

Thèmes

Enchères

Chelem: donnes 1-7-14-24
Forcing: donnes 1-4-11-15-19-21-22-25
Texas mineur: donne 2
2 faible: donne 4
Non forcing: donnes 5-16-20-28
Intervention: donnes 5-8-15-20-21-22-25-28
Réponse au X d'appel: donne 5
4 SA quantitatif: donne 7
X Spoutnik: donne 8
Roudi: donnes 12-23
Fit de l'ouvreur: donnes 18-19
Redemande de l'ouvreur: donnes 19-22
Cue-bid du n°3: donne 21
Cue-bid du n°2: donne 24
Cue-bid de l'ouvreur: donne 25
Drury: donne 29

Jeu du déclarant

Défausse: donne 1
Laisser-passer: donnes 3-13-17-23-26
Timing: donnes 3-16-26-27-28-30
Impasse: donnes 5-14-26
Communication: donnes 7-14
Compte de points: donne 10
Mort inversé: donne 12
Affranchissement: donnes 16-24-28
Maniement de couleur: donne 18
Perdante sur perdante: donnes 20-22
Adversaire dangereux: donne 26
Jeu de coupe: donne 27
Coup à blanc: donne 30

Flanc

Entames: donnes 3-5-7-9-15-16-17-18-19-20-22-23-24-25-27-29
Raisonnement: donnes 4-13-19-25-29
Contre-attaque: donnes 4-19-25
Signalisation: donnes 6-8
Appel préférentiel: donnes 6-9-11-29
Défausse: donnes 6-11
Laisser-passer: donne 17

Super BCSH



Séance du samedi
1^{er} juillet 2023
à 15h00



www.bcsch.fr

1 - Attention au grain de sable

Vul : P
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
		2 ♦	-
3 SA	-	4 ♠	-
6 ♠	-	7 ♠	Fin

♠	ARD10643	♠	85
♥	98	♥	DV7532
♦	AR85	♦	RDV63
♣		♣	
♠	R106	♠	V972
♥	V942	♥	A4
♦	1098542	♦	D10763
♣		♣	A7

N
O
E
S

Résultat : 7 ♠ =

Entame : Roi de ♣

ENCHÈRES :
Sur l'ouverture de 2 ♦ forcing de manche, Sud déclare (qu'Est intervienne ou non) 3 SA montrant 2 As mélangés (1 rouge et 1 noir, l'un majeur et l'autre mineur).
4 ♠ est évidemment forcing et Sud qui a du surplus fitte au palier de 6. Nord voit bien 12 levées et peut en espérer une 13^{ème} après l'enchère de Sud.

JEU DE LA CARTE :
Est entame du Roi de ♣ et Nord se voit tout maître. Où est donc le danger potentiel ? Les ♦ 4/0. S'ils se trouvent en Est on pourra prendre le Valet par impasse après avoir tiré l'As puisque Ouest ne fournira pas. Mais si ils sont en Ouest, il faudra en couper un pour les affranchir. Ne défaussez pas un ♥ sur l'As de ♣, mais un ♦. Tirez 2 tours d'atouts puis l'As de ♦ découvrant le partage 4/0, mais vous en coupez un en main et vous défaussez maintenant votre ♥ sur le 5^{ème} ♦ affranchi.

Principe à retenir : Quand tout à l'air d'aller bien, pensez au pire.

30 - Balle à blanc

Vul : P
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♦
-	1 ♠	-	1 SA
-	4 ♠	Fin	

♠	853	♠	A104
♥	R1094	♥	762
♦	R9	♦	A8632
♣	DV107	♣	A8
♠	RDV962	♠	7
♥	AV3	♥	D85
♦	75	♦	DV104
♣	94	♣	R6532

N
O
E
S

Résultat : 4 ♠ =

Entame : Dame de ♣

ENCHÈRES :
1 SA = régulier 12-14 HL
4 ♠ = avec le fit certain, la main vaut au moins 13 HL

JEU DE LA CARTE :
Avec 6 atouts et 3 As vous vous comptez 9 levées. La 10^{ème} peut provenir de Roi-Dame de ♥ placé, mais ne rêvons pas. Il va plutôt falloir affranchir les ♦ et l'entame vous ayant fait sauter une communication, commencez par un coup à blanc à ♦.
Prenez le retour en main, puis Roi de ♠, ♦ pour l'As et ♦ coupé maître, ♠ pour le 10 et ♦ coupé maître.
Vous terminez brillamment par ♠ pour l'As et votre ♦ affranchi.

Principe à retenir : Pour vous prémunir d'un manque de communication, pensez au coup à blanc.

29 - Les couples se forment

Vul : TOUS
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	-	2 ♣	-
2 SA	-	4 ♠	Fin

♠ 843
♥ R9864
♦ 10532
♣ 5

♠ A72
♥ 52
♦ R74
♣ RV943

	N	
O		E
	S	

♠ 95
♥ AV7
♦ V96
♣ A8762

♠ RDV106
♥ D103
♦ AD8
♣ D10

Résultat : 4 ♠ -1

Entame : 5 de ♣

ENCHÈRES :

2 ♣ = Drury
2 SA = régulier, 15-17 H

JEU DE LA CARTE :

Vous entamez votre singleton ♣ et Est prend et vous donne la coupe en rejouant le 8, appel préférentiel pour la couleur la plus chère, ici ♥ où il possède l'As puisque vous détenez le Roi.

Votre camp dispose de 4 levées : 2 ♥ (Sud a rebiddé à 2SA) un ♣ et une coupe.

Mais Est ne le sait pas et pourrait être tenté de chercher la levée de chute en rejouant ♣ pour une surcoupe ou un uppercut. Afin de lui éviter tout problème, tirez le Roi de ♥ avant d'en rejouer.

Principe à retenir : En flanc, pensez toujours à faciliter la vie de votre partenaire.

2 - Sens interdit

Vul : NS
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
-	2 ♠	-	1 SA
-	3 ♥	-	2 SA
-	5 ♣	Fin	4 ♣

♠ 6
♥ D63
♦ A52
♣ RD10843

♠ A843
♥ 10952
♦ 863
♣ 95

	N	
O		E
	S	

♠ V75
♥ AR8
♦ DV74
♣ AV7

♠ RD1092
♥ V74
♦ R109
♣ 62

Résultat : 5 ♣ =

Entame : Roi de ♠

ENCHÈRES :

Après la rectification positive du Texas (2 SA = pas mini et un gros honneur 3^{ème}) Ouest annonce son singleton ♠ par l'enchère de 3 ♥.

Est n'ayant pas d'arrêt dans cette couleur revient à 4 ♣ et Ouest conclut sagement à la manche.

JEU DE LA CARTE :

Onze levées sans le moindre souci en ne concédant que 1 ♦ et 1 ♠, mais 8 levées seulement à SA, le flanc prenant les 5 premières levées à ♠.

Principe à retenir : L'ouverture de 1 SA ne garantit pas l'arrêt dans les 4 couleurs ; avec un singleton interrogez votre partenaire.

3 - Motivation

Vul : EO
Don : Sud

Sud Ouest Nord Est
1 SA - 3 SA Fin

♠ 1065
♥ 974
♦ DV754
♣ 53

♠ A73
♥ V32
♦ 83
♣ AV1074

	N	
O		E
	S	

♠ DV94
♥ 10865
♦ A92
♣ R6

♠ R82
♥ ARD
♦ R106
♣ D982

Résultat : 3 SA +1

Entame : 5 de ♦

ENCHÈRES :

3 SA = régulier sans majeure 4^{ème}, 10-15 HL

JEU DE LA CARTE :

Ouest entame du 5 de ♦ (pour entamer de la Dame il devrait posséder au moins Dame-Valet-9) pour l'As d'Est qui rejoue le 9 (pair-impair du résidu).

Vous vous comptez 10 ou 11 levées selon le bon vouloir d'Alexandre, mais si celui-ci gît en Est il y aura danger de perdre en plus 4 ♦ si la couleur est 5/3.

Pour pallier à tout cela, il suffit de ne prendre que le 3^{ème} tour de ♦. Quand Est sera en main, il n'en aura plus à rejouer.

Principe à retenir : Pour couper les communications de la défense, pensez au laisser-passer, même à la 2^{ème} levée.

28 - Fort ou faible ?

Vul : NS
Don : Ouest

Sud Ouest Nord Est
- 1 ♥ X 2 ♣
- 2 ♦ 2 ♠ -
4 ♠ Fin

♠ 865
♥ RD1054
♦ ADV3
♣ 6

	N	
O		E
	S	

♠ ARV94
♥ V3
♦ R72
♣ AD8

♠ 72
♥ 8
♦ 10954
♣ R109532

♠ D103
♥ A9762
♦ 86
♣ V74

Résultat : 4 ♠ =

Entame : 8 de ♥

ENCHÈRES :

Le contre d'appel suivi de 2 ♠ en Nord montre 5 cartes et au moins 18 HL, ce qui permet à Sud de déclarer la manche aisément.

L'enchère de 2 ♣ d'Est après le contre montre une couleur 6^{ème} dans une main faible misfittée ♥.

JEU DE LA CARTE :

Prenez de l'As de ♥ et jouez immédiatement ♦, Ouest prend de l'As et joue ♣.

Plongez de l'As (avez-vous écouté les enchères ?) coupez un ♦, ôtez les atouts et rejoutez ♣ pour vous affranchir votre 10^{ème} levée.

Principe à retenir : En réponse à l'ouverture après un X d'appel adverse, le changement de couleur 2 sur 1 n'est pas forcing.

27 - Vrai de vrai

Vul : P
Don : Sud

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
1 SA	-	2 ♣	-
2 ♥	-	4 ♥	Fin

♠ 10943	♠ 765
♥ ARV10	♥ 54
♦ 7	♦ DV93
♣ V942	♣ D1087

	N	
O		E
	S	

♠ ADV2	♠ R8
♥ 632	♥ D987
♦ R1054	♦ A862
♣ 63	♣ AR5

Résultat : 4 ♥ =

Entame : 2 de ♥

ENCHÈRES :

Nord fait un Stayman sur l'ouverture de 1 SA de son partenaire puis conclut à la manche dans la majeure nommée par celui-ci.

JEU DE LA CARTE :

En Sud vous comptez 10 levées en coupant 3 ♦ au mort (les atouts de votre main sont maîtres aussi) et éventuellement une 11^{ème} si l'As de ♠ est en Est.

Qui dit 3 coupes dit 3 atouts pour couper !

Jouez immédiatement As de ♦ et ♦ coupé, ♣ pour le Roi et ♦ coupé, ♣ pour l'As et ♦ coupé.

Jouez maintenant ♠ en direction de David, Ouest s'en saisit mais vous aurez vos 10 levées.

Principe à retenir : Loi de Lapalisse : pour couper x fois, il vous faut x atouts.

4 - Examen de passage

Vul : TOUS
Don : Ouest

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
	2 ♠	-	2 SA
-	3 ♠	Fin	

♠ 85	♠ RDV1074	♠ A92
♥ ARD3	♥ 86	♥ V92
♦ V982	♦ 54	♦ A7
♣ 963	♣ V72	♣ RD1054

	N	
O		E
	S	

♠ 63
♥ 10754
♦ RD1063
♣ A8

Résultat : 3 ♠ =

Entame : As de ♥

ENCHÈRES :

2 SA = relais forcing

3 ♠ = pas de grosse pièce extérieure ni de singleton

JEU DE LA CARTE :

Nord entame de l'As de ♥ et poursuit du Roi, Sud indiquant un nombre pair de 4 cartes vu les enchères.

Il ne doit pas continuer passivement la couleur, mais à cause des ♣ menaçants du mort, rejouer ♦ limitant ainsi Ouest à 9 levées sinon...

Principe à retenir : En flanc, la passivité n'est pas de mise quand une couleur est menaçante au mort.

5 - Implacable

Vul : NS
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
		-	1 ♦
X	-	2 ♠	-
4 ♠	Fin		

♠ V108
♥ 542
♦ R43
♣ 7643

♠ AD53
♥ D98
♦ 10865
♣ 102

	N	
O		E
	S	

♠ R2
♥ 763
♦ AV972
♣ A85

♠ 9764
♥ ARV10
♦ D
♣ RDV9

Résultat : 4 ♠ =

Entame : 3 de ♥

ENCHÈRES :

X = d'appel
2 ♠ = 4 cartes, 8-10 H
4 ♠ = ça vient bien

JEU DE LA CARTE :

En Nord vous ne devez perdre qu'un atout pour gagner votre contrat.
Or Est qui a ouvert n'a pas entamé ♦, il n'y détient donc pas As-Roi et en conséquence, il a le Roi de ♠ et l'impasse va échouer.
Votre seule chance, le Roi second, fermez les yeux et jouez As de ♠ et ♠. Rouvrez-les, le Roi est apparu.

Principe à retenir : **Ne tentez pas des impasses que vous savez vouées à l'échec, il y a peut-être une autre solution.**

26 - Affaire de mineures

Vul : TOUS
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
			1 SA
-	3SA	Fin	

♠ 64
♥ R72
♦ ADV10
♣ DV74

♠ 852
♥ V986
♦ R865
♣ 109

	N	
O		E
	S	

♠ AR7
♥ AD4
♦ 732
♣ R532

♠ DV1093
♥ 1053
♦ 94
♣ A86

Résultat : 3 SA +1

Entame : Dame de ♠

ENCHÈRES :

1 SA = 15-17 HL
3 SA = 10-15 HL

JEU DE LA CARTE :

Avec 5 levées en majeures vous devez réaliser au moins 4 levées en mineures.
Pas de problème si l'impasse ♦ réussit, mais si elle échoue vous devrez perdre 2 fois la main, laissez passer le 1^{er} ♠ pour épuiser la main courte en cas de partage 5/3.
Après avoir pris le retour ♠, jouez ♣ l'As étant la seule reprise potentielle de Sud.
Vous pourrez ensuite tenter l'impasse ♦ en toute sérénité. Si vous avez commencé par l'impasse ♦...

Principe à retenir : **Quand vous devez peut-être perdre 2 fois la main, commencez par désarmer la main dangereuse.**

25 - Question de bon sens

Vul : EO
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est				
		-	1 ♠	♠ 9762			
		-	3 ♣	♥ 73			
2 ♣	2 ♥	-	3 ♣	♦ 10953			
-	3 ♦	-	3 ♥	♣ 1074			
-	4 ♥	Fin		♠ D5	♠ AV1084		
				♥ AV1065	♥ RD94		
				♦ RDV2	♦ A6		
				♣ 96	♣ D5		
				♠ R3			
				♥ 82			
				♦ 874			
				♣ ARV832			

Résultat : 4 ♥ =

Entame : 4 de ♣

ENCHÈRES :

Est avec ses 20 HLD a de légitimes ambitions de chelem, il fait donc un cue-bid, et s'arrête à la manche quand Ouest s'obstine à dénier le contrôle ♣.

JEU DE LA CARTE :

Sud encaisse As-Roi de ♣ et Nord ayant montré 3 cartes rejoue neutre atout ou ♦ attendant tranquillement sa levée du Roi de ♠.

Principe à retenir : **Avant de jouer un chelem, vérifiez si vous contrôlez toutes les couleurs.**

6 - Signalisation à tout va

Vul : EO
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est				
		-		♠ 743			
		-		♥ V75			
1 SA	-	3 SA	Fin	♦ V7			
				♣ ADV86			
				♠ 852	♠ V1096		
				♥ D10842	♥ 93		
				♦ AD96	♦ R42		
				♣ 4	♣ R753		
				♠ ARD			
				♥ AR6			
				♦ 10853			
				♣ 1092			

Résultat : 3 SA -1

Entame : 4 de ♥

ENCHÈRES :

1 SA = 15-17 HL
3 SA = 10-15 HL

JEU DE LA CARTE :

En Ouest vous entamez du 4 de ♥ pour le Valet du mort qui fait la levée. Sud joue le 10 de ♣ respecté par Est qui prend le 9 qui suit.

Défaussez le 2 de ♥ pour d'une part refuser la couleur et d'autre part faire un appel préférentiel dans la moins chère des couleurs restantes.

Est qui a tout suivi rejoue le 2 de ♦ (promettant un gros honneur) vous prenez de la Dame et rejouez un petit pour son Roi et un dernier tour de ♦ de sa part prend 10-8 de Sud dans votre fourchette As-9.

Principe à retenir : **Défausser dans sa couleur d'entame la refuse et est préférentiel.**

7 - Mettez Lancelot en réserve

Vul : TOUS
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	-	2 ♦
-	2 ♥	-	2 SA
-	4 SA	-	6 SA
Fin			

♠ D65
♥ V72
♦ D10954
♣ V3

♠ R984
♥ 10953
♦ 83
♣ 654

	N	
O		E
	S	

♠ A103
♥ ARD
♦ RV6
♣ ARD2

♠ V72
♥ 864
♦ A72
♣ 10987

Résultat : 6 SA =

Entame : 10 de ♣

ENCHÈRES :

2 ♦ = forcing de manche
2 ♥ = pas d'As et moins de 8 H
2 SA = régulier, 24 HL et +
4 SA = quantitatif, n'oubliez pas vous diriez 3 SA avec 0 point
6 SA = faut pas me titiller

JEU DE LA CARTE :

En Est vous comptez 12 levées sans vous fatiguer en affranchissant les ♦.
Attention fournissez un petit ♣ sur l'entame pour conservez précieusement le Valet, seule reprise pour aller chercher les ♦ du mort, Sud (un excellent joueur) retenant évidemment 2 fois son As.

Principe à retenir : **Attention aux coups trop faciles, faites votre plan de jeu avant de fournir la 1^{ère} carte du mort.**

24 - Positive attitude

Vul : P
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	3 ♥	4 ♥
-	5 ♠	-	6 ♠
Fin			

♠ R962
♥ 963
♦ R873
♣ R8

♠ 84
♥ RDV10752
♦ DV4
♣ 9

	N	
O		E
	S	

♠ ADV105
♥ A
♦ 10
♣ AD6543

♠ 73
♥ 84
♦ A9652
♣ V1072

Résultat : 6 ♠ =

Entame : 9 de ♣

ENCHÈRES :

3 ♥ = barrage, 7 belles cartes sans l'ouverture
4 ♥ = jeu très fort, bicolore ♠ et une mineure
5 ♠ = proposition de chelem, avec 3 Rois utiles on ne peut pas se contenter de 4 ♠ enchère que l'on ferait avec 2 Rois de moins.

JEU DE LA CARTE :

12 levées aisées en affranchissant les ♣ après avoir ôté les atouts.

Principe à retenir : **En réponse à un cue-bid bicolore ou à un contre d'appel, demandez-vous toujours ce que vous auriez répondu si vous n'aviez rien.**

23 - Coupez la ligne

Vul : TOUS
Don : Sud

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
1 ♦	-	1 ♠	-
1 SA	-	2 ♣	-
2 ♦	-	3 SA	Fin

♠ 73
♥ D9752
♦ V4
♣ D1074

♠ AV1092
♥ V4
♦ A102
♣ R83

	N	
O		E
	S	

♠ R865
♥ A103
♦ D985
♣ 92

♠ D4
♥ R86
♦ R763
♣ AV65

Résultat : 3 SA =

Entame : 5 de ♥

ENCHÈRES :

2 ♣ = Roudi
2 ♦ = 2 cartes à ♠ et mini (12-13)

JEU DE LA CARTE :

Sur l'entame du 5 de ♥, vous essayez le Valet (Ouest peut avoir entamé sous As-Dame) pour l'As d'Est qui retourne le 10, vous laissez passer pour vous prémunir contre le partage 5/3 au cas où l'impasse ♠ raterait.
Cette dernière rate, mais Est n'a plus de ♥.
Si par hasard il s'en retrouvait un c'est que les ♥ étaient 4/4 et vous réalisez 9 levées dans tous les cas.

Principe à retenir : Avec une majeure 5^{ème}, pensez au Roudi.

8 - Déduction

Vul : P
Don : Ouest

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
	1 ♦	1 ♠	X
-	2 ♥	2 ♠	4 ♥

♠ 105
♥ R1085
♦ AR72
♣ DV10

♠ ARV943
♥ A4
♦ 6
♣ 8754

	N	
O		E
	S	

♠ 8762
♥ DV97
♦ D104
♣ AR

♠ D
♥ 632
♦ V9853
♣ 9632

Résultat : 4 ♥ -1

Entame : As de ♠

ENCHÈRES :

X = Spoutnik, 4 cartes à ♥ 8 H à illimité ou 5 cartes 8-10 H
2 ♠ = 6 cartes et belle intervention

JEU DE LA CARTE :

Nord entame de l'As de ♠ et voit apparaître la Dame en Sud. Cette Dame ne pouvant provenir de Dame-Valet est forcément singleton puisque l'on ne signale son doubleton qu'à partir du Valet.
Nord, à la 2^{ème} levée rejoue son singleton ♦ puis plonge sur son As d'atout pour rejouer un petit ♠ obligeant Sud à couper. Le retour ♦ de celui-ci parachève ce chef d'œuvre.

Principe à retenir : Apprenez les classiques de la signalisation sur l'entame de l'As, vous en tirerez de grands bénéfices.

9 - Il est malin

Vul : EO
Don : Nord

Sud Ouest Nord Est
- 1 ♥
1 ♠ 4 ♥ 4 ♠ Fin

♠ 92
♥ R9852
♦ 10
♣ V10853

♠ D10843
♥ V
♦ RV7654
♣ 6

	N	
O		E
	S	

♠ 6
♥ D10763
♦ A93
♣ AR72

♠ ARV75
♥ A4
♦ D82
♣ D94

Résultat : 4 ♠ -1

Entame : 10 de ♦

ENCHÈRES :

Ouest avec ses 5 cartes à ♥ et sa belle distribution applique la loi des atouts suivi par Nord pour la même raison. Est peut se laisser aller à contrer avec As et As-Roi, mais cela est quand même un peu tendu.

JEU DE LA CARTE :

En Est vous prenez l'entame de l'As et rejouez la couleur. Si Ouest n'a pas entamé la couleur commune, c'est qu'il est singleton.

Pour faire chuter, il faut qu'Ouest réalise 2 coupes à ♦. Repartez du 3 de ♦ préférentiel à ♣, si vous rejouez le 9 (préférentielle pour la plus chère) Ouest jouera ♥ d'autant plus facilement que c'est votre couleur d'ouverture.

Principe à retenir : **Quand vous donnez à couper à votre partenaire, la carte que vous jouez est préférentielle.**

22 - Mer de la tranquillité

Vul : EO
Don : Est

Sud Ouest Nord Est
- 2 ♣ 2 ♠ 1 ♥
- 4 ♥ Fin -

♠ V85
♥ RD5
♦ RD
♣ D9852

♠ AR9742
♥ 3
♦ V965
♣ R10

	N	
O		E
	S	

♠ 106
♥ A98764
♦ A72
♣ A6

♠ D3
♥ V102
♦ 10843
♣ V743

Résultat : 4 ♥ =

Entame : Dame de ♠

ENCHÈRES :

Sur l'intervention de Nord à 2 ♠, Est n'a pas assez de jeu pour répéter ses ♥, il passe donc sagement attendant l'enchère obligatoire d'Ouest après son changement de couleur 2 sur 1 à 2 ♣.

JEU DE LA CARTE :

Sud entame de la Dame de ♠ et continue la couleur pour le Roi puis l'As de Nord.

Si vous coupez le 3^{ème} tour de ♠ vous serez surcoupé et si vous coupez de l'As vous devrez trouver les atouts 2-2.

Evitez tous ces soucis en défaussant votre 6 de ♣ en perdante sur perdante sur l'As de ♠. Si Nord insiste en coupe et défause, vous couperez petit et surcouperez éventuellement Sud.

Principe à retenir : **En compétitives, passez avec une main minimum quand le partenaire a fait une enchère auto-forcing (vous êtes libéré de parole).**

21 - Mineures en goguette

Vul : NS
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♦	1 ♠
2 ♠	-	3 ♣	-
3 ♦	-	3 ♥	-
4 ♥	-	5 ♣	-
5 ♦	Fin		

♠ D63
♥ 107432
♦ 83
♣ 982

♠ 94
♥ R8
♦ A10752
♣ AR73

	N	
O		E
	S	

♠ ARV105
♥ DV95
♦ 94
♣ 104

♠ 872
♥ A6
♦ RDV6
♣ DV65

Résultat : 5 ♦ =

Entame : As de ♠

ENCHÈRES :

Le cue-bid à 2 ♠ promet le fit ♦, dénie 4 cartes à ♥ (on aurait fait un Spoutnik) et demande en priorité d'annoncer SA avec l'arrêt ♠. 3 ♣ est naturel et dénie cet arrêt, Sud espère encore un singleton ♠ pour jouer le chelem en annonçant son contrôle ♥. Mais rien à faire, Nord nomme son contrôle ♣ déniaut celui des ♠.

JEU DE LA CARTE :

As-Roi de ♠ pour eux. Le reste pour nous.

Principe à retenir : Il faut éviter les manches mineures en TPP sauf quand ce sont les seules qui gagnent.

10 - Le monde du silence

Vul : TOUS
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♠	-
2 ♠	Fin		

♠ V95
♥ 107
♦ A952
♣ R1052

♠ ARD73
♥ 865
♦ RV6
♣ D4

	N	
O		E
	S	

♠ 10
♥ ARV92
♦ D874
♣ 983

♠ 8642
♥ D43
♦ 103
♣ AV76

Résultat : 2 ♠ =

Entame : As de ♥

ENCHÈRES :

2 ♠ = 6-10 HLD

JEU DE LA CARTE :

Est entame de l'As de ♥ et Ouest ayant fourni le 10 poursuit du Roi et d'un petit coupé par son partenaire.

Ce dernier rejoue un petit ♦, il faut passer la bonne s'il y en a une.

Vous connaissez en Est As-Roi-Valet de ♥, soit 8 points H ; s'il détenait l'As de ♦ il aurait ouvert, mais il peut y détenir la Dame.

Vous passez donc le Roi, ôtez les atouts et tentez l'impasse ♣ qui rate mais pas votre contrat.

Principe à retenir : Un joueur qui a passé d'entrée ne possède pas 12 points H.

11 - Une courte quelque part

Vul : P
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
-	1 SA	-	2 ♣
-	2 ♠	-	3 ♦
-	3 SA	Fin	

♠ R764
♥ AV
♦ V75
♣ AR82

♠ AD93
♥ 963
♦ 4
♣ DV1094

	N	
O		E
	S	

♠ 82
♥ R872
♦ AD10982
♣ 5

♠ V105
♥ D1054
♦ R63
♣ 763

Résultat : 3 SA -1

Entame : Dame de ♣

ENCHÈRES :

2 ♣ = Stayman
3 ♦ = forcing, naturel 5^{ème} et plus, avec 4 cartes à ♥
3 SA = je m'occupe des ♣

JEU DE LA CARTE :

En Nord vous entamez de la Dame de ♣ pour le 3 de Sud et le Roi d'Ouest. Ce dernier joue le Valet de ♦ qui fait la levée (Sud est un bon joueur) et ♦, vous devez défausser. Vous avez envie que Sud (qui possède vraisemblablement le Roi de ♦) ne revienne pas ♣ mais ♠.

Défaussez le Valet de ♣. Ce ne peut pas être un appel direct, vous ne défausseriez pas dans des levées potentielles !

C'est donc un appel préférentiel, Sud rejoue le Valet de ♠ et l'affaire est pliée.

Principe à retenir : **Quand votre couleur d'entame ne vous intéresse plus, défaussez-la.**

20 - Analyse

Vul : TOUS
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
	1 ♠	X	2 ♦
2 ♥	Fin		

♠ AR984
♥ 107
♦ D3
♣ R1065

♠ V10
♥ A865
♦ A65
♣ AD73

	N	
O		E
	S	

♠ 73
♥ V32
♦ RV10742
♣ V2

♠ D652
♥ RD94
♦ 98
♣ 984

Résultat : 2 ♥ +1

Entame : As de ♠

ENCHÈRES :

Après le contre d'appel de Nord, la réponse par 2 ♦ d'Est n'est plus une enchère forcing, mais l'indication d'une couleur 6^{ème} limitée à 9-10 H misfittée dans la couleur d'ouverture. Avec 11 H ou plus, Est aurait surcontré.

JEU DE LA CARTE :

Ouest entame de l'As de ♠ suivi du Roi et d'un petit. Ne coupez pas puisque vous savez que vous serez surcoupé, mais défaussez un ♦ perdant. Vous enlèverez ensuite les atouts et défaussez un 2^{ème} ♦ sur la Dame de ♠ avant de tenter l'impasse ♣ pour 9 levées.

Principe à retenir : **Perdante sur perdante est souvent la solution gagnante.**

19 - Haute voltige

Vul : EO
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
-	1 ♣	-	1 ♥
-	3 ♠	-	4 ♥
Fin			

♠ A94		♠ RD6
♥ 754		♥ DV109
♦ A7543		♦ D62
♣ 83		♣ 1096
	♠ 7	
	♥ AR63	
	♦ 1098	
	♣ ARDV2	
		♠ V108532
		♥ 82
		♦ RV
		♣ 754

Résultat : 4 ♥ -1

Entame : Valet de ♠

ENCHÈRES :

3 ♠ = 20-23 HLD, splinter

4 ♥ = coup de frein avec tous ces points perdus à ♠

JEU DE LA CARTE :

En Nord vous prenez l'entame de l'As et réfléchissez. Votre seul espoir de chute est de réaliser 3 levées de ♦ avant que ceux-ci ne disparaissent sur les ♣. Il faut donc qu'Est en possède 3 et votre partenaire le Roi second. Jouez un petit ♦ sous l'As, Sud prend du Valet et retourne le Roi. Surprenez le de l'As pour donner la coupe à Sud. Surprendre ne peut rien coûter, en effet si Sud avait 3 ♦ Est n'en aurait que 2 et vous n'auriez droit qu'à 2 levées dans la couleur.

Principe à retenir : **S'il ne faut pas entamer sous les As à la couleur, il n'est pas interdit de jouer dessous dans la suite du coup.**

12 - Le compte est bon

Vul : NS
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
	1 ♣	-	1 ♠
-	1 SA	-	2 ♣
-	2 ♠	-	4 ♠
Fin			

♠ 653		♠ AR1072
♥ AD932		♥ 8
♦ 1096		♦ A73
♣ 94		♣ A532
	♠ DV9	
	♥ RV74	
	♦ 842	
	♣ RD7	
		♠ 84
		♥ 1065
		♦ RDV5
		♣ V1086

Résultat : 4 ♠ =

Entame : Roi de ♦

ENCHÈRES :

2 ♣ = Roudi

2 ♠ = 3 cartes et mini (2 ♥ si vous jouez le Roudi constant)

JEU DE LA CARTE :

Vous avez 9 levées de tête, la 10^{ème} peut provenir des ♣ 3-3 (36%), d'une manœuvre de Guillemard ou des ♥ en passant la bonne. Mais regardez bien, les 3 atouts du mort sont maîtres, donc vous faites un mort inversé ce qui ne nécessite que le partage 3-2 des atouts (68%). Prenez l'entame et jouez ♥ immédiatement, le flanc réalise 2 ♦, mais vous faites le reste en coupant maître 3 cartes à ♥ dans votre main en communiquant à l'atout et à ♣.

Principe à retenir : **Entre plusieurs lignes de jeu, choisissez celle dont la probabilité de réussite est la plus grande.**

13 - Plongeon dans le vide

Vul : TOUS
Don : Nord

Sud Ouest Nord Est
- 1 ♦
- 3 SA Fin

♠ A62
♥ A85
♦ V76
♣ RV82

♠ DV1095
♥ D4
♦ R5
♣ 10743

	N	
O		E
	S	

♠ R7
♥ R106
♦ D10983
♣ A65

♠ 843
♥ V9732
♦ A42
♣ D9

Résultat : 3 SA -1/+1

Entame : Dame de ♠

ENCHÈRES :

3 SA = main 4-3-3-3 de 12-14 H, avec des arrêts dans les 3 autres couleurs

JEU DE LA CARTE :

Ouest laisse passer le 1^{er} tour de ♠, fait la levée du Roi au 2^{ème} tour et joue un petit ♦.

Ne dormez pas en Sud, plongez de l'As de ♦ sans attendre pour rejouer votre dernier ♠.

La chute ne peut provenir que des ♠ de Nord qui doit donc détenir une reprise de main.

Cette dernière ne peut être que le Roi de ♦ (si Ouest le détient, il ne peut pas chuter), en plongeant vous préservez ainsi la reprise de Nord.

Principe à retenir : **En flanc, essayez toujours de préserver la reprise de la main longue.**

18 - Ultra précision

Vul : NS
Don : Est

Sud Ouest Nord Est
- 1 ♣
- 1 ♥ - 3 SA
- 4 ♥ Fin

♠ A6
♥ V932
♦ V97
♣ 9873

♠ 10952
♥ R874
♦ 54
♣ ARD

	N	
O		E
	S	

♠ R7
♥ AD105
♦ ARD
♣ V652

♠ DV843
♥ 6
♦ 108632
♣ 104

Résultat : 4 ♥ =

Entame : As de ♣

ENCHÈRES :

3 SA = main régulière 18-19 H fittée à ♥

Sans le fit, Est annoncerait 2 SA. L'enchère de 4 ♥ montrerait une main 5-4-2-2 et avec un singleton (main 5-4-3-1) on ferait un splinter à 3 ♠ ou 4 ♦.

JEU DE LA CARTE :

Nord tire As-Roi-Dame de ♣ et joue ♠.

Pour gagner, vous ne devez pas perdre d'atout et Charles doit donc être en Nord.

Mais, il peut être 4^{ème} et il faudra alors jouer 3 fois ♥ de votre main et vous n'avez qu'une reprise, l'As de ♠.

Prenez le retour de l'As de ♠ et jouez soigneusement le 9 de ♥ pour le 5 du mort, puis le Valet pour le 10 et enfin un petit pour une dernière impasse.

Principe à retenir : **Apprenez les managements de couleurs classiques.**

17 - Rendez-lui la pareille

Vul : P
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
-	1 ♦	-	1 ♠
-	2 SA	-	3 ♣
-	3 SA	Fin	

♠ 96
♥ AR7
♦ A1063
♣ AR53

♠ 754
♥ DV1098
♦ V82
♣ 108

	N	
O		E
	S	

♠ RV1082
♥ 65
♦ R54
♣ 762

♠ AD3
♥ 432
♦ D97
♣ DV94

Résultat : 3 SA -2/-1/=

Entame : Dame de ♥

ENCHÈRES :

2 SA = 18-19 HL
3 ♣ = relais en recherche de fit différé
3 SA = pas 3 cartes à ♠

JEU DE LA CARTE :

Ouest prend le 2^{ème} tour de ♥ et joue le 9 de ♠ pour le 4 (pair-impair) de votre partenaire et le 2 du mort.
Tout cela vous confirme le doubleton d'Ouest.
Laissez passer, malgré votre double arrêt, Ouest ne disposant que d'une reprise au mort (le Roi de ♦) ne pourra plus exploiter ses ♠ et devra se contenter de 7 ou 8 levées (s'il arrive à affranchir un ♦ sans donner la main à Nord).

Principe à retenir : **Le laisser-passer s'applique aussi bien au déclarant qu'au flanc.**

14 - Coupez leur la tête

Vul : P
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
2 ♦	-	3 ♣	-
3 ♥	-	5 ♥	-
6 ♥	Fin		

♠ 106
♥ DV10
♦ 8532
♣ RDV5

♠ 9752
♥ 5432
♦ 6
♣ A963

	N	
O		E
	S	

♠ R843
♥ V10974
♦ 10742
♣

♠ ADV
♥ AR9876
♦ ARD
♣ 8

Résultat : 6 ♥ =

Entame : Roi de ♣

ENCHÈRES :

2 ♦ = forcing de manche
3 ♣ = l'As de ♣
5 ♥ = fitté et un petit peu plus que l'As de ♣

JEU DE LA CARTE :

Votre contrat semble sans souci, mais quand vous jouez atout Est défausse. Etant condamné à perdre un atout, la réussite de l'impasse au Roi de ♠ devient nécessaire et vous avez besoin de 2 remontées au mort pour la faire 2 fois.
Le seul moyen pour y arriver est de couper 2 ♦ bien qu'ils soient maîtres.
As de ♦, Roi de ♦ coupé, ♠ pour le Valet, Dame de ♦ coupé et ♠ pour la Dame. Ouest ne fera qu'un atout.

Principe à retenir : **Savoir communiquer est aussi indispensable que l'on soit en face du mort ou en flanc.**

15 - Liberté conditionnelle

Vul : NS
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
-	1 ♣	X	1 ♠
-	2 ♠	Fin	

♠ RV4	♠ D1098
♥ RD103	♥ V85
♦ AR102	♦ 95
♣ 95	♣ AV83

♠ A632	♠ D1098
♥ A2	♥ V85
♦ D7	♦ 95
♣ R10762	♣ AV83

	N	
O		E
	S	

♠ 75
♥ 9764
♦ V8643
♣ D4

Résultat : 2 ♠ +1

Entame : 7 de ♥

ENCHÈRES :

La réponse par 1 ♠ en Est après le contre d'appel de Nord est toujours forcing et promet au moins 4 cartes avec un minimum de 7 beaux points H.

La réponse par 1 SA (8-10 H) dénierait une bonne majeure 4^{ème}.

Est ayant parlé, Sud est dégagé de toute obligation de réponse au contre d'appel, une enchère libre montrerait au moins 6 H.

JEU DE LA CARTE :

Les ♣ étant partagés 2-2 et les atouts 3-2 et placés, vous réalisez 9 levées sans encombre.

Principe à retenir : **Après un X d'appel la réponse à l'ouverture au même palier est forcing 1 tour.**

16 - Tu quoque mi fili ?

Vul : EO
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
3 ♠	-	1 ♠	-
		4 ♠	Fin

♠ V9	♠ AR762
♥ 8643	♥ A5
♦ R96	♦ 52
♣ V1094	♣ R763

♠ V9	♠ 108
♥ 8643	♥ RD109
♦ R96	♦ 8743
♣ V1094	♣ AD8

	N	
O		E
	S	

♠ D543
♥ V72
♦ ADV10
♣ 52

Résultat : 4 ♠ =

Entame : Roi de ♥

ENCHÈRES :

3 ♠ = 11-12 HLD et 4 atouts

JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame de l'As, tirez As-Roi d'atout (ceux-ci sont 2-2) et jouez ♥ vers le Valet. Est prend et joue ♦, plongez de l'As et défaissez votre 2^{ème} ♦ sur le Valet de ♥.

Présentez maintenant la Dame de ♦ pour expasser César.

Si Ouest le fournit vous coupez, sinon défaissez un ♣ et continuez en présentant le Valet.

Si vous avez tenté l'impasse ♦ à un moment ou à un autre le retour ♣ vous crucifie.

Principe à retenir : **Attention, l'adversaire dangereux vous guette aussi à la couleur, évitez-le par tous les moyens.**