



CHAMPIONNAT DE FRANCE SCOLAIRE 2019 FINALES NATIONALES – COLLEGES ET LYCEES Relevé des donnes – Niveau 2/1

Donne 1

SCOLAIRE NIVEAU 2

	♠ AD 2		Don : N
	♥ RV 8 7 5 4		Vuln : P
	♦ AD		
	♣ AR		
♠ V 9 8	N	♠ 10 6 4	
♥ 10 6 3		♥ 2	
♦ 9 4 2	O	♦ R 10 8 7 6 5	
♣ D 7 5 3	E	♣ V 10 9	
	S		
	♠ R 7 5 3		
	♥ AD 9		
	♦ V 3		
	♣ 8 6 4 2		

S	O	N	E
3♥	-	1♥	-
-	-	6♥	-

Entame : Valet de Trèfle

La précision du **soutien** (11-12HD) permet à Nord de déclarer le **chelem**. En élaborant son **plan de jeu**, il recense douze plis certains. Une fois les atouts extraits, il ne risque rien à essayer de faire **une levée de mieux** en **vérifiant** si les Piques adverses sont répartis 3-3, puis en tentant si nécessaire **l'impasse** au Roi de Carreau. Ici, les Piques étaient bien répartis et Nord réalisait ainsi toutes les levées.

Donne 2

SCOLAIRE NIVEAU 2

	♠ A 5		Don : E
	♥ 6 4 3		Vuln : NS
	♦ DV 10 8 2		
	♣ AR 7		
♠ D 10 8	N	♠ RV 9 2	
♥ AV 7 5		♥ RD	
♦ A 6 3	O	♦ R 5	
♣ 10 9 2	E	♣ DV 6 4 3	
	S		
	♠ 7 6 4 3		
	♥ 10 9 8 2		
	♦ 9 7 4		
	♣ 8 5		

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

Entame : Dame de Carreau

Le déclarant possède deux couleurs exploitables : les Trèfles et les Piques. Toutes les deux peuvent générer trois levées. Alors **laquelle choisir** ? Pique est le bon choix parce qu'il ne faudra **rendre la main** qu'une fois : la rendre deux fois à Trèfle conduit à chuter parce que les défenseurs auront eu le temps d'affranchir leurs Carreaux. Il devra aussi penser à « **débloquer** » au plus vite le Roi et la Dame de Cœur. Tant que les Piques peuvent servir à communiquer.



Donne 3

SCOLAIRE NIVEAU 2

♠ AR 2
 ♥ 9 7 4
 ♦ 10 8 3
 ♣ AR 6 5
 ♠ 6
 ♥ 8 3
 ♦ ARD 9 7 6 2
 ♣ 9 4 3
 N
 O E
 S
 ♠ D 10 9 8 7
 ♥ AR 5
 ♦ V 5 4
 ♣ D 2
 Don : S
 Vuln : EO
 ♠ V 5 4 3
 ♥ DV 10 6 2
 ♦ -
 ♣ V 10 8 7

S	O	N	E
1♠	3♦	4♠	-
-	-		

Entame : As de Carreau

Le **barrage** d'Ouest doit rendre le déclarant **attentif**. Il gagnera son contrat s'il ne concède pas d'atout. Il devra les jouer de façon à capturer un éventuel Valet quatrième en Est, puisque **compte tenu des enchères**, il peut y être long. Il doit commencer par l'As et le Roi, puis, voyant Ouest ne plus fournir, faire **l'impasse au Valet**. Si d'aventure Ouest donnait un quatrième tour de Carreau, le déclarant devrait couper de la main de Sud afin de conserver le 2, carte qui donne la possibilité de jouer vers Dame-10.

Donne 4

SCOLAIRE NIVEAU 2

♠ 5 3
 ♥ 7 6 2
 ♦ ARDV 3
 ♣ R 9 4
 ♠ 7 4 2
 ♥ A 5
 ♦ 10 8 6 4
 ♣ A 6 5 3
 N
 O E
 S
 ♠ D 8 6
 ♥ D 10 9 8
 ♦ 9 2
 ♣ DV 10 7
 Don : O
 Vuln : T
 ♠ ARV 10 9
 ♥ RV 4 3
 ♦ 7 5
 ♣ 8 2

S	O	N	E
-	-	1♦	1♠
-	2♠	-	-

Entame : 9 de Carreau

La défense encaisse les trois premiers plis (grâce à une surcoupe à Carreau) avant que Sud ne rejoue Trèfle. Ouest recense sept levées potentielles. En **différant le retrait des atouts**, il pourra couper un ou deux Cœurs **de la main courte**. Après la première coupe, il coupera un Carreau pour rentrer en main. **Attentif** à la **hauteur des « petites » cartes**, il prendra la **précaution**, de façon à réduire le risque de surcoupe, de couper un deuxième Cœur du 7.



Donne 5

SCOLAIRE NIVEAU 2

♠ DV
 ♥ 9 6 5 4
 ♦ 9 8 2
 ♣ R 10 7 5
 ♠ 10 9 7 6 4
 ♥ AR 2
 ♦ 7 5 3
 ♣ 9 4
 N ♠ AR 8 5 2
 O ♥ 7 3
 E ♦ ARV
 S ♣ ADV
 ♠ 3
 ♥ DV 10 8
 ♦ D 10 6 4
 ♣ 8 6 3 2

Don : N
Vuln : NS

S	O	N	E
-	3♠	-	1♠
-	-	-	6♠

Entame : Dame de Cœur

Les 11 points (dont quatre points D) **promis** par Ouest permettent à l'ouvreur de déclarer le **petit chelem**. Pour peu que les atouts soient répartis 2-1 en défense, le déclarant compte onze levées sûres dont six levées d'atout avec une coupe à Cœur. Il cherchera celle qui manque dans l'une des deux **impasses**. Celle à Carreau ne rapporte rien en cas d'échec. C'est différent à Trèfle, puisqu'un honneur sera affranchi et une levée créée. **Logique**, après ce **raisonnement**, de tenter celle à Trèfle et de la renouveler après son succès.

Donne 6

SCOLAIRE NIVEAU 2

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

Don : E
Vuln: EO

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
1SA	-	2SA	-
-	-	-	-

Entame : 10 de Carreau

La **force combinée** des deux jeux est insuffisante pour demander la manche. L'entame permet à Sud de compter cinq plis. Après **réflexion**, il fait le constat que seuls les Piques peuvent procurer les trois levées manquantes si la couleur est partagée 3-3 en défense ou si l'As « placé » en Ouest, devant les honneurs. Dans ce cas, il faudra **jouer vers ces honneurs** autant de fois que nécessaire jusqu'au moment où Ouest fournira l'As. D'autant que les **communications** ne manquent pas pour revenir en Sud et renouveler la manœuvre.



Donne 7

SCOLAIRE NIVEAU 2

	♠ 63		
	♥ V98532		
	♦ 86		
	♣ 954		
♠ A987		♠ 102	
♥ AR10		♥ D764	
♦ R74		♦ A953	
♣ R32		♣ A86	
	♠ RDV54		
	♥ -		
	♦ DV102		
	♣ DV107		

Don : S
Vuln : T

S	O	N	E
1♠	1SA	-	3SA
-	-	-	

Entame : 6 de Pique

La main d'Ouest l'autorise à **intervenir** par 1SA et celle d'Est à nommer la manche. Si Nord, à tort, **entame** dans sa longue il « donne » la neuvième levée (10 de Cœur). S'il choisit la couleur du partenaire, Ouest devra chercher une levée. Compte tenu de la présence du 10 au mort et de la **qualité des « petites » cartes** de sa main, ce sera à ...Pique. En effet, quand l'As aura pris un honneur, il conservera 10, 9 et 8. Concéder alors la Dame et le Valet permet de gagner le contrat. Sur l'entame Cœur, il pourra **manœuvrer** de la même façon pour dix levées... mais c'est plus difficile !

Donne 8

SCOLAIRE niveau 2

	♠ 984		
	♥ RDV62		
	♦ ARV3		
	♣ A		
♠ 10632		♠ ARV5	
♥ 87		♥ A93	
♦ 54		♦ 1082	
♣ RV1096		♣ 754	
	♠ D7		
	♥ 1054		
	♦ D976		
	♣ D832		

Don : O
Vuln : P

S	O	N	E
2♥	-	1♥	-
-	-	4♥	-

Entame : As de Pique

Son partenaire **promettant** le fit et de 6 à 10 points, Nord possède les **informations** nécessaires pour déclarer la manche. Il peut « fabriquer » la levée manquante en **coupant** un Pique en Sud, main courte à l'atout, si la défense lui **laisse mettre ce plan de jeu à exécution**. Est, en **observant attentivement le mort**, peut **contrarier la manœuvre**. Dans un premier temps, il jouera atout deux fois, puis une troisième quand il reprendra la main.



Donne 9

SCOLAIRE NIVEAU 2

♠ R V 10
 ♥ 8 3 2
 ♦ 6 5 4
 ♣ A 9 6 5
Don : N
Vuln : EO

♠ 9 7 3 2
 ♥ 6 5 4
 ♦ 10 3
 ♣ V 8 7 2

N ♠ 8 6 4
O ♥ AR
E ♦ DV 9 7 2
S ♣ R 10 3

♠ A D 5
 ♥ D V 10 9 7
 ♦ A R 8
 ♣ D 4

	S	O	N	E
1♥	-	-	2♥	1♦
4♥	-	-	-	-

Entame : 10 de Carreau

Le soutien promettant au moins huit points, Sud nomme la manche. Il recense neuf plis potentiels. Jouer immédiatement atout l'expose à perdre un Carreau et à chuter. De ce fait, sa première manœuvre sera de tenter de transformer la Dame de Trèfle en levée (la dixième) en jouant « vers » celle-ci. Mais ce plan de jeu nécessite un minutage précis : Pique pour le mort, Trèfle vers la Dame. Le Roi d'Est fait la levée. Carreau, Dame de Trèfle, Pique pour le mort, As de Trèfle (défausse Carreau en Sud) et, enfin (à la huitième levée !) atout.

Donne 10

SCOLAIRE NIVEAU 2

♠ V 10 9 7 3
 ♥ 10 4
 ♦ 6 2
 ♣ R D 10 5
Don : E
Vuln : T

♠ 5 4
 ♥ 9 6 3
 ♦ A R D 8
 ♣ V 7 4 2

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

♠ R 6 2
 ♥ A 8 7 5
 ♦ V 10 9 7
 ♣ 6 3

	S	O	N	E
-	-	3SA	-	1SA
-	-	-	-	-

Entame : Valet de Carreau

Le jeu avec le mort nécessite d'être attentif à la hauteur de toutes les cartes. L'entame permet de localiser 10 et 9 de Carreau en Sud et donne l'opportunité de transformer le 8 en levée. Après avoir joué vers les honneurs à Cœur, le déclarant rejoue Carreau vers le mort. Si Sud met une petite carte, le 8 gagnera le pli. S'il met le 10 ou le 9, il couvre, rentre en main et renouvelle la manœuvre. Par ailleurs, après la chute de l'As de Cœur, repérer celle du 10 permet de constater que le 9 s'est transformé en levée.



Donne 11

SCOLAIRE NIVEAU 2

♠ R 4
 ♥ DV 10 7 6
 ♦ R 5 4 3
 ♣ 6 2
 ♠ A 7 6 5
 ♥ 9 8 4
 ♦ A 2
 ♣ ARD 3
 N
 O E
 S
 ♠ DV 9 8
 ♥ 5 3 2
 ♦ 8 6
 ♣ V 10 9 7
 ♠ 10 3 2
 ♥ AR
 ♦ DV 10 9 7
 ♣ 8 5 4
 Don : S
 Vuln : P

S	O	N	E
-	1SA	-	3SA
-	-	-	

Entame : Dame de Cœur

Annoncer la manche ne pose pas de problème. La gagner demandera un plan de jeu prudent. Les levées manquantes viendront des Carreaux à condition de ne pas bloquer la couleur. Comme tenter l'impasse présente ce risque, le déclarant devra jouer l'As et petit vers le mort. S'il tente l'impasse, une défense attentive enlèverait le dernier accès au mort en rejouant Cœur. Ouest, avec l'As de Carreau sec, ne pourrait plus le rejoindre.

Donne 12

SCOLAIRE NIVEAU 2

♠ V 10
 ♥ A 9 2
 ♦ RV 9 8
 ♣ ADV 10
 ♠ A 8 3
 ♥ RDV 8 4
 ♦ 5
 ♣ R 7 6 2
 N
 O E
 S
 ♠ R 9 7
 ♥ 6 5 3
 ♦ AD 10 2
 ♣ 8 5 4
 ♠ D 6 5 4 2
 ♥ 10 7
 ♦ 7 6 4 3
 ♣ 9 3
 Don : O
 Vuln : NS

S	O	N	E
3SA	1♥	1SA	-
	-	-	-

Entame : 10 de Cœur

1SA en intervention promettant de 16 à 18 points, Sud connait un minimum de 25 points dans son camp. Pour essayer de réaliser quatre levées à Trèfle, le déclarant devra communiquer à Carreau en jouant la couleur très méticuleusement : le Roi pour l'As, le Valet pour la Dame, le 9 pour le 10. Procéder ainsi permet de rejoindre le mort trois fois pour tenter et renouveler l'impasse au Roi de Trèfle.



Donne 13

SCOLAIRE NIVEAU 2

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

Don : N
Vuln : T

S	O	N	E
-	1♥	-	1♦
-	2SA	-	1♠
-			-

Entame : Roi de Trèfle

La justesse de la séquence d'enchères permet de s'arrêter à 2SA. Le déclarant enregistre successivement deux mauvaises nouvelles : la perte de quatre Trèfles et le mauvais partage des Carreaux. La réussite de l'impasse Cœur et la chute de la Dame de Pique permet de réaliser huit levées. Si Sud défausse deux Piques, le déclarant pourra même en accumuler neuf mais Sud ne devrait pas le faire, voyant quatre Piques au mort.

Donne 14

SCOLAIRE NIVEAU 2

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

Don : E
Vuln : P

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	-	-	-

Entame : Valet de Coeur

Le soutien de Nord promettant le fit et de 6 à 10 points, Sud sait que son camp a les moyens de gagner la manche. La perte des trois premières levées le condamne à faire toutes les autres, dont quatre à Carreau. Ce ne sera possible que si le Valet est « court ». Et s'il se donne la possibilité de rejoindre le mort au bon moment. Il commence par encaisser As-Roi à Pique et à Carreau, va en Nord grâce au Valet d'atout, joue la Dame de Carreau, prie et observe...