majeure quatrième.

Sur la réponse de 3♥ de l'ouvreur, il en déduit qu'il n'existe aucun fit majeure et conclut à la manche à SA.

**Jeu de la carte :**

Contre un contrat à SA, l'entame du Roi promet une séquence de trois cartes qui peut être parfaite (Roi, Dame, Valet) ou « fausse » (Roi, Dame, 10).

Comme il possède l'As et le 10, Sud sait que l'entame du Roi de Cœur de son partenaire provient d'une couleur commandée par Roi, Dame, Valet.

S'il fournit le 10 sur le Roi il sera en main au deuxième tour de la couleur et ne pourra plus rejouer du Cœur : la couleur sera bloquée !

En revanche, s'il prend l'entame de l'As et rejoue le 10, Nord pourra gagner la levée avec le Valet, puis jouer la Dame, le 9, et une levée de longueur avec le 2 de Cœur, pour consommer la chute.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
140		93	7
110		83	17
100		70	30
	110	62	38
	140	42	58
	170	7	93
	...	0	100

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

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

	N	
O		E
	S	

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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passé	1♥	1♠
2♥	2♠	Fin	

**Entame :** 2 de Cœur

### Enchères :

Est ne possède que 11 points HL mais sa belle couleur cinquième lui permet d'intervenir à 1♠. Ainsi, même si son camp se retrouve en défense, il aura indiqué une bonne entame à son partenaire.

Ouest réalise qu'il a le fit à Pique. Il doit se souvenir que son partenaire peut n'avoir que 9 points HL, et qu'en conséquence le soutien à 2♠ peut se faire jusqu'à 12 points HLD.

Sur 2♠ aucun des joueurs ne se trouve de ressource supplémentaire pour reparler.

### Jeu de la carte :

Est dispose de deux voies pour arriver à ses fins, à savoir remporter au moins huit plis.

Il détient déjà cinq plis à l'atout si le partage du résidu est normal, un pli à Carreau, et fera aisément un pli à Trèfle.

L'un des moyens pour trouver le pli manquant est d'arriver à dédoubler ses atouts en réalisant une ou deux coupes du côté court. Pour cela, Est doit faire tomber l'As de Trèfle avec la Dame, puis ultérieurement, jouer son Roi et un petit Trèfle coupé avec un atout du mort (Ouest). Il doit réaliser cette opération avant de faire tomber les atouts adverses car le fait de faire tomber les atouts ne lui laisserait plus d'atout au mort pour effectuer sa ou ses coupes.

Remarque : l'autre moyen, moins sûr, mais tout aussi efficace ici (car les Carreaux adverses sont bien répartis), est de jouer Carreau, en vue d'affranchir des levées de longueur dans cette couleur.

Mais il faudra dans ce cas penser à ménager ses remontées vers le mort.

**NOUVELLE ÉDITION DU SEF**

Renseignements : Boutique FFB

Tél : 01 55 57 38 32 - e-mail : boutique@ffbridge.net

<p>♠ 9 7 2 ♥ A 10 9 8 2 ♦ 6 5 4 ♣ D 10</p>	<p>♠ A D V 5 3 ♥ R 5 3 ♦ A D 3 ♣ R 5</p> <table style="margin: 0 auto; border: 1px solid black; background-color: #cccccc; padding: 5px;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O                  E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table> <p>♠ R 10 6 ♥ D 7 ♦ R V 2 ♣ A 8 4 3 2</p>	N	O                  E	S	<p>♠ 8 4 ♥ V 6 4 ♦ 10 9 8 7 ♣ V 9 7 6</p>	
N						
O                  E						
S						

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
1430		73	27
680		42	58
650		27	73
	100	20	80
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	Passe
4♠	Passe	6♠	Fin

**Entame :** 10 de Carreau

**Enchères :**

Sur l'ouverture d'1♠ de son partenaire, Sud, qui est fitté, compte ses points HLD : 13 points H plus un point de distribution pour le doubleton Cœur, plus un point de longueur pour la cinquième carte à Trèfle, soit 15 points HLD. Son partenaire ayant promis un minimum de 13 points HLD, il bondit à 4♠ car la somme est égale à 28.

C'est maintenant au tour de Nord de réévaluer son jeu en tenant compte du fit : 19 points H, plus un point de distribution pour le doubleton Trèfle, plus un point de longueur pour la cinquième carte à Pique, soit 21 points HLD. Nord connaît 21 points HLD chez lui et 14 points HLD minimum chez Sud qui font 35 points HLD. En conséquence il appelle le petit chelem.

**Jeu de la carte :**

Pour totaliser douze levées, le déclarant va devoir couper le troisième tour de Cœur de la main courte et donc différer le retrait des atouts adverses.

Le bon timing : prendre l'entame et jouer immédiatement Cœur vers la Dame ; prendre le retour quel qu'il soit, jouer le Roi de Cœur puis couper le troisième Cœur du Roi de Pique pour ne pas risquer une surcoupe (précaution inutile ici puisque les deux adversaires possèdent au moins trois cartes à Cœur) ; et enfin capturer les atouts de la défense.

Cinq levées d'atout, une levée de Cœur, trois levées de Carreau, deux levées de Trèfle, et une coupe du côté court : douze, le compte y est !

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		96	4
	650	88	12
	680	70	30
	1430	27	73
	...	0	100

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

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

	N	
O		E
	S	

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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
Passé	1♥	Passé	3♥
Passé	6♥	Fin	

**Entame :** Valet de Pique

### Enchères :

Avec deux couleurs cinquièmes, Ouest privilégie la majeure, et répond 1♥ à l'ouverture mineure. Quand Est, l'ouvreur, apprend qu'il existe un fit à Cœur, il doit réévaluer son jeu à 19 points HLD. Il ne doit pas se contenter d'un soutien simple, mais d'un soutien à saut (17-19 points HLD).

Ouest doit également intégrer ses points de distribution, et dénombre 18 points HLD : ajoutés aux points promis par son partenaire, cela lui permet de nommer le chelem sans états d'âme.

### Jeu de la carte :

Sur l'entame du Valet de Pique de l'adversaire, Ouest doit prendre conscience qu'il y a urgence à gagner un tour de contrôle à Pique. En effet, il est exposé à perdre une levée de Pique, et l'As d'atout (perte inévitabile).

Pour ne pas perdre de pli à Pique, il lui faut rapidement défausser un Pique de sa main sur une carte maîtresse du mort, et cela sans rendre la main (l'adversaire encaisserait alors son Roi de Pique pour consommer la chute).

Ouest prend donc l'entame de l'As de Pique et avant de jouer atout, joue l'As puis le Roi de Carreau sur lequel il défausse sa Dame de Pique.

Tout danger écarté, Ouest peut faire sereinement tomber les atouts adverses : quand l'adversaire prendra la main à l'As de Cœur et jouera Pique, Ouest pourra couper.





SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
140		89	11
110		73	27
100		65	35
50		48	52
	50	27	73
	110	9	91
	...	0	100

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	1♥	Passé
2♣	Passé	2♥	Fin

**Entame :** 10 de Trèfle

### Enchères :

Quand Nord intervient à 1♥ derrière l'ouverture adverse, il peut ne détenir que 9 points HL. C'est pour cela qu'avec 12 points H, ce qui représente la valeur d'une ouverture, Sud ne peut pas faire de soutien à saut au niveau de quatre. Mais il ne peut pas non plus se contenter d'un soutien simple à 2♥.

Afin de se renseigner sur la force de l'intervenant, Sud emploie ici le Cue-bid à 2♣ (annonce de la couleur adverse) pour montrer un fit à Cœur et au moins 12/13 points HLD.

Nord, doté de 11 points HL est dans la zone minimum de son intervention, et freine donc les enchères en répétant sa majeure au niveau le plus bas, signe de faiblesse.

Ce renseignement suffit à Sud pour s'arrêter avant la catastrophe avec le privilège de n'avoir que huit levées à réaliser, limitant ainsi grandement les risques de chute.

### Jeu de la carte :

Les affaires commencent mal pour Nord, qui perd déjà au début deux levées de Trèfle et deux levées de Pique.

Il doit éviter de perdre en plus deux levées de Cœur. Pour cela, il convient de manier cette couleur correctement : en effectuant une double impasse.

Il rejoint Sud par le Roi de Carreau, et joue un petit Cœur de Sud pour son Valet, qu'Est prend de la Dame. Le déclarant prend tôt ou tard un autre pli avec l'As de Carreau, et peut donc rejouer à nouveau un petit Cœur de Sud.

Ça y est, Ouest est au chantage : s'il met son Roi, Nord le prend de l'As, et s'il ne le met pas, Nord gagne le pli avec le 10 et prend ensuite son Roi avec l'As, au troisième tour.

Huit levées bien méritées.

♠ 10 9 5 2	♠ A R V			
♥ 10 8 7 4	♥ A 6 3			
♦ A 2	♦ R 8 6 4			
♣ R V 8	♣ A 7 5			
♠ D 8 6 4				
♥ R D				
♦ 7 5 3				
♣ 9 6 4 2				
<table style="border: 1px solid black; 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	
N				
O     E				
S				
♠ 7 3				
♥ V 9 5 2				
♦ D V 10 9				
♣ D 10 3				

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		85	15
	150	61	39
	600	38	62
	630	11	89
	...	0	100

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

**Entame :** Dame de Carreau

**Enchères :**  
 Avec 19 points H, Est est trop fort pour ouvrir d'1SA et pas assez pour ouvrir de 2SA. Pour montrer une force de 18 ou 19 points H, il ouvre d'une mineure (ici 1♦) et effectue ensuite un saut à 2SA.  
 Avec 7 points H, Ouest calcule que son camp totalise 25 ou 26 points H et conclut sans ambages à 3SA.

**Jeu de la carte :**  
 Sur l'entame de la Dame de Carreau, le déclarant recense quatre levées de Pique, trois levées de Cœur et une levée dans chaque mineure, soit neuf levées ; mais attention les Cœurs et les Piques sont des couleurs bloquées !

Pour bien gérer ces problèmes de communication, le déclarant prend du Roi de Carreau à la première occasion et débloque l'As, le Roi et le Valet de Pique. Il remonte ensuite au mort en jouant le 3 de Cœur pour le Roi, tire la Dame de Pique et débloque la Dame de Cœur.  
 Enfin, il revient dans sa main par l'As de Trèfle pour jouer son As de Cœur. Neuf levées somme toute bien méritées.

**Kit du parfait bridgeur : 40 €**  
**(1 tapis, 4 jeux de cartes, 10 stylos et 2 blocs de marque)**

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		85	15
	90	62	38
	120	45	55
	150	17	83
	...	0	100

	♠ D V 10 5								
	♥ D 9 6 2								
	♦ 7 5 4								
	♣ R 10								
♠ A 4 2		<table border="1" style="background-color: #cccccc; width: 100px; height: 100px; text-align: center; margin: auto;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td><td>E</td></tr> </table>		N		O	S	E	♠ R 8 7
	N								
O	S		E						
♥ R 3			♥ A 8 5 4						
♦ A D 8 6 2		♦ V 3							
♣ 9 7 3		♣ 8 6 5 4							
	♠ 9 6 3								
	♥ V 10 7								
	♦ R 10 9								
	♣ A D V 2								

	Sud	Ouest	Nord	Est
				Passer
	Passer	1♦	Passer	1♥
	Passer	1SA	Fin	

**Entame :** Dame de Pique

### Enchères :

Attention, une main 5-3-3-2 est régulière. Ouest doit donc, après son ouverture d'1♦, opter pour une redemande à 1SA qui promet 12 à 14 points H et un jeu régulier.

Avec seulement 8 points H et un jeu également régulier, Est ne se trouve aucune raison de reparler puisque son camp ne peut atteindre le seuil de la manche fixé à 25 points HL.

### Jeu de la carte :

Avec seulement deux levées de Pique, deux levées de Cœur, et une levée de Carreau au départ, Ouest doit chercher quelle couleur est la plus attrayante à exploiter. Les Carreaux fourniront quelques levées, surtout en cas de répartition favorable.

La défense doit être vigilante : si le déclarant commence l'exploitation des Carreaux en jouant le Valet, Sud devra fournir le Roi (Honneur sur Honneur) pour pouvoir réaliser une levée ultérieurement avec son 10 (ou son 9). S'il ne le fait pas, Ouest laissera le Valet de Carreau faire la levée (impasse) et recommencera ensuite avec succès son impasse en jouant petit Carreau pour sa Dame.

En tout état de cause Ouest continue son travail de sape à Carreau et la bonne nouvelle finit par tomber : les Carreaux adverses sont répartis 3-3 et Ouest s'adjugera finalement quatre levées dans la couleur (deux levées d'Honneurs et deux levées de Longueur) et huit levées au total.

<p>♠ R 2</p> <p>♥ DV 10 6</p> <p>♦ A 9 5 3</p> <p>♣ 10 5 2</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> </table>	N	O	S	E	<p>♠ DV 7 6</p> <p>♥ R 9 4</p> <p>♦ DV 8</p> <p>♣ RV 6</p>	<p>♠ A 5</p> <p>♥ 8 5 2</p> <p>♦ 10 7 4 2</p> <p>♣ A 9 7 3</p>
N							
O							
S							
E							

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
150		85	15
140		63	37
120		51	49
110		37	63
	50	14	86
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♣	Passe
1♠	Passe	2♠	Passe
3♠	Fin		

**Entame** : Dame de Cœur

### Enchères :

Une fois le fit à Pique trouvé, Sud réévalue son jeu : 9 points H, deux points pour le neuvième atout et un point pour le doubleton Cœur font 12 points HLD.

L'ouvreur ayant promis de 12 à 16 points HLD, une manche est possible si l'ouvreur est maximum de son enchère de 2♠.

Pour lui demander si c'est le cas, Sud utilise l'enchère de 3♠. En majeure, le palier de trois est en effet un « palier inutile » qui sert à proposer la manche.

Nord contemple son ouverture minimum et refuse de jouer la manche : il passe.

### Jeu de la carte :

Après l'entame de la Dame de Cœur, le déclarant ne possède plus qu'un tour de contrôle dans la couleur. Pour éviter de perdre une levée de Cœur, la seule solution est de défausser un Cœur sur un Carreau du mort.

Il doit donc d'une part affranchir très vite ses Carreaux, tant qu'il détient encore des honneurs à Cœur, et d'autre part garder une communication avec le mort pour profiter de ces fameux Carreaux.

Le jeu précis qui permet d'arriver à ses fins consiste à prendre l'entame de l'As de Cœur et à faire tomber tout de suite l'As de Carreau en présentant le Roi de Carreau.

Le déclarant dispose encore, si nécessaire, du Roi de Cœur pour remonter au mort et défausser son Cœur perdant sur l'extra-gagnante à Carreau.

Il peut maintenant faire tomber les atouts adverses.

En revanche, si le déclarant commence maladroitement par jouer atout dès la deuxième levée, il perd deux atouts, un Cœur et les deux As mineurs et chute son contrat.

**Participez au Championnat de France Espérance par paires et par quatre.  
Dotation points d'expert**

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
620		72	28
100		58	42
	100	42	58
	420	29	71
	450	11	89
	...	0	100

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	1♠	4♥
4♠	Fin		

**Entame :** Dame de Cœur

### Enchères :

Il s'agit ici d'une séquence typiquement compétitive où le plus important n'est pas toujours le nombre de points mais le nombre d'atouts de chacun des camps.

Preuve en est par cette enchère de Sud qui, sur l'enchère adverse de 4♥, avec seulement 8 points H, propose un contrat de sacrifice à 4♠ au nom de la connaissance de 10 cartes à Pique dans son camp (Loi des atouts).

### Jeu de la carte :

Sur l'entame de la Dame de Cœur, Ouest, en défense, doit faire très attention à ne pas livrer le contrat. Il voit qu'il y a quatre beaux Carreaux au mort, synonymes de défausses de perdantes dans d'autres couleurs pour le déclarant.

Les Cœurs n'offrant plus d'espoir de levée (le mort coupe), Ouest doit éviter de laisser son partenaire dans le flou. Il prend la Dame de Cœur du Roi et rejoue As de Trèfle puis Dame de Trèfle et Trèfle.

Cette défense vigilante permettra la chute du contrat de 4♠.

Remarquez que le contrat de 4♠, même s'il chute d'une levée, reste une meilleure alternative pour le camp Nord-Sud que de laisser le camp Est-Ouest scorer tranquillement 420 points en jouant la manche à l'atout Cœur.

Pour tous ceux qui veulent s'initier au bridge, recommandez le site :

**[www.decouvertedubridge.com](http://www.decouvertedubridge.com)**

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
620		88	12
600		54	46
170		30	70
150		17	83
	100	3	97
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	1♣	Passe
2SA	Passe	3SA	Fin

**Entame** : 2 de Pique

### Enchères :

La redemande à 1SA de Nord promet de 12 à 14 points H ainsi qu'un jeu régulier.

Sud calcule pour savoir si son camp peut atteindre les 25 points H, seuil de points nécessaires pour jouer 3SA.

Il a 11 points H, donc les 25 points H seront atteints si son partenaire est maximum de sa zone promise.

Sud propose la manche par le biais de l'enchère de 2SA (palier inutile), que Nord, nanti de 14 points H, s'empresse d'accepter.

### Jeu de la carte :

Est, sans séquence dans sa couleur longue, opte pour une entame en quatrième meilleure et Ouest doit fournir la Dame (sa plus forte carte).

Nord fait le point : il dispose d'une levée de Pique, de trois levées de Cœur et de deux levées de Carreau.

Il lui manque donc trois levées.

Quelques levées de Trèfle peuvent s'affranchir à condition de manier correctement la couleur.

Ainsi Nord doit-il prendre de l'As de Pique (éventuellement après un laisser-passer) et jouer immédiatement un petit Trèfle de sa main vers les Honneurs de Sud ?

Si Est prend de l'As de Trèfle, il libère aussitôt tous les Trèfles du déclarant et la défense ne fera en tout et pour tout que trois levées de Pique et l'As de Trèfle.

Si Est ne joue pas son As, le Roi de Sud fait la levée et Nord revient dans son jeu par le Roi de Cœur pour présenter à nouveau un petit Trèfle.

Est se retrouve encore au chantage, contraint de jouer son As « dans le vide » sans prendre aucun Honneur à l'adversaire ; neuf levées pour le déclarant, et même dix si Est omet d'encaisser ses Piques affranchis.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
480		89	11
450		55	45
430		27	73
420		17	83
400		10	90
	50	3	97
	...	0	100

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

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passé
1SA	Passé	2♣	Passé
2♥	Passé	4♥	Fin

**Entame :** Valet de Pique

### Enchères :

Le Stayman, du nom de son inventeur Sam Stayman, permet de détecter un fit majeur 4-4 après une ouverture d'1SA. Il nécessite un minimum de 8/9 points HL chez le répondant puisque le camp atteindra au minimum le palier de 2SA.

La convention permet ici de trouver le fit à Cœur et Nord, du haut de ses 12 points HLD, conclut à la manche.

### Jeu de la carte :

Nord et Sud possèdent la même forme de main : deux Piques, quatre Cœurs, quatre Carreaux et trois Trèfles : c'est ce que l'on appelle des jeux miroirs. Aucune coupe n'étant possible, il est nécessaire de commencer par faire tomber les atouts. Le déclarant pourra ensuite encaisser ses Carreaux maîtres.

Il finira par une impasse forçante au Roi de Trèfle en partant de la Dame de Trèfle vers l'As de sa main. Le Roi ayant le bon goût d'être placé en Est, le déclarant ne perd finalement que deux levées d'atout pour un score de 450.

Remarque : le camp Nord-Sud ne marquerait que 400 points au contrat de 3SA. N'oubliez pas de toujours chercher un fit majeur plutôt que de jouer à Sans-Atout.

**2 livrets d'entraînement pour enchérir les chelems avec votre partenaire**

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €





SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
100		97	3
	170	84	16
	300	70	30
	620	44	56
	650	11	89
	...	0	100

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

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



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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Passé	3♥
Passé	4♥	Fin	

**Entame :** Valet de Pique

### Enchères :

Il ne faut pas oublier les deux points de distribution inhérents à la connaissance d'un neuvième atout dans le camp.

Est, fitté à Cœur, ne doit pas se contenter d'un soutien au palier de deux car il n'a certes que 9 points H, mais 12 points HLD (1D pour le doubleton, et 2D pour le neuvième atout).

Il montre donc précisément 11-12HLD par son soutien à saut au niveau de 3, et permet à Ouest, détenteur de 16 points HLD, de conclure à la manche majeure.

### Jeu de la carte :

Sur l'entame du Valet de Pique, suivi du 2 au mort, Sud ne doit pas se précipiter sur son As : il y a encore la Dame de Pique au mort et si Sud met son As maintenant, il ne prendra aucun Honneur.

Est remporte donc le premier pli du Roi de Pique et doit maintenant s'appliquer pour gagner son contrat : il pourra aisément faire une levée de Pique, cinq levées de Cœur et les deux As mineurs.

Il doit encore dénicher deux levées pour arriver au total de dix. Un excellent moyen de trouver des levées supplémentaires est de réaliser des coupes du côté court à l'atout, en l'occurrence du côté d'Est.

Les Trèfles permettent d'effectuer deux coupes du côté court et le déclarant doit se concentrer en premier lieu sur cette couleur. En effet, le simple fait de faire tomber les atouts adverses ne lui laissera plus assez d'atouts du côté court pour couper !

Ouest joue petit Trèfle pour son As et Trèfle. Peu importe ce que la défense rejoue quand elle prend la main. Le déclarant, s'il joue du Trèfle jusqu'à plus soif en remontant à chaque fois dans sa main, arrivera à bon port, à savoir dix plis.

Découvrez et faites découvrir le bridge en quelques clics avec le site de la

**Fédération Française de Bridge :**

[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)

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

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

	N	
O		E
	S	

♠ **8 7**  
 ♥ **10 9 6 4**  
 ♦ **A R D 10**  
 ♣ **D 6 2**

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
430		93	7
400		60	40
150		30	70
	50	12	88
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
		1SA	Passe
2SA	Passe	3SA	Fin

**Entame** : As de Carreau

**Enchères :**

Nord ouvre d'1SA, ce qui promet une main régulière de 15 à 17 points H sans majeure cinquième. Sud réalise qu'il est un peu faible pour imposer la manche : si son partenaire est minimum, le camp ne disposera que de 9+15 = 24H, alors qu'il est préférable de ne déclarer 3SA qu'à partir de 25 points H. Pour proposer la manche, Sud utilise le « palier inutile » de 2SA. L'ouvreur, qui n'est pas minimum, accepte volontiers en déclarant 3SA.

**Jeu de la carte :**

L'entameur devrait réaliser les quatre premières levées de Carreau. Nord doit ainsi défausser deux fois : il doit garder son 6 de Pique pour le fournir sur le Roi du mort ; il doit aussi garder son 3 de Cœur qui lui permettra de communiquer avec le mort dans cette couleur après avoir joué le Roi et le Valet. Il défausse donc le 5 de Trèfle et le 8 de Trèfle, cartes n'ayant aucune fonction particulière.

Quand il prend la main, il doit bien faire attention à jouer en premier les Honneurs du côté court dans les deux couleurs majeures afin de ne pas créer de situation de blocage. Il fera alors quatre levées de Pique, quatre levées de Cœur et une levée de Trèfle et marquera 400 points.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		93	7
	490	84	16
	990	41	59
	...	0	100

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

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

	N	
O		E
	S	

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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA			
6SA			
Fin			

**Entame :** Valet de Pique

### Enchères :

Ouest possède 18 points d'Honneur ; il calcule que son camp totalise un minimum de 15+18 = 33 points et un maximum de 17+18=35 points.

La table de décision indique qu'il est bien joué d'appeler 6SA à partir de 33 points et 7SA à partir de 37 points.

Comme il est sûr de vouloir jouer 6SA et n'a aucun espoir de jouer 7SA, il conclut sereinement à 6SA.

### Jeu de la carte :

Le déclarant recense ses levées maîtresses : trois à Pique, trois à Cœur et encore trois à Trèfle, ce qui fait neuf levées.

Et il est possible d'affranchir trois autres levées d'honneur à Carreau en jouant le Roi ou n'importe quel honneur équivalent pour faire tomber l'As.

C'est par cette couleur qu'il faut donc commencer. Si le déclarant joue ses Cœurs ou ses Trèfles avant d'affranchir les Carreaux, la défense pourrait bien en profiter pour réaliser deux levées : l'As de Carreau et un Valet devenu maître.

**2 livrets d'entraînement pour enchérir les chelems avec votre partenaire**

96 donnes commentées - les 2 tomes : 8 €

<p>♠ 7 6 4 ♥ V 7 3 ♦ V 4 ♣ D V 10 8 7</p>	<p>♠ D V ♥ 8 4 2 ♦ 9 7 5 3 ♣ 9 6 3 2</p> <table style="border: 1px solid black; width: 80px; height: 80px; margin: 0 auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">E</td></tr> </table> <p>♠ 9 8 5 ♥ A R D 10 ♦ A R D 8 ♣ R 4</p>	N	O	S	E	<p>♠ A R 10 3 2 ♥ 9 6 5 ♦ 10 6 2 ♣ A 5</p>	
N							
O							
S							
E							

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
400		95	5
150		87	13
	50	42	58
	100	22	78
	...	0	100

Sud  
2SAOuest  
Fin

Nord

Est

**Entame :** Dame de Trèfle**Enchères :**

Une main régulière est une main de la forme 4-3-3-3, 4-4-3-2 ou 5-3-3-2. Une main régulière sans majeure cinquième de 20 ou 21 points H s'ouvre de 2SA.

Sud connaît son système et enchérit donc 2SA.

Nord se désole de n'avoir que 3 points H, ce qui ne permet pas à son camp de totaliser les 25 points H nécessaires pour s'attaquer au contrat de 3SA. Il passe donc.

**Jeu de la carte :**

Est doit interpréter correctement l'entame de la Dame de Trèfle de son partenaire. C'est une entame en « tête de séquence » et le détenteur du Roi de Trèfle ne peut être que le déclarant.

Si Est observe bien le mort, il constate que jouer l'As puis le Roi de Pique va permettre de prendre la Dame et le Valet qui sont secs au mort. Il pourra ensuite jouer son 10 qui sera maître.

Après trois tours de Pique son camp aura même le plus souvent des levées de longueur à réaliser. Ce sera le cas à chaque fois que le déclarant ne possède pas plus de trois cartes dans la couleur.

Pour réaliser le maximum de levées, Est doit donc prendre l'entame de l'As de Trèfle et jouer cinq tours de Pique, ce qui fait chuter le déclarant.

S'il fournit le 5 de Trèfle à l'entame ou prend de l'As pour rejouer Trèfle, le déclarant prend du Roi de Trèfle, continue en encaissant ses huit levées dans les couleurs rouges et marque 150 points.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
150		88	12
120		60	40
90		30	70
	50	7	93
	...	0	100

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

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

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

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

N
E

O
S

Sud                      Ouest                      Nord                      Est  
 Passe                      1SA                      Fin

**Entame :** Roi de Carreau

**Enchères :**

Sud ne possède que 7 points H : même si son partenaire est maximum, leur camp ne peut totaliser que 17+7 = 24H ce qui est insuffisant pour jouer 3SA dans de bonnes conditions ! Sud se contente donc du contrat de 1SA et passe.

**Jeu de la carte :**

Pour gagner 1SA le déclarant doit réaliser sept levées. Mais il marquera plus de points s'il réalise des levées supplémentaires !

Ici Nord possède huit levées maîtresses : trois levées de Pique, quatre levées de Cœur et une levée de Carreau et peut marquer le score de 120.

Il lui faut toutefois gérer des problèmes de communications pour arriver à ses fins. Les Piques sont bloqués. La solution est de commencer par jouer l'As et le Roi avant de remonter au mort.

La deuxième couleur à fournir des levées est Cœur. La répartition des cartes entre Nord et Sud est asymétrique (de longueur inégale de part et d'autre). Il faut d'abord jouer les honneurs du côté court pour éviter tout blocage.

Le bon timing pour éviter tous ces écueils : prendre l'entame de l'As, tirer As et Roi de Pique, jouer As et Dame de Cœur puis le cinq de Cœur pour le Roi et terminer par le Valet de Cœur.

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

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		95	5
	90	86	14
	120	41	59
	150	18	82
	...	0	100

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	1SA	Passe	Passe
Fin		Passe	2SA

**Entame :** Roi de Trèfle

**Enchères :**

Ouest détient 15 points H, un nombre de points adéquat pour une ouverture d'1SA.  
 Est contemple ses 9 points H et s'aperçoit que le nombre de points requis pour jouer 3SA, à savoir 25 points H, ne sera atteint que si son partenaire est maximum de son ouverture.  
 En effet, 9+17 = 26 mais 9+15 = 24. Est opte donc pour une proposition de manche en annonçant 2SA.  
 Ouest est très minimum de son ouverture et refuse la proposition en passant.

**Jeu de la carte :**

Nord entame en tête de séquence du Roi de Trèfle.  
 Ouest dénombre d'ores et déjà trois levées de Pique, deux levées de Carreau et une levée de Trèfle. Il lui manque deux levées pour mener à bien son contrat.  
 Quand il prend la main à l'As de Trèfle, Ouest ne doit pas faire l'erreur bien fréquente de jouer ses levées sûres tout de suite : c'est reculer pour mieux sauter.  
 Il doit au contraire s'acharner à affranchir des levées potentielles. Les Cœurs peuvent fournir les deux levées manquantes, à condition de faire rapidement tomber l'As et le Roi de Cœur, c'est-à-dire de jouer du Cœur à chaque occasion.  
 C'est seulement par cette voie qu'Ouest peut gagner 2SA.

SCORE		NOTE	
N-S	E-O	N-S	E-O
...		100	0
50		70	30
	400	38	62
	430	9	91
	...	0	100

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

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

	N	
O		E
	S	

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

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

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	3SA	Fin	1SA

**Entame :** Dame de Cœur

### Enchères :

Avec 16 points H et une main régulière, Est privilégie l'ouverture d'1SA.  
 Avec 12 points H en réponse à l'ouverture d'1SA, il faut sans hésiter imposer la manche.  
 Ouest n'a donc d'autre choix que de dire 3SA, qui devient le contrat final.

### Jeu de la carte :

Sud possède une séquence à Cœur, constituée de trois cartes équivalentes commandées par un Honneur. Il entame donc de la tête de séquence, en l'occurrence la Dame de Cœur.

Nord se réjouit de l'entame dans cette couleur, car il y détient l'As et le Roi.

Mais il ne doit pas crier victoire trop tôt : il y a un risque de blocage.

S'il met machinalement son 2 de Cœur au premier tour, il prendra certes le second tour avec le Roi et le troisième avec l'As, mais il n'aura ensuite plus de Cœurs à rejouer pour que son partenaire réalise sa longue à Cœur.

Nord est obligé de prendre la Dame de Cœur du Roi au premier tour, pour rejouer l'As de Cœur, puis le 2 de Cœur au troisième tour. A ce moment-là seulement, Sud est en mesure de réaliser cinq levées de Cœur et fait chuter le contrat.







# Rejouez chez vous les donnes du Championnat de France des Écoles de Bridge avec les jeux de cartes de l'Université du bridge

niveau : SEF

Jeu n°16 : mai	2007
Jeu n°25 : janvier	2012
Jeu n°26 : mai	2012
Jeu n°27 : janvier	2013
Jeu n°28 : mai	2013
Jeu n°29 : janvier	2014
Jeu n°30 : mai	2014

niveau : Bridge Français

Jeu BF n°2 : mars	2004	Jeu BF n°20 : mai	2013
Jeu BF n°3 : janvier	2005	Jeu BF n°21 : janvier	2014
Jeu BF n°4 : avril	2005	Jeu BF n°22 : mai	2014
Jeu BF n°5 : janvier	2006		
Jeu BF n°6 : mai	2006		
Jeu BF n°7 : janvier	2007		
Jeu BF n°8 : mai	2007		
Jeu BF n°9 : janvier	2008		
Jeu BF n°10 : mai	2008		
Jeu BF n°11 : janvier	2009		
Jeu BF n°12 : mai	2009		
Jeu BF n°16 : mai	2011		
Jeu BF n°17 : janvier	2012		
Jeu BF n°18 : mai	2012		
Jeu BF n°19 : janvier	2013		

Renseignements : FFB - 01 55 57 38 00



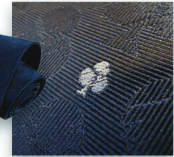
# Boutique en ligne



de nombreux articles pour le plaisir du jeu



PROFITEZ DE  
NOS PRODUITS  
**POUR FAIRE PLAISIR !**



**BRIDGEZ ! • BRIDGE FRANÇAIS** édition 2013 • **SEF • FOULARD**

mais aussi le parapluie, les stylos, le sac pour vos achats,  
la casquette, les montres... siglés FFB

Retrouvez nos nouveautés sur [www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr), rubrique **Boutique en ligne**

Paiement par CB ou par chèque sur envoi postal de votre commande.  
Renseignement : **01 55 57 38 32** ou [boutique@ffbridge.net](mailto:boutique@ffbridge.net)

**A bientôt sur notre boutique !**