

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

S	O	N	E
- - -	1♥ 2SA -	- - -	1♣ 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 5

SCOLAIRE NIVEAU 2

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

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

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

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

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

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

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

S	O	N	E
1♥	-	-	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		Don : E
		♦ 6 2		Vuln : T
		♣ RD 10 5		
	N		♠ AD 8	
♠ 5 4			♥ RDV 2	
♥ 9 6 3	O	E	♦ 5 4 3	
♦ ARD 8			♣ A 9 8	
♣ V 7 4 2	S			
		♠ 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		Don : S
	♦ R 5 4 3		Vuln : P
	♣ 6 2		
♠ A 7 6 5	N	♠ 10 3 2	
♥ 9 8 4		♥ A R	
♦ A 2	O E	♦ DV 10 9 7	
♣ A R D 3	S	♣ 8 5 4	
	♠ DV 9 8		
	♥ 5 3 2		
	♦ 8 6		
	♣ V 10 9 7		

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 rejoignant Cœur. Ouest, avec l'As de Carreau sec, ne pourrait plus le rejoindre.

Donne 12

SCOLAIRE NIVEAU 2

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

S	O	N	E
3SA	1 ♥	1SA	-
	-	-	-

Entame : 10 de Cœur

1SA en intervention promettant de 16 à 18 points, Sud connaît 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

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

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 défause 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

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

Don : E

Vuln : P

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	-	-	-

Entame : Valet de Cœur

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...