

Thèmes

Enchères

Intervention : donnes 1-79-13-15-17-18-28
Chelem : donnes 2-9-11-18
Forcing/non-forcing : donnes 2-4-5-7-12-13-16-19-21-22-26-28
Stayman : donnes 2-24-25-27-30
Réveil : donnes 3-6-8-10-20-21-24
Drury et inférences : donnes 4-5
Texas : donne 7
Splinter : donne 9
Barrage : donnes 14-17-26
Landy : donne 20
Bicolore cher du répondant : donne 23

Jeu du déclarant

Impasse : donnes 1-5-9-20-30
Compte de points : donnes 3-6-7-18-24
Timing : donnes 5-10-11-13-15-22-28-30
Laisser-passer : donnes 8-28
Compte de distribution : donnes 9-18
Affranchissement : donnes 11-15-17-19-26
Levées de coupe : donnes 13-20
Communication : donnes 19-26
Cumul de chances : donne 23
Squeeze : donne 24
Compte de levées : donne 30

Flanc

Entame : donnes 1-3-4-7-8-12-13-14-16-20-21-24-25-27-28-29
Contre-attaque : donnes 1-16-21-29
Réflexion : donne 1
Appel préférentiel : donne 25
X d'entame : donne 27
Promotion d'atout : donne 27

Super BCSH



Séance du samedi
8 juillet 2023
à 15h00



www.bcsch.fr

1 - Jamais tranquille

Vul : P
Don : Nord

Sud Ouest Nord Est
1 SA 2 ♦
- 2 ♥ Fin

♠ D952
♥ 64
♦ RD63
♣ V74

♠ RV86
♥ RV9
♦ A109
♣ R82

	N	
O		E
	S	

♠ A10
♥ AD10732
♦ 854
♣ D10

♠ 743
♥ 85
♦ V72
♣ A9653

Résultat : 2 ♥ =

Entame : 2 de ♣

ENCHÈRES :

2 ♦ = unicolore majeur indéterminé
2 ♥ = si ce sont les ♥ ça me suffira

JEU DE LA CARTE :

Sud prend l'entame de l'As de ♣ et rejoue ♦ pour ne pas affranchir le Valet de ♣ qu'Ouest possède sûrement, Nord prend la Dame de ♦ de l'As et en rejoue.
Ouest prend et joue ♥ pour le 10 puis rejoue ♣. Nord prend du Roi et encaisse son ♦.
Maintenant il rejoue ♥ pour coller Ouest au mort sans possibilité de retour en main et réaliser ainsi son Roi de ♠.
Sur un autre retour, Nord filera une levée et une rentrée à Ouest qui pourra quand même faire l'impasse ♥.

Principe à retenir : **N'intervenez sur 1 SA qu'avec des mains irrégulières, unicolores ou bicolores.**

30 - Peut-être au siècle dernier

Vul : P
Don : Est

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

♠ 95
♥ DV1092
♦ AV74
♣ 63

♠ RD73
♥ 6
♦ D1062
♣ 8754

	N	
O		E
	S	

♠ AV1062
♥ 8543
♦ 83
♣ 109

♠ 84
♥ AR7
♦ R95
♣ ARDV2

Résultat : 3 SA =

Entame : Dame de ♥

ENCHÈRES :

2SA = 20 - 21 HL, un doubleton non gardé n'est pas gênant
3 ♣ = Stayman
3 ♦ = pas de majeure

JEU DE LA CARTE :

Vous avez 7 levées. Jouer ♠ ne vous apportera qu'une levée si l'As est en Est.
Par contre, en jouant ♦, si l'As est en Est, il vous restera la fourchette Roi-9 pour capturer un Valet éventuel en Est.
Prenez l'entame et jouez ♦ vers la Dame, quand celle-ci fait la levée, rentrez en main à ♣ et jouez maintenant ♣ vers Roi-Dame, vos 9 levées sont assurées.

Principe à retenir : **Il est loin le temps où on n'ouvrait pas de 2SA avec un doubleton non gardé.**

29 - On a perdu la 7^{ème} compagnie

Vul : TOUS
Don : Nord

Sud Ouest Nord Est
Fin - 1SA

♠ A84
♥ V105
♦ 862
♣ V1062

♠ 1093
♥ 763
♦ DV1054
♣ AR

	N	
O		E
	S	

♠ RV6
♥ RD92
♦ A7
♣ D843

♠ D752
♥ A84
♦ R93
♣ 975

Résultat : 1SA - 1/=

Entame : 9 de ♣

ENCHÈRES :
1SA = 15 H-17 HL

JEU DE LA CARTE :

L'entame d'une grosse carte à ♣ montrant peu d'intérêt pour la couleur, Nord contre-attaque de la Dame de ♦.
Prenez au 2^{ème} tour et jouez ♥ pour le Valet et ♥ pour l'As de Sud qui rejoue ♦. Vous êtes limité à 6 levées.
Notez la bonne entame de Sud qui a préféré entamer neutre que dans une couleur 4^{ème} creuse.

Principe à retenir : **Au contrat de 1SA, il faut souvent entamer neutre sans entame vraiment évidente.**

2 - Carton d'invitation

Vul : NS
Don : Est

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

♠ AD82
♥ ARD63
♦ 86
♣ 94

♠ V105
♥ 108
♦ V932
♣ 8652

	N	
O		E
	S	

♠ R74
♥ 954
♦ AR7
♣ RDV10

♠ 963
♥ V72
♦ D1054
♣ A73

Résultat : 6 SA = ou 6♥ =

Entame : 5 de ♦

ENCHÈRES :

1 SA = 15 H-17 HL
2♣ = Stayman
3♠ = 5♥ + 4♠, chassé-croisé
5♥ = invitation au Chelem sans contrôle mineur
6 SA = pour le cas où les ♥ seraient mal partagés et puis TPP oblige

JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame ♦ de l'As et jouez le Roi de ♣. Sud continue ♦ pour votre Roi.
Le partage favorable des majeures vous permettra de réaliser 12 levées sans difficulté.

Principe à retenir : **Pensez au petit bonus du SA en TPP.**

3 - Sherlock

Vul : EO
Don : Sud

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

♠ 543
♥ R8
♦ 10875
♣ V1065

♠ V6
♥ 976
♦ RDV4
♣ AR32

	N	
O		E
	S	

♠ AR10987
♥ V2
♦ 63
♣ D74

♠ D2
♥ AD10543
♦ A92
♣ 98

Résultat : 4 ♠ =

Entame : 9 de ♣

ENCHÈRES :

2 ♠ = en réveil, 6 cartes 9 H - 13 HL

JEU DE LA CARTE :

Sud entame du 9 de ♣ et en Est vous faites votre plan de jeu en réfléchissant.

Sud ne détient pas le Valet de ♣ (cf. l'entame) et n'a pas entamé ♥ donc il n'y possède pas As-Roi ni Roi-Dame.

Nord a donc le Roi de ♥.

Pour son ouverture en 1^{ère} position Sud doit donc avoir la Dame de ♠.

L'impasse devient donc inutile et même néfaste, tirez en tête, votre raisonnement vous mènera à la victoire.

Principe à retenir : **En réveil, les enchères à saut en majeure montrent 6 cartes et une semi ouverture.**

28 - Epuisez-le

Vul : NS
Don : Ouest

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

♠ R10982
♥ 93
♦ R94
♣ A73

♠ DV5
♥ RV2
♦ ADV6
♣ 1094

	N	
O		E
	S	

♠ A76
♥ AD5
♦ 83
♣ DV852

♠ 43
♥ 108764
♦ 10752
♣ R6

Résultat : 3 SA =

Entame : 10 de ♠

ENCHÈRES :

1 ♠ = jusqu'à 17 HL en intervention

2 ♣ = 11 H et + et au moins 5 cartes à ♣

2SA = 12 H-15 HL et arrêt ♠

JEU DE LA CARTE :

Devant rendre deux fois la main à ♣, il est indispensable de laisser passer le 10 de ♠ malgré votre double arrêt.

En effet, si vous prenez du Valet, Sud pourra rejouer ♠, affranchissant la couleur de Nord, qui aura encore l'As de ♣.

Prenez la continuation et jouez ♣, Sud prend du Roi mais est dénué de ♠ pour affranchir la couleur de Nord.

Si Nord possède As-Roi de ♣, vous ne pourrez pas gagner.

Si Sud joue ♦ pas d'impasse sinon Nord affranchira ses ♠.

Principe à retenir : **Pensez au laisser-passer même avec 2 arrêts quand vous devez rendre 2 fois la main.**

27 - Ayez la foi

Vul : P
Don : Sud

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
1SA	-	2♣	X
XX	-	3♣	-
4♥	Fin		

♠ 10852
♥ 73
♦ 108743
♣ 108

♠ AV74
♥ V1062
♦ RD
♣ V63

	N	
O		E
	S	

♠ 93
♥ D98
♦ V62
♣ ARD74

♠ RD6
♥ AR54
♦ A95
♣ 952

Résultat : 4♥ - 1

Entame : 10 de ♣

ENCHÈRES :

2♣ = Stayman
X = contre d'entame
XX = 1 ou 2 majeures 4^{ème} sans arrêt ♣
3♣ = j'ai les 2 et pas d'arrêt non plus

JEU DE LA CARTE :

Est fait les 3 premières levées, Ouest défaussant un petit ♦ au 3^{ème} tour.
L'ouverture de Sud indique clairement qu'il possède tous les honneurs manquants, et il serait vain d'espérer faire une levée ailleurs qu'à l'atout.
Pour cela, il faut forcer le 10 de ♥ du mort en jouant ♣, coupe et défausse et en espérant qu'Ouest possède le 7 de ♥. Nord surcoupe du 10, mais la Dame d'Est est à présent imprenable.

Principe à retenir : Quand vous pensez ne plus faire de levées, tentez votre chance à l'atout grâce à une promotion.

4 - La vie pas en rose

Vul : TOUS
Don : Ouest

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

♠ AD103
♥ 72
♦ R953
♣ V84

♠ 6
♥ 1063
♦ A8642
♣ R952

	N	
O		E
	S	

♠ 874
♥ RD54
♦ DV10
♣ D107

♠ RV952
♥ AV98
♦ 7
♣ A63

Résultat : 2♥ - 1

Entame : 7 de ♥

ENCHÈRES :

1SA = après passe, 6-11 HL
2♥ = bicolore économique, 12-19 HL

JEU DE LA CARTE :

Prenez la Dame de ♥ de l'As et allez au mort par le Roi de ♣ pour jouer ♠.
Passez le Valet pris par la Dame.
Ouest rejoue atout pour le Roi d'Est qui en donne un 3^{ème} tour. Otez le dernier atout et jouez As de ♣ et ♠.
Vous chuterez néanmoins d'une levée.

Principe à retenir : Entamez atout pour protéger vos honneurs dans la secondaire du déclarant.

5 - Accent Canadien

Vul : NS
Don : Nord

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

♠ A94
♥ D73
♦ R952
♣ 853

♠ DV6
♥ AR864
♦ 83
♣ 962

	N	
O		E
	S	

♠ 83
♥ V1052
♦ D1074
♣ D74

♠ R10752
♥ 9
♦ AV6
♣ ARV10

Résultat : 4 ♠ + 1

Entame : 4 de ♠

ENCHÈRES :

2 ♣ = Drury, attention 2 ♥ serait non-forcing et misfitté
3 ♣ = naturel, 16 H et +

JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame de la Dame de ♠ et jouez ♣ vers le Valet.
Rejouez atout.
Ouest prend et contre-attaque ♦ pour votre As.
Otez le dernier atout, défaussez un ♦ sur l'extra-gagnante ♥ et renouvez l'impasse gagnante à la Dame de ♠.

Principe à retenir : Après PASSE, le changement de couleur n'est pas forçant. Utilisez la convention DRURY.

26 - A 100 %

Vul : TOUS
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
-	6 ♦	Fin	5 ♦

♠ R
♥ AD7
♦ R98
♣ A97542

♠ AD10864
♥ V10542
♦ -
♣ 103

	N	
O		E
	S	

♠ 9
♥ 83
♦ ADV1076532
♣ 6

♠ V7532
♥ R96
♦ 4
♣ RDV8

Résultat : 6 ♦ + 1

Entame : Roi de ♣

ENCHÈRES :

5 ♦ = barrage de 9 cartes, 6-10 H

JEU DE LA CARTE :

Plutôt qu'espérer le Roi de ♥ bien placé, affranchissez les ♣ du mort.
Prenez l'entame et coupez un ♣ du 10 de ♦.
Rentrez au mort par le 8 et le 9 de ♦ pour couper 2 autres ♣. Ils sont enfin maîtres.
Vous pouvez aller les chercher par le Roi de ♦.
Bonne défense à 6 ♠ en Nord-Sud pour 3 de chute, mais difficile à trouver.

Principe à retenir : Un affranchissement est toujours préférable à une impasse qui reste d'actualité si ce premier rate.

25 - Simple comme un coup de fil

Vul : EO
Don : Nord

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

♠ R962
♥ D10
♦ ARD
♣ V852

♠ 83
♥ R98763
♦ 106
♣ A104

	N	
O		E
	S	

♠ V74
♥ A
♦ V87542
♣ 963

♠ AD105
♥ V542
♦ 93
♣ RD7

Résultat : 4 ♠ - 1/=

Entame : As de ♥

ENCHÈRES :

2 ♣ = Stayman à partir de 9 HL

JEU DE LA CARTE :

Lorsque son partenaire entame l'As de ♥, Ouest comprend qu'il s'agit d'un singleton.

Il est donc important de lui faire savoir ce qu'il doit rejouer.

Il choisit donc avec soin le 3 de ♥, préférentiel ♣.

Ouest, en main à l'As de ♣, encaisse son Roi de ♥ et rejoue ♥ pour un uppercut.

Nord, inspiré, peut encore gagner, en coupant du Roi de ♠ et en passant le Valet d'Est. Mais cela est une autre histoire...

Principe à retenir : **Quand vous détectez un singleton, indiquez en préférentiel votre reprise.**

6 - César vous mène à la victoire

Vul : EO
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♥
-	-	X	-
1 ♠	-	2 ♥	-
2 ♠	-	3 ♠	-
4 ♠	Fin		

♠ ARD98
♥ D10
♦ 72
♣ ARD10

♠ 54
♥ 853
♦ D9865
♣ 982

	N	
O		E
	S	

♠ 32
♥ ARV92
♦ A43
♣ 765

♠ V1076
♥ 764
♦ RV10
♣ V43

Résultat : 4 ♠ =/-1

Entame : 3 de ♥

ENCHÈRES :

X = en réveil obligatoire à partir d'une bonne ouverture

1 ♠ = au palier minimum, de 0 à 11 H

2 ♥ = cue-bid

2 ♠ = mini, moins de 8 H

3 ♠ = t'es sûr que t'as rien ?

4 ♠ = si, un petit quelque chose

JEU DE LA CARTE :

Ayant perdu 2 ♥ à l'entame, il ne faut pas perdre 2 levées de ♦.

Ouest ayant passé sur l'ouverture avec le fit ♥ ne devrait pas posséder l'As de ♦, alors jouez ♦ pour le Roi.

Principe à retenir : **En réveil contre à partir d'une bonne ouverture.**

7 - Etranglement amical

Vul : TOUS
Don : Sud

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

♠ R10
♥ RV10942
♦ A6
♣ D75

	N	
O		E
	S	

♠ 9654
♥ 853
♦ 93
♣ 10984

♠ AV873
♥ -
♦ V7542
♣ RV2

Résultat : 3SA + 1

Entame : 3 de ♥

ENCHÈRES :

1SA = 16-18 en intervention
2♥ = Texas ♠
3♦ = bicolore, forçing de manche
3♥ = cue bid, fitté ♦
3SA = proposition

JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame ♥ et après avoir délogé l'As de ♦, vous êtes à la tête de 9 levées.
Observez les défausses d'Ouest, qui, vous le savez, détient le reste des points.
Sur le défilé des ♦ il est obligé de défausser 3♥. Vous pouvez donc lui donner son Roi de ♠, il ne pourra au maximum encaisser qu'un ♥.

Principe à retenir : **Encaissez votre couleur longue pour obliger l'adversaire à défausser.**

24 - Les Valets se rendent

Vul : P
Don : Ouest

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

♠ AR98
♥ RV6
♦ 52
♣ V984

	N	
O		E
	S	

♠ D6
♥ 9542
♦ V9873
♣ 62

♠ V74
♥ 1083
♦ RD64
♣ AD3

Résultat : 3 SA +1

Entame : 8 de ♠

ENCHÈRES :

1 SA = en réveil de 9+/10 à 12/13 H
2♣ = Stayman, 11/12 H et +
2♦ = pas de majeure 4^{ème}
2 SA = proposition

JEU DE LA CARTE :

Le flanc vous prend 3 levées de ♠ à l'entame et vous mets au mort au 4^{ème}, vous défaussez votre 4^{ème} ♦.
Le Roi de ♥ est obligatoirement en Ouest ce qui vous mène à 9 levées. Jouez ♣ pour l'As, ♥ pour la Dame et vous tirez l'As de ♥. Maintenant jouez 3 fois ♦, Ouest est squeezé sur ce dernier et l'impasse au Valet de ♠ n'est même plus nécessaire.

Principe à retenir : **1 SA en intervention 16-18, en réveil 9-13.**

23 - Sympathique Rachel

Vul : TOUS
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est		
1 ♦	-	2 ♣	-	♠ AD76	
2 SA	-	3 ♠	-	♥ 2	
3 SA	Fin			♦ V105	
				♣ AD1095	
				♠ 82	♠ V1093
				♥ D108764	♥ AV95
				♦ D7	♦ 843
				♣ 764	♣ R8
				♠ R54	
				♥ R3	
				♦ AR962	
				♣ V32	

Résultat : 3 SA + 1

Entame : 7 de ♥

ENCHÈRES :

2 ♣ = 11 H et +, auto-forcing
2 SA = 12-14 HL régulier, arrêt dans les majeures
3 ♠ = bicolore cher du répondant, Sud pourrait aussi posséder
4 ♠, montre par ailleurs 5 cartes ou plus à ♣

JEU DE LA CARTE :

Après l'entame ♥ qui vous déshabille, il va falloir être prudent. Afin de cumuler au mieux les chances dans les mineures sans perdre la main, il vous faut commencer par jouer As et Roi de ♦ pour trouver la Dame sèche ou seconde. Si ce n'est pas le cas, vous vous rabattrez sur l'impasse ♣. Bien joué !

Principe à retenir : **Pensez à cumuler vos chances.**

8 - Un peu d'agressivité

Vul : P
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est		
		1 ♥	-	♠ 73	
1 ♠	-	1 SA	-	♥ DV1043	
-	2 ♣	Fin		♦ RDV	
				♣ A65	
				♠ A982	♠ V64
				♥ R5	♥ A962
				♦ 93	♦ A754
				♣ DV1084	♣ 93
				♠ RD105	
				♥ 87	
				♦ 10862	
				♣ R72	

Résultat : 2 ♣ =

Entame : Roi de ♦

ENCHÈRES :

2 ♣ = réveil obligatoire en TPP

JEU DE LA CARTE :

Laissez passer le Roi de ♦, prenez au 2^{ème} tour et laissez courir le 9 de ♣.
Nord prend de l'As et continue ♦ coupé.
Jouez la Dame de ♣, Sud prend et vous fait couper à ♦.
Purgez les atouts et allez au mort pour jouer ♠.
Sud intercale le 10 pour votre As (s'il met petit, passez le 8).
Rejouez ♠ pour le Valet. Sud fera 2 levées à ♠, mais vous ferez quand même 8 levées.

Principe à retenir : **Les risques se prennent en réveil, pas en sandwich.**

9 - Ecoutez aux portes

Vul : EO
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
		1 ♠	2 SA
4 ♣	-	4 ♦	-
4 ♥	-	4 SA	-
5 ♦	-	7 ♠	Fin

♠ 76
♥ V1043
♦ 54
♣ 107642

♠ R109532
♥ AD86
♦ A
♣ A8

	N	
O		E
	S	

♠ 8
♥ 7
♦ RD10983
♣ RDV95

♠ ADV4
♥ R952
♦ V762
♣ 3

Résultat : 7 ♠ =

Entame : Roi de ♣ ou de ♦

ENCHÈRES :

2 SA = Michael cue-bid, bicolore mineur
4 ♣ = splinter, fit 4^{ème} à ♠ et singleton ♣
4 ♦ et 4 ♥ = contrôles
5 ♦ = 1 clé
7 ♠ = on connaît tout

JEU DE LA CARTE :

Zut, Sud possède aussi 4 cartes à ♥, le danger 4 cartes à ♥ en Ouest. Allez à la pêche.
Coupez 2 ♦, vous en connaîtrez 2 en Ouest.
Est possède donc 6 ♦, 5 ou 6 ♣ et un seul ♠.
Il est donc au maximum singleton ♥.
Dès lors, la solution devient lumineuse. Roi de ♥ et ♥ vers As-Dame-8 pour capturer Valet10 en Ouest.

Principe à retenir : Tirez des informations des enchères adverses.

22 - Pin-pon, pin-pon

Vul : EO
Don : Est

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

♠ V1072
♥ A953
♦ 84
♣ RV7

♠ A8
♥ 72
♦ 10963
♣ A10542

	N	
O		E
	S	

♠ RD653
♥ R84
♦ RDV
♣ D9

♠ 94
♥ DV106
♦ A752
♣ 863

Résultat : 4 ♠ =

Entame : Dame de ♥

ENCHÈRES :

3 ♠ = 11-12 HLD et 4 atouts

JEU DE LA CARTE :

Vous avez une perdante dans chaque couleur et devez donc affranchir un ♣ avant de toucher aux atouts, sans quoi vous perdriez la course de vitesse.
Prenez l'entame ♥ du Roi et jouez la Dame de ♣, puis ♣ pour l'As de Nord qui continue ♥.
Prenez de l'As, défaussez votre ♥ perdant et jouez atout.
Vous donnerez encore l'As de ♦, mais ce sera tout.

Principe à retenir : Lorsqu'une de vos perdantes différées risque de devenir immédiate, affranchissez en priorité votre extra-gagnante.

21 - Ne le punissez pas

Vul : NS
Don : Nord

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

♠ R5432
♥ RV32
♦ 876
♣ V

♠ D87
♥ 109
♦ RD2
♣ AR652

	N	
O		E
	S	

♠ A109
♥ A75
♦ A104
♣ D1093

♠ V6
♥ D864
♦ V9532
♣ 874

Résultat : 2 ♠ + 1

Entame : As de ♣

ENCHÈRES :

2 ♣ = cue-bid, bien que le réveil par une couleur dénie une bonne ouverture, on a un petit espoir de manche
2 ♥ = naturel, n'augmente pas notre nombre de points
2 ♠ = j'ai fait mon effort

JEU DE LA CARTE :

Nord entame de l'As de ♣ et poursuit du Roi de ♦ limitant Ouest à 9 levées.
Sur un autre flanc, Ouest s'affranchit un ♣ en perdante sur perdante et réalise 10 levées.

Principe à retenir : Le réveil par une couleur dénie la valeur d'une bonne ouverture.

10 - Finissez votre sieste

Vul : TOUS
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	X	1 SA
2 ♦	-	2 ♥	Fin

♠ V1095
♥ 72
♦ A873
♣ 962

♠ R7
♥ RV53
♦ 109
♣ RV753

	N	
O		E
	S	

♠ A32
♥ A64
♦ RDV6
♣ D104

♠ D864
♥ D1098
♦ 542
♣ A8

Résultat : 2 ♥ =/+1 ou 1 SA =

Entame : Roi de ♦ ou 10 de ♥

ENCHÈRES :

X = une mineure 5/6^{ème} et une majeure 4^{ème}
2 ♦ = je préfère les majeures

JEU DE LA CARTE :

En Nord vous coupez le 3^{ème} ♦ et affranchissez vos ♣ qui se révèlent 3-3.
Avancez maintenant la Dame de ♠ et si Est ne prend pas rejouez-en.
Plus rien ne vous empêchera de réaliser 9 levées quel que soit le flanc choisi par Est.
Si vous avez laissé Est jouer 1 SA, il réalisera 7 levées sur l'entame du 10 de ♥ et encore plus sur une autre entame.

Principe à retenir : Réveillez sur l'ouverture adverse de 1 SA avec une main bicolore.

11 - Un 9 bien sympathique

Vul : P
Don : Sud

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

♠ 952
♥ RV6
♦ 1098
♣ V753

♠ 87
♥ 852
♦ RV6
♣ A10964

	N	
O		E
	S	

♠ 43
♥ 10743
♦ D7542
♣ D8

♠ ARDV106
♥ AD9
♦ A3
♣ R2

Résultat : 6 ♠ =

Entame : 10 de ♦

ENCHÈRES :

2 ♦ = FM
3 ♣ = As de ♣
4 ♣ = naturel
4 ♠ = pas plus si Nord ne possède que l'As de ♣
5 ♦ = j'ai le contrôle 5 ♥ = possèderais-tu autre chose ?
5 ♠ = j'ai tout dit 6 ♠ = alors contentons-nous du petit

JEU DE LA CARTE :

Le Valet de ♦ est couvert de la Dame d'Est que vous prenez de l'As. Tirez 3 tours d'atout en défaussant un ♥ du mort, puis tirez Roi et As de ♣.
Quand la Dame tombe en Est, jouez le 10 et défaussez un ♥ perdant. Ouest fait son Valet, mais vous pouvez défausser la Dame de ♥ sur le 9 de ♣.

Principe à retenir : Il n'y a pas que les honneurs qui font des levées, regardez vos intermédiaires.

20 - Témérité en 4^{ème}

Vul : TOUS
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
	1 SA	-	-
2 ♣	-	2 ♥	Fin

♠ RV4
♥ RDV
♦ DV93
♣ RV7

♠ 7
♥ 1085
♦ AR652
♣ A932

	N	
O		E
	S	

♠ D1093
♥ 642
♦ 1084
♣ D106

♠ A8652
♥ A973
♦ 7
♣ 854

Résultat : 2 ♥ + 1

Entame : 2 de ♥

ENCHÈRES :

2 ♣ = Landy, bicolore majeur 5/4 ou 5/5
2 ♥ = suffisant avec nos points en mineure sans fit franc

JEU DE LA CARTE :

Est entame atout pour protéger ses ♠.
Prenez immédiatement de l'As pour ne pas subir un 2^{ème} tour d'atout.
Puis As de ♠ et ♠ coupé.
As-Roi de ♦ et ♦ coupé, ♠ coupé du 10 de ♥ puis encore un ♦ coupé et enfin l'As de ♣.

Principe à retenir : Le Landy en 4^{ème} peut être fait avec des jeux moins forts qu'en 2^{ème}.

19 - Pas de petites économies

Vul : EO
Don : Sud

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

♠ 10962
♥ A73
♦ R10964
♣ 9

♠ D7
♥ DV1082
♦ 85
♣ V1075

	N	
O		E
	S	

♠ RV53
♥ 9
♦ D732
♣ D432

♠ A84
♥ R654
♦ AV
♣ AR86

Résultat : 3 SA =

Entame : Dame de ♥

ENCHÈRES :

1 ♠ = priorité à la majeure avec une main faible ou moyenne
2 SA = 18-19 HL, non-forcing
3 SA = conclusion, inutile de nommer les ♦

JEU DE LA CARTE :

Pour assurer votre contrat, vous devez réaliser 4 levées de ♦.
Tirez l'As, puis le Valet surpris du Roi.
Poursuivez par le 10. Vous remonterez au mort avec l'As de ♥,
que vous n'avez bien entendu pas fourni à la première levée.
Si le déclarant joue As et Valet de ♦ laissé filer, Est ne devra pas prendre.

Principe à retenir : **Attention à vos communications et ne soyez pas trop gourmand.**

12 - Vous avez dit bizarre...

Vul : NS
Don : Ouest

<i>Sud</i>	<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>
-	1 ♦	-	1 ♠
-	3 ♣	-	3 ♦
Fin	4 ♣	-	5 ♦

♠ 9832
♥ RD1085
♦ 10763
♣ -

♠ A6
♥ 9
♦ ADV54
♣ ARD102

	N	
O		E
	S	

♠ DV74
♥ V73
♦ R98
♣ V75

♠ R105
♥ A642
♦ 2
♣ 98643

Résultat : 5 ♦ =

Entame : Dame de ♥

ENCHÈRES :

3 ♣ = bicolore à saut, forcing de manche
3 ♦ = préférence ambiguë
4 ♣ = 5 - 5
5 ♦ = décourageant

JEU DE LA CARTE :

En Sud vous trouvez bien bizarre cette entame de la Dame de ♥ avec le Valet au mort.
Nord essaie de vous passer un message.
Mais bien sûr, il doit être chicane ♣ ce que nos 5 cartes dans la couleur et la séquence nous confirme.
Alors prenez de l'As et rejouez ♣.
Heureusement pour Ouest le Roi de ♠ est placé et il réalise quand même son contrat malgré ce flanc brillant.

Principe à retenir : **En flanc analysez les enchères adverses et jouez en conséquence.**

13 - Comptez vos levées

Vul : TOUS
Don : Nord

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

♠ V975
♥ 8654
♦ V843
♣ 9

♠ D862
♥ A32
♦ AR95
♣ 65

	N	
O		E
	S	

♠ AR10
♥ 7
♦ D106
♣ DV10873

♠ 43
♥ RDV109
♦ 72
♣ AR42

Résultat : 4♥ =

Entame : 9 de ♣

ENCHÈRES :

2♣ = 6 cartes à partir de 11 H
2♥ = 5 cartes et plus, 11 H et plus, forcing mais plus auto-forcing après l'intervention

JEU DE LA CARTE :

Vous avez 9 levées de tête et la 10^{ème} va provenir d'une coupe ♣ au mort.
Mais attention Ouest est certainement singleton ♣.
Si vous tirez votre second honneur il va vous le couper et coupera peut-être aussi un autre ♣ par la suite étant donné la petitesse des atouts du mort.
Jouez donc un petit ♣ à la 2^{ème} levée gardant votre second honneur pour plus tard.
Vous pourrez ainsi couper le 2^{ème} petit ♣ de l'As avant d'ôter les atouts.

Principe à retenir : **Pensez à préserver vos levées d'honneurs des coupes adverses.**

18 - Un coup de Vittel

Vul : NS
Don : Est

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

♠ A42
♥ A83
♦ D7
♣ RV862

♠ 53
♥ 1065
♦ 1086543
♣ 93

	N	
O		E
	S	

♠ R86
♥ D94
♦ AR2
♣ AD105

♠ DV1097
♥ RV72
♦ V9
♣ 74

Résultat : 6 SA =

Entame : Dame de ♠

ENCHÈRES :

2♠ = recherche de SA à partir de 11 HL ou gros fit ♣
4 SA = 18-19 HL
6 SA = simple addition

JEU DE LA CARTE :

L'intervention localise certainement le Roi de ♥ en Sud.
Prenez l'entame ♠ de l'As et éliminez les ♣ et les ♦ en regardant bien les défausses de Sud.
On est à 4 cartes de la fin, et Sud a du conserver 2♠ et 2♥.
Remettez-le en main en jouant Roi de ♠ et ♠, il devra rejouer sous le Roi de ♥.
Si vous vous apercevez qu'il a conservé 3♠, tirez l'As de ♥, il a certainement séché son Roi.
Si Sud n'est pas intervenu...

Principe à retenir : **Profitez des informations obtenues lors des enchères.**

17 - Ohé, ohé

Vul : P
Don : Nord

Sud Ouest Nord Est
- 5♣ 4♠ 4SA
Fin

♠ ARD108753
♥ 42
♦ 73
♣ 6

♠ 962
♥ R7
♦ 96
♣ V98542

	N	
O		E
	S	

♠ -
♥ AV653
♦ AR105
♣ RD103

♠ V4
♥ D1098
♦ DV842
♣ A7

Résultat : 5♣ + 1

Entame : As de ♠

ENCHÈRES :

4♠ = barrage, dénie la présence de 2 As
4SA = Appel bicolore ou tricolore puissant

JEU DE LA CARTE :

Coupez l'entame ♠ et jouez le Roi de ♣.
Sud prend de l'As et rejoue atout.
Attaquez-vous à l'affranchissement des ♥. Roi-As de ♥ et ♥ coupé. ♠ coupé et coupé, le 5^{ème} est maître et vous défaussez votre dernier ♠ sur celui-ci.

Principe à retenir : Sur une ouverture de barrage au palier de 4♠, 4SA est un Contre d'appel.

14 - Direct express

Vul : P
Don : Est

Sud Ouest Nord Est
- 3♠ 3SA
Fin

♠ R2
♥ V65
♦ ARDV654
♣ 2

♠ ADV8765
♥ 43
♦ 109
♣ 104

	N	
O		E
	S	

♠ 43
♥ RD102
♦ 83
♣ AV987

♠ 109
♥ A987
♦ 72
♣ RD653

Résultat : 3SA =

Entame : 4 de ♠

ENCHÈRES :

Dans la vie, il faut parer au plus pressé, c'est le cas !
Quel est le contrat le plus près des cartes ?
Vous avez l'arrêt ♠, 7 levées maîtresses à côté. Pour celle de Beethoven (la 9^{ème}), on verra après.

JEU DE LA CARTE :

Ouest laissant passer le 1^{er} ♠, vous tirez vos 9 levées.
S'il prend de l'As pour en rejouer vous ferez du mieux.

Principe à retenir : Annoncez le contrat le plus probable et sachez payer les barrages si ça tombe mal.

15 - Le plus rapide

Vul : NS
Don : Sud

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

♠ A106
♥ A6
♦ A65
♣ A9854

♠ V53
♥ 753
♦ R8732
♣ 63

	N	
O		E
	S	

♠ R9872
♥ 942
♦ V4
♣ RV2

♠ D4
♥ RDV108
♦ D109
♣ D107

Résultat : 4 ♠ =

Entame : Roi de ♥

ENCHÈRES :

X = d'appel, que 3 cartes à ♠, mais 16 H
3 ♠ = 5 cartes et 8-10 H

JEU DE LA CARTE :

Ne laissez pas passer le Roi de ♥, Sud pourrait rejouer ♦ qui vous mettrait au tapis.
Prenez de l'As et affranchissez vos ♣ en jouant Roi-As de ♣ et ♣ sans impasse, si elle ratait un retour ♦ serait encore fatal.
En main à la Dame de ♣, Sud retourne ♦, mais trop tard.
Vous prenez et jouez Roi-As de ♠ et ♣, Nord peut couper mais votre ♦ perdant disparaît.
L'entame ♦ !!! vous aurait battu.

Principe à retenir : **Attention à votre timing, ne laissez pas au flanc un temps d'avance mais prenez-le.**

16 - Hogier le forçat

Vul : EO
Don : Ouest

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

♠ 962
♥ A4
♦ 53
♣ ARV1064

♠ V74
♥ 852
♦ A864
♣ 753

	N	
O		E
	S	

♠ R85
♥ RDV1073
♦ R10
♣ D8

♠ AD103
♥ 96
♦ DV972
♣ 92

Résultat : 4 ♥ - 1

Entame : Dame de ♦

ENCHÈRES :

2 ♦ = 3^{ème} forcing, aucunes répétitions des ♥ ne seraient forcing
3 ♣ = unicolore à ♣ sans 3 ♥
3 ♥ = unicolore 6^{ème}, forcing après la 3^{ème} couleur
4 ♥ = 2 cartes

JEU DE LA CARTE :

Nord prend l'entame ♦ de l'As et doit bien sûr contre-attaquer ♠, mais pour prendre la chance de faire 3 levées, il doit rejouer le Valet.
Si jamais Est a conclu à 3 SA, l'entame de la Dame de ♦ prise de l'As et le retour du Valet de ♠ produisent le même effet.

Principe à retenir : **Rejouez une carte forçante quand vous êtes pour la dernière fois en main afin de pouvoir capturer un honneur.**