

COUPE DE PROVENCE 2024

Séance 5 29 Mai 2024

- 24 à 27 donnes en simultané
- Equilibrage des lignes obligatoires
- Pas de centres réservés aux joueurs 3^{ème} et 4^{ème} Série.
- Bonus PE aux joueurs participant aux 6 séances.
- Points de Performance attribués lors de la Finale 1^{ère}/2^{ème} Séries Majeures.
- Points d'experts doublés lors de la Finale 2^{ème} Séries mineure, 3^{ème}/4^{ème} séries.
- Donnes commentées téléchargeables sur le site du Comité.

Mode de qualification par paire sur les 4 meilleures séances pour les finales se déroulant en septembre :

- **Finale 1^{ère} et 2^{ème} Séries Majeures** : Tournoi par paires.
- **Finale 2^{ème} Séries mineure, 3^{ème} Séries et 4^{ème} Séries** : Tournoi par paires.

Au maximum 120 joueurs (2 X 60 paires) seront qualifiés :

Au moins deux paires de chaque club organisateur pour chaque finale seront qualifiées.

Un joueur qualifié parmi les 120 premiers du classement des 4 meilleures séances **ne sera retenu** que s'il a joué au moins trois fois avec un même partenaire.

Les dates de la Coupe de Provence 2024 : 24 janvier, 21 février, 20 mars, 17 avril, 29 mai et 19 juin. Finale mercredi 18 septembre 2024



Donnes commentées par Arnaud Ancessy

Donnes commentées par Arnaud Ancessy

donne 1

Nord donneur
 Personne vulnérable

♠ A R V 3			
♥ 5 4			
♦ R 4			
♣ R 9 6 4 2			
♠ 7 5 4	♠ 10 9 6		
♥ 10 8 6 2	♥ A R V 9 3		
♦ A V 10 9 6 5	♦ D		
♣ —	♣ D 10 8 5		
	<div style="display: inline-block; border: 2px solid green; padding: 5px; text-align: center;"> N O E S </div>		
	♠ D 8 2		
	♥ D 7		
	♦ 8 7 3 2		
	♣ A V 7 3		

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	1 ♣	1 ♥	X
3 ♦	Passe	3 ♥	Passe
Passe	X	Passe	4 ♣
Passe	Passe	X	Passe
Passe	Passe		

Le contre de S montre du jeu sans 4 ♠ (à moins que vous ne jouiez le cachalot)
 N n'a pas assez de jeu pour parler sur 3 ♦ qui montre 4 cartes à ♥ avec une longue à ♦ dans une main agréable. Ici il y a peu de points mais une belle couleur sixième et une chicane.
 E se contente de 3 ♥ car les 3 cartes à ♠ et le singleton ♦ sont de mauvaises nouvelles.
 N a une main trop belle pour laisser jouer 3 ♥, il contre et son partenaire le fitte à ♣.
 E qui comptait bien gagner 3 ♥ contre punitif avec ses 4 atouts.
 Le camp EO fera 1 ♦ +1 coupe à ♦ +AR ♥ .4 ♣ X-1

Le cachalot:

C'est une convention très intéressante qui consiste à parler en texas après une intervention.

Par exemple 1 ♣ 1 ♦ X montre au moins 4 cartes à ♥

1 ♥ montre au moins quatre cartes à ♠

1 ♠ remplace le contre d'appel

1 SA est classique (bien qu'il existe des variantes)

L'avantage est double:

- Vous saurez tout de suite si votre partenaire a 3 cartes dans votre couleur, auquel cas il rectifiera au palier de 1. 1 ♣ 1 ♦ X -

1 ♥ j'ai trois cartes à ♥ (vous pouvez améliorer le système)

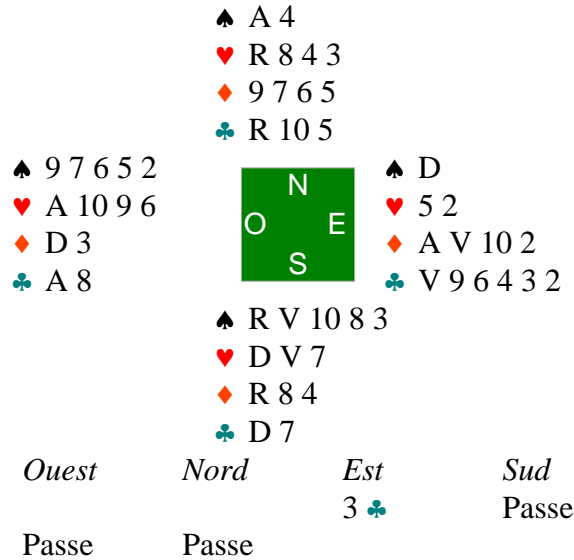
- Le contrat sera joué de la main de l'ouvreur et cela obligera la personne qui a parlé à entamer.

Par exemple s'il a ADVxx dans sa couleur, il vaut mieux que ce soit lui qui entame plutôt que son partenaire qui pourrait vous faire prendre votre R.

Si EO joue 4 ♥, il faut arriver à tirer 4 tours de ♠ pour promouvoir la D♥, pas facile...

donne 2

Est donneur
N-S vulnérable



En premier vert contre rouge, il faut barrer.

Vous avez deux chances sur trois de gêner les adversaires.

Ouvrir de 3 ♣ permet de gêner les adversaires pour trouver leur contrat en majeure.

S est trop faible pour intervenir et N ne peut pas réveiller.

Le contrat en reste là.

Vous perdrez 1 ♠+1 ♥+1 ♦+2 ♣ .3 ♣-1

NS gagnent 2 ♥ et 2 ♠

Les barrages à l'ouverture:

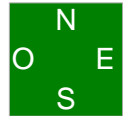
Vulnérabilité	Position	type de barrage	
NV/NV	1 autres	agressif normal	2 chances/3 de barrer les adversaires
V/V	1 autres	agressif normal	2 chances/3 de barrer les adversaires
NV/V	1 3 autres	trés agressif trés agressif normal	X-3=500 c'est moins que la manche adverse
V/NV	tous	trés prudent	X-2=500 c'est plus que la manche adverse

Le barrage varie en fonction de la vulnérabilité et de la position.

donne 3

Sud donneur
E-O vulnérable

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



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

S est trop faible pour ouvrir.

O ouvre normalement de 1 SA et S est en position de réveil.

Il réveille à 2 ♥ (même si vous jouez ça les ♥ et une mineure, il faut être souple en réveil)

E se doute bien que 2 ♥ va chuter, mais il faudrait trois de chute pour que ce soit intéressant. Son contre serait d'appel, il réveille par 2 ♠ montrant 4 cartes à ♠. Il ne peut pas en avoir 5, il aurait fait un Texas.

Le contrat en reste là.

Le R ♦ étant second placé, E ne perdra que 2 ♠+2 ♥+1 ♣

3 SA gagne par miracle

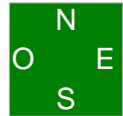
Si O a eu le courage de contrer 2 ♥ pour montrer une main maximale courte à ♥ il va engranger un top à 2 ♥X-2.

C'est un contre risqué sans 4 ♠

donne 4

Ouest donneur
Tous vulnérable

	♠ 9 8 3 2	
	♥ D 8 5	
	♦ 4	
	♣ R V 10 8 6	
♠ V 7		♠ D 10 5
♥ A 9 2		♥ V 7 4
♦ A R 6		♦ D 9 8 5
♣ A 9 7 5 4		♣ D 3 2
	♠ A R 6 4	
	♥ R 10 6 3	
	♦ V 10 7 3 2	
	♣ —	



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 SA	Passe	Passe	2 ♣
Passe	2 ♠	Passe	Passe
Passe			

Avec les deux majeures 4èmes, S réveille par un Landy.

Si vous jouez X mineure 5ème+Maj 4ème, vous pouvez envisager de réveiller pas contre.

Problème, si votre partenaire a une main du style ♠ Rxxx ♥ xx ♦ Dxx ♣ Dxxx, il va dire 2 ♣ "choisis ta mineure" pour ne pas risquer de jouer à ♥ et vous aller rater le fit ♠.

Le seul véritable mauvais cas à faire un Landy serait si votre partenaire est 2-2 en Majeure.

N annonce 2 ♠ avec son fit.

E est confronté à un problème. Il a 7 points mais que des dames et une main 4-3-3-3. Il n'est pas du tout sûr d'avoir un contrat à jouer et devrait passer prudemment.

Entame 8♦ (la deuxième dans quatre cartes par un honneur). O prend du R

Si le 8 vient d'un doubleton il faut en rejouer pour faire couper E. Cela libérera les K de S mais si on ne le fait pas on va perdre la levée de coupe. Si le 8 provient de 4 cartes, N coupera mais notre partenaire aura toujours la D♦.

Donc A♦ coupé par N.

N sait que les ♦ sont répartis ARx pour Dxxx. Pourquoi?

Simplement parce que si le 8 provenait d'un doubleton, O aurait ARD et il aurait prit de la D, pas du R.

Regardons les gagnantes: 2 à ♠ et c'est tout.

Quelles levées peut faire le déclarant?

AR♠, une levée à ♥ au moins, une coupe à ♦ déjà faite + une autre et deux coupes à ♣

Cela nous amène à 8 levées. Le contrat ne semble donc pas en danger. L'A♥ a de grandes chances d'être en O (au moins deux chances sur 3, puisque O a 15-17 pts et E maximum 7).

Le plan de jeu se dessine: remonter au mort en coupant un ♣ et jouer ♥ vers la D.

La D♥ fait la levée. Notre contrat n'est plus en danger, essayons de faire du mieux. Le moyen le plus simple est de tenter l'impasse au V♥. Si elle marche, nous aurons la possibilité de faire un deuxième ♥.

Tout se passe bien, 2 ♠+1

donne 5

Nord donneur
N-S vulnérable

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

♠ D V 10 7 6 2
♥ R D 4
♦ R 9
♣ 9 3

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Passe	1 ♣	Passe	1 ♠
Passe	2 SA	Passe	3 ♠
Passe	4 ♣	Passe	4 ♦
Passe	4 ♥	Passe	4 SA
Passe	5 ♦	Passe	5 ♠
Passe	Passe	Passe	

L'enchère de 3 ♠ montre une main avec au moins six cartes à ♠ et des envies de chelem (sinon on dit 4 ♠).

N qui n'a que des belles cartes nomme son premier contrôle, S nomme son contrôle ♦ et N son contrôle ♥.

S pose le Blackwood et N répond ses 3 clés (en 41-30, mieux que le 30-41)

Il manque deux clés, on s'arrête à 5 ♠.

Quand E rejouera ♦, il faudra mettre petit. Il ne peut pas avoir l'A ♦, il l'aurait joué de peur de ne plus le faire. Imaginez que S ait RD ♦, ce serait malin de jouer sous l'A ♦ :-)

Pour rappel:

Quand votre partenaire pose le BW, que vous répondez 3-0 ou 4-1 et que votre partenaire dit 5 dans la couleur d'atout. Passez avec 0 ou 1 et dites 6 avec 3 ou 4.

Votre partenaire aura la bonne info et pourra même rajouter le septième dans certains cas.

Dans notre cas, on a annoncé une main de 18-19 et notre partenaire a fait une enchère de chelem. Il sait qu'on ne peut pas avoir zéro clés.

C'est pour cette raison qu'il faut passer sur 5 ♠.

Jouez le BW 41-30 il est plus efficace que le 30-41.

Comme on répond plus souvent 1 clé que 0, cela permet de s'arrêter à 5 ♣.

Cela permet également de demander la D d'atout à l'atout ♥. Sur 5 ♣ on peut dire 5 ♦ pour demander la D ♥.

donne 7

Sud donneur
Tous vulnérable

♠ R 3 2
♥ 7
♦ V 9 5 2
♣ A D 10 4 3

♠ D 8 6 5
♥ A D 8 6 4
♦ —
♣ V 8 6 5

♠ A 10 7 4
♥ R 10
♦ A D 8 7 6 4
♣ 9

♠ V 9
♥ V 9 5 3 2
♦ R 10 3
♣ R 7 2

	N	
O	S	E

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			Passe
Passe	Passe	1 ♦	Passe
1 ♥	Passe	1 ♠	Passe
2 ♠	Passe	3 ♦	Passe
3 ♥	Passe	4 ♠	Passe
Passe	Passe		

Ouvrir en troisième rouge avec 10 points rouge est dangereux. Si votre partenaire a un peu de jeu, il va vous faire jouer à un palier trop élevé. Si vous faites -1 cela ne sera peut-être pas trop grave mais -2 sera à coup sûr catastrophique.

Quand E voit le carton 2 ♠, sa main est magnifique. Il propose donc de jouer la manche en faisant une enchère d'essai à 3 ♦.

O montre ses points à ♥ et E conclue à 4 ♠.

Le R ♦ ayant le bon goût d'être troisième, E perdra 1 ♣ + 2 ♠

donne 8

Ouest donneur
Personne vulnérable

<p>♠ 10 8 6 4 3 ♥ 10 6 3 ♦ D 4 ♣ A 7 5</p>	<p>♠ A V 7 ♥ R V 8 ♦ 10 8 3 ♣ V 9 4 2</p>	<p>♠ D 9 5 ♥ 9 ♦ A 9 6 5 ♣ D 10 8 6 3</p>	
<p>♠ R 2 ♥ A D 7 5 4 2 ♦ R V 7 2 ♣ R</p>			

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Passe	Passe	Passe	1 ♥
Passe	2 ♥	Passe	2 SA
Passe	3 ♠	Passe	4 ♥
Passe	Passe	Passe	

S fait une enchère d'essai avec ses 16 beaux points. N qui ne peut pas être plus beau (il aurait fait un **drury**) accepte l'enchère d'essai en nommant ses points à ♠. Son partenaire pourrait avoir des envies de chelem et pas seulement de manche, auquel cas il vaut mieux annoncer ses points que de sauter directement à 4 ♥.

L'enchère d'essai à 2 SA est plus souple que celle à 3 ♦. S ne s'intéresse pas seulement aux ♦ de son partenaire, s'il entend 3 ♣ il est ravi.

Pour rappel:

Les ouvertures en troisième et quatrième peuvent se faire avec moins que l'ouverture dans certains cas. Le **drury** consiste au partenaire de l'ouvreur (seulement sur une ouverture majeure) à dire 2 ♣ pour vérifier si le partenaire a vraiment l'ouverture. Il y a plusieurs types de réponses, vous pouvez jouer par exemple:

- - 1 ♠ -

2 ♣ - 2 ♦: j'envisage la manche en face d'un partenaire qui a passé d'entrée (je n'ai pas 12 laids)

2 ♥: j'ai au moins 4 ♥ mais je suis faible (sinon j'aurais d'abord dit 2 ♦)

2 ♠: je n'ai pas 4 ♥ et je n'envisage pas la manche en face d'un passe d'entrée


Au niveau du jeu de la carte, O devrait entamer du 3 ♠ en pair-impair. E est face à un problème, si son partenaire a entamé sous le R sans le 10 mettre le 9 prive son camp d'une levée. Dans les autres cas, il faut mettre le 9 pour éviter que S puisse faire 3 levées de ♠. Donc 9 ♠ pour le R de S. S voit qu'il va perdre 1 ♣ 0 ♥ et 0 ♠. Il ne doit donc pas perdre plus de 2 levées à ♦.

L'entame du 3 ♠ vient probablement de 5 cartes. A près la séquence entamer dans 3 petits ♠ sera surprenant. On connaît donc 3 ♠ et 1 ♥ en E. Il y a des chances qu'il soit long à ♦.

On va donc jouer x ♦ vers le 10. Si O met un honneur, on ne perdra que 2 ♦. S'il met petit, on mettra le 10 en croisant les doigts.

donne 9

Nord donneur
E-O vulnérable

<p>♠ A R V 10 8 7 5 4 3 ♥ A ♦ D 10 ♣ 3</p>	<p>♠ D 9 2 ♥ R 7 2 ♦ R 9 8 4 2 ♣ D 5</p>	<p>♠ — ♥ D V 8 5 3 ♦ V 7 5 3 ♣ V 10 7 4</p>	
			
<p>♠ 6 ♥ 10 9 6 4 ♦ A 6 ♣ A R 9 8 6 2</p>			
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	Passe	1 ♣
4 ♠	Passe	Passe	Passe

Votre partenaire a passé d'entrée, le chelem est lointain. Nommez le contrat que vous avez envie de jouer. Vous raterez le chelem le jour où... mais vous barrez le camp adverse.

N a une main trop régulière pour faire une action à si haut palier. S quant à lui a une belle distribution mais pas assez de points pour se mouiller à si haut palier.

Les cartes ne sont pas avec vous: 4 ♠-1

NS gagnait 4 ♣

donne 10

Est donneur
Tous vulnérable

♠ V 10 4			
♥ D 9 8 5			
♦ 9 8 6			
♣ 9 3 2			
♠ A D 7 6 5			♠ R 8
♥ A R V 6 4			♥ 10 7 3 2
♦ V			♦ R 5 4 3 2
♣ D 10			♣ 5 4
			♠ 9 3 2
			♥ —
			♦ A D 10 7
			♣ A R V 8 7 6



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		Passe	1 ♣
2 ♦	Passe	3 ♥	X
4 ♥	Passe	Passe	Passe

E a 4 atouts et le R♠ second. Ce sont de belles cartes. Il propose la manche en disant 3 ♥. S contre pour montrer sa belle main.

Pour rappel:

Quand les adversaires se fittent, le contre est d'appel dans un premier temps. Ultérieurement on pourra faire un contre punitif, mais il est plus intéressant de donner au premier contre une signification d'appel pour avoir plus de possibilités à notre disposition.

Les ♥ 4-0 nous contraindrons à chuter.

donne 11

Sud donneur
Personne vulnérable

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

♠ R 9 8 3
♥ V 10 8 7
♦ D V
♣ V 8 3



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 ♣	1 ♠	X	2 ♠
Passe	Passe	Passe	Passe

E contre pour montrer qu'il a des points. En général cela promet 4 ♥ mais que dire avec sa main? S'il passe son partenaire ne saura peut-être jamais qu'il a du jeu. Imaginons qu'il passe et que cela lui revienne à 2 ♠. Que faire? doit il parler pour jouer au palier de 3 ou pas? Autant dire X tout de suite.

S fitte à 2 ♠ qui devient le contrat final.

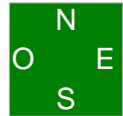
Entame R ♣

Les ♠ étant 2-2, le déclarant pourra couper deux ♦ et ne perdra que 2 ♦ et 2 ♣: 2 ♠+1

donne 12

Ouest donneur
N-S vulnérable

<p>♠ V 9 7 6 ♥ A D 10 ♦ 8 5 ♣ 9 8 7 5</p>	<p>♠ R 5 4 3 2 ♥ 6 2 ♦ D V 7 6 4 ♣ 3</p>	<p>♠ A D 8 ♥ V 5 3 ♦ A R 10 9 3 ♣ A 10</p>	<p>♠ 10 ♥ R 9 8 7 4 ♦ 2 ♣ R D V 6 4 2</p>
---	--	--	---



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Passe	Passe	1 ♦	1 ♥
1 SA	Passe	3 SA	Passe
Passe	Passe		

Entame 6 ♥

S intervient à 1 ♥, si son partenaire est fitté la manche serait un bon pari. Il n'a pas assez de jeu pour pouvoir nommer ses ♣ puis ses ♥. Rouge contre vert il n'a pas assez de jeu non plus pour faire un bicolore à 2 SA.

Pour rappel: un bicolore en intervention est au moins 5-5

	Bicolores indeterminés	Bicolores précisés	Bicolores super précisés
1 ♦	2 ♦ : les majeures 2 SA: ♣+♥	2 ♦ : les majeures 2 SA: ♣+♥	2 ♦ : les majeures 2 SA: ♣+♥ 3 ♣: ♠+♣

Vous prenez de la main d'O et faites le double impasse ♦ en laissant filer le 8, cela vous protège d'un retour dans une couleur noire, surtout à ♣. Si N joue ♣ vous n'avez qu'un arrêt, alors que si c'est S vous en avez deux.

11 levées avec 3 ♠ (merci le 10 sec)+3 ♥+4 ♦+1 ♣

donne 13

Nord donneur
Tous vulnérable

	♠ 9 4 3					
	♥ R D 9 8					
	♦ D 7					
	♣ R V 5 4					
♠ A V	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; 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	♠ R 7 6 2	
N						
O E						
S						
♥ 2		♥ V 10 6 5 3				
♦ 10 6 5 4 3 2		♦ R 9 8				
♣ A 10 7 2		♣ 3				
	♠ D 10 8 5					
	♥ A 7 4					
	♦ A V					
	♣ D 9 8 6					
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>			
	Passe	Passe	1 ♣			
Passe	1 ♥	Passe	1 SA			
Passe	2 SA	Passe	Passe			
Passe						

A l'enchère c'est discutable de cacher 4 cartes à ♠.
Comparons les avantages et les inconvénients.

Avantages

- retrouver le fit ♥ même si le partenaire n'est pas fort
- jouer les SA de la bonne main en recevant l'entame dans AV♦

Inconvénients

- rater le fit ♠

Le partenaire aura plus souvent 1 ♥ de plus qu'annoncé que 4 ♠ et je pense que c'est tout à fait le type de main où il faut savoir déroger et annoncer 1 SA.

Le partenaire fait un effort et S minimum refuse d'aller plus loin.

Entame 4 ♦.Le 10 est un honneur et on entame donc 4ème meilleure.

Le 7, le R et l'A♦.

On compte 3 ♥+2 ♦, il manque 3 levées.

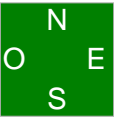
Le but est de les faire à ♣ une fois qu'on aura fait sauter l'A♣

Donc ♣ pour le V et ♣ pour la D. quand E défause, il ne sera pas difficile de prendre le 10 en impasse.

S fera 3 ♥+2 ♦+3 ♣.2 SA=

donne 14

Est donneur
Personne vulnérable

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

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		1 ♠	Passe
2 ♠	X	Passe	3 ♥
3 ♠	Passe	Passe	Passe

O fitte à 2 ♠ (à moins que vous ne jouiez 3 ♠ barrage auquel cas c'est la bonne enchère)
 N a un soucis, passer avec ses 17 points est impossible, mais dire 3 ♥ avec ses ♥ anémiques n'est pas emballant. X est l'enchère la plus souple.
 O dit 3 ♠ sur 3 ♥ au nom de son 4ème atout et de son singleton, en accord avec la **loi des levées totales**.

Pour rappel:

La *loi de Verne*, dite **loi des levées totales**, précise qu'un camp peut jouer au palier de son nombre d'atouts (ici neuf atouts, on peut jouer au palier qui nécessite de faire 9 levées. Donc 3 ♥). Si l'on chute, cela veut dire que l'adversaire gagnait quelque chose.

Rouge elle est à modérer, car -2 valent 200 points. Vert elle est très bien.

Vous trouverez cette loi ici:

https://fr.wikipedia.org/wiki/Loi_des_lev%C3%A9es_totales#:~:text=La%20loi%20des%20lev%C3%A9es%20totales,peuvent%20faire%20monter%20leurs%20ench%C3%A8res.

N a 17 points mais une main sans singleton, avec un R♠ sûrement mal placé. Il passe prudemment.

E coupera un ♥ ou un ♣ pour aller au mort, fera l'impasse ♠ et pourra couper encore un ♣ pour 9 levées.

donne 15

Sud donneur
N-S vulnérable

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

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			Passe
Passe	1 ♥	X	2 ♥
3 ♣	Passe	Passe	3 ♥
3 ♠	Passe	Passe	Passe

O pourrait dire 2 ♠ sur 2 ♥. Mais que ferait-il quand l'enchère va lui revenir à 3 ♥?

Dire 4 ♣, redire 3 ♠

avec seulement 2 ♥ quand son partenaire a contré il se doute que le camp adverse a 9 cartes à ♥.

Mieux vaut anticoer en disant 3 ♣ et dire 3 ♠ sur le 3 ♥ probable.

Son partenaire pourra prendre la bonne décision en connaissance de cause.

Si on joue 3 ♣ avec nos 6 cartes ce n'est pas trop grave.

Sur 3 ♥ il dit 3 ♠ qui devient le contrat final.

E passe car si son partenaire avait eu du jeu, il ne se serait pas contenté de 3 ♣ sur 2 ♥.

Les ♠ étant 3-2, O perdra 2 ♠+1 ♥+1 ♣. 3 ♠=

donne 16

Ouest donneur
E-O vulnérable

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

♠ D V 7
♥ R 10 8 7
♦ R V 8 7
♣ V 10

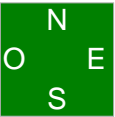


<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Passe	1 ♦	Passe	1 ♥
Passe	1 ♠	Passe	2 SA
Passe	Passe	Passe	

Si vous décidez de dire 1 SA au lieu de 1 ♠, ce qui se défend, vous jouerez 2 SA de l'autre main.
l'entame ♣ du 5 ou du 6 selon la main qui entame et votre manque d'As vous fera rapidement perdre 7 levées: 2 ♥+1 ♦+4 ♣

donne 17

Nord donneur
Personne vulnérable

<p>♠ 10 8 7 4 ♥ V 4 ♦ A V 10 4 ♣ 9 8 4</p>		<p>♠ D 9 ♥ A 9 8 7 5 ♦ 9 7 5 ♣ 10 7 3</p>	<p>♠ A 5 3 ♥ 10 3 2 ♦ R 8 2 ♣ D V 6 5</p>
	<p>♠ R V 6 2 ♥ R D 6 ♦ D 6 3 ♣ A R 2</p>		

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	Passe	1 ♣
Passe	1 ♥	Passe	2 SA
Passe	Passe	Passe	

Avec seulement 6 points N sait que son camp a 24-25 points. Il ne peut ni imposer 3 SA, ni imposer ses ♥. Il passe donc.

Entame V ♦

E doit mettre son R, si le partenaire a entamé dans V10xx(x) cela ne coûte rien le déclarant a AD. Mais s'il a entamé dans AV10x(x) vous offrez une levée au déclarant en ne mettant pas votre R. EO feront 4 ♦ +1 ♠.

Pour rappel:

quand l'ouvreur dit 1 SA après la réponse de 1Maj du partenaire, vous jouez le Roudi (ou autre) pour retrouver un fit 5-3 dans la Majeure.

C'est le même principe quand l'ouvreur dit 2 SA. Il faut un système.

Sur le rebid à 1 SA vous pouvez imposer votre couleur avec 5 cartes en disant 2Maj.

Sur le rebid à 2 SA c'est différent, si vous n'avez pas de jeu, passez.

L'enchère de 3 dans la Majeure montre six cartes et des envies de chelem (sinon vous dites 4).

Vous pouvez jouer par exemple ceci:

- 1min - 1Maj
- 2 SA- 3 min le fit min ou pble pour 3 SA
- 3 autre min recherche de fit Maj
- 3 Maj 6 cartes des envies de chelem
- 3 autre Maj naturel forcing
- 3 SA pour les jouer

exple:

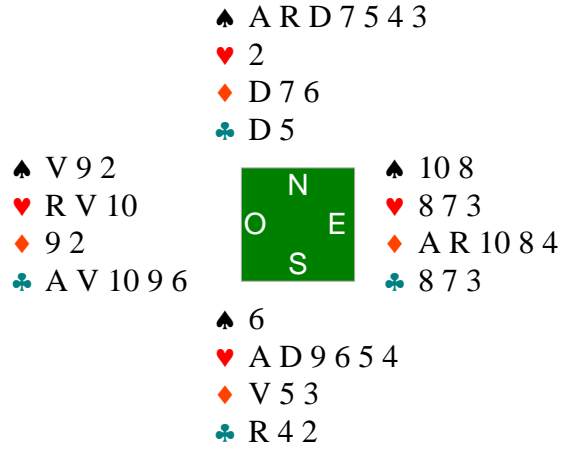
- 1 ♣ - 1 ♥
- 2 SA - 3 ♣ fit ♣ ou pble pour jouer 3 SA
- 3 ♦ recherche de fit Majeur
- 3 ♥ naturel 6+ ♥ espoir de chelem
- 3 ♠ 4 ♠ forcing

- 1 ♣ - 1 ♥
- 2 SA - 3 ♦
- 3 ♥ : j'ai 3 ♥ sans 4 ♠

Sur 3 SA du part vous direz 4 ♥ -----> 3 ♠: j'ai 4 ♠ et peut être 3 ♥
avec 3 ♥ en plus des 4 ♠ 3 SA: ni 4 ♠ ni 3 ♥

donne 18

Est donneur
N-S vulnérable



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		Passe	2 ♥
Passe	2 ♠	Passe	2 SA
Passe	3 ♠	Passe	Passe
Passe			

S ouvre de 2 ♥. Rouge contre vert en deuxième est la position la plus dangereuse, l'ouverture promet une belle main.

L'enchère de 2 SA montre une main courte à ♠.

N peut penser à dire 3 SA en espérant que sonpartenaire soit singleton ♠ et pas chicane. Le singleton, dans le meilleur des cas, étant connu, il faudra en plus les ♠ 3-2.

La prudence impose de se contenter de 3 ♠.

S a une belle main, ce qu'il a déjà dit, il passe.

à 3 ♠, le déclarant va perdre 2 ♦ + 1 coupe à ♦ et l'A♣. 3 ♠ =

S ayant un singleton ♠, les ♠ étant 3-2, 3 SA gagne de la main de S. De Nord, ça chute sur entame ♥ qui est introuvable.

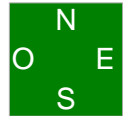
Si vous avez été joueur, bingo!

donne 19

Sud donneur
E-O vulnérable

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

♠ 7 5 3
♥ 10 8 3
♦ R 8 7 6
♣ V 6 2



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Passe	1 SA	2 ♣	Passe
2 ♦	Passe	2 ♠	Passe
Passe	Passe		

Sur 1 SA E est limite pour faire un landy, mais c'est peut-être le seul moment où il peut parler. Comment doit répondre O?

Le système classique est le suivant:

- Avec deux cartes d'écart au moins entre les deux majeures, on nomme la plus longue.

Le fait de dire 2 ♠, par exemple, montre que si l'on a que 3 ♠ cela veut dire que l'on est maximum singleton ♥. Avec 4 ♠ maximum 2 ♥...

- Avec une carte d'écart, on dit 2 ♦.

Le partenaire nommera sa plus longue (en cas d'égalité il dira 2 ♥) et on passera, ou l'on dira 2 ♠ si on a 1 ♠ de plus.

Avec du jeu on pourra reparler sur la réponse du partenaire.

Avec du jeu et 4 atouts on pourra faire un jump au palier de 3, propositionnel, ou de 4 pour imposer la manche.

Entame 6 ♦, N le prend de l'A♦. On connaît donc le R en S. S a donc 3 points, il ne peut plus avoir la D♠!

Cela lui ferait 5 points et il n'en resterait que 14 à N qui n'aurait pas ouvert de 1 SA 15-17.

On joue donc R♠ et ♠ pour l'As.

Il faudra d'abord rejouer ♦ pour pouvoir défausser un ♥ sur la D♦, puis jouer ♥ vers RD et remonter au V♠ pour rejouer ♥ vers l'honneur restant.

On perdra 1 ♥ + 2 ♦ + 1 ♣

9 levées bien méritées.

donne 20

Ouest donneur
Tous vulnérable

♠ 8 6
♥ 10 5
♦ R D 10 4 3
♣ D 8 6 5

♠ A V 7 3
♥ D V 4
♦ A 7
♣ A 10 9 7



♠ D 10 5 2
♥ R 9 8 6 3 2
♦ 9 5
♣ V

♠ R 9 4
♥ A 7
♦ V 8 6 2
♣ R 4 3 2

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 SA	Passe	2 ♣	Passe
2 ♠	Passe	3 ♠	Passe
4 ♠	Passe	Passe	Passe

La main d'Est est belle, se contenter d'un texas ♥ pour passer sur 2 ♥ est couard.

Si votre partenaire a 4 ♠ la manche est jouable et s'il a le fit ♥ aussi.

Faites un Stayman dans l'optique de dire 2 ♥ si votre partenaire répond 2 ♦. On appelle cela une **misère dorée**.

Votre partenaire répond 2 ♠, il vous manque quelque chose pour imposer la manche mais cela vaut le coup d'essayer. Vous dites 3 ♠ pour demander son avis à votre partenaire.

Avec 3 As et un doubleton, il cède à vos avances.

Le R♠ étant placé, vous ne perdrez que 1 ♥+1 ♦: 4 ♠+1

La misère dorée: elle sert à annoncer une main avec un espoir de manche et une majeure cinquième.

1 SA - 2 ♣ -	1 SA - 2 ♣ -
2 ♦ - 2 ♥: 5 ♥ et 7-8 points	2 ♥ - 2 ♠: 5 ♠ et 7-8 points
2 ♠: 5 ♠ et 7-8 points	

La suite: quand le partenaire est fitté avec une belle main, il nomme l'enchère au dessus et son partenaire nomme son singleton s'il en a un.

1 SA - 2 ♣ -	1 SA - 2 ♣ -	1 SA - 2 ♣ -
2 ♦ - 2 ♥ -	2 ♦ - 2 ♠ -	2 ♥ - 2 ♠ -
2 ♠ - 2 SA: pas de sing	2 SA - 3 ♣: sing ♣	2 SA - 3 ♣: sing ♣
3 ♣: sing ♣	3 ♦: sing ♦	3 ♦: sing ♦
3 ♦: sing ♦	3 ♥: sing ♥	3 ♥: sing ♥
3 ♥: sing ♠	3 ♠: pas de sing	3 ♠: pas de singl

Et par inférence, 1 SA - 2 ♦ - et 1 SA - 2 ♥ deviennent forcing, puisque la main 2 ♥ - 2 SA 2 ♠ - 2 SA

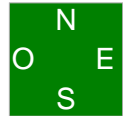
limite est traitée par la misère dorée. Cela permet beaucoup de développements qui ne tiendraient pas sur cette page :-)

donne 21

Nord donneur
N-S vulnérable

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

♠ A 5 3
♥ 10 5
♦ R 8 5 4
♣ 10 8 4 2



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	1 ♥	Passe	1 SA
X	2 ♥	2 ♠	Passe
Passe	Passe		

O a l la main parfaite pour contrer d'appel. N annonce son sixième ♥ et E qui a un peu de jeu annonce ses 4 cartes à ♠.

S est minimum et n'a que deux cartes à ♥, soit aucune raison de reparler.

EO jouent donc 2 ♠.

S entame du 10♥. N prend de l'A♥. Il connaît RV en E (avec V10 S aurait entamé du V) et rejouer ♥ ne pourrait qu'aider le déclarant. Le plus intéressant semble de jouer atout pour éviter des coupes.

7 ♠ donc.

Les ♠ étant 3-2 et le R♦ étant placé, E fera 3 ♠+1 ♥ et 1 coupe ♥+4 ♦+1 ♣: 10 levées

donne 22

Est donneur
E-O vulnérable

	♠ 8 6 3					
	♥ 7 6 5					
	♦ A R 6 5 3 2					
	♣ 6					
♠ D 2	♠ A R V 9 7 5	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <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>		N	O E	S
N						
O E						
S						
♥ D 2	♥ A R 9 4					
♦ D 8 7	♦ V 10					
♣ D V 9 7 3 2	♣ A					
	♠ 10 4					
	♥ V 10 8 3					
	♦ 9 4					
	♣ R 10 8 5 4					
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>			
		2 ♣	Passe			
2 ♦	3 ♦	3 ♠	Passe			
4 ♠	Passe	Passe	Passe			

E a peur que son partenaire passe s'il ouvre de 1 ♠. De plus il compte quasiment 8 levées: 5 ♠+2 ♥+1 ♣. Va pour l'ouverture de 2 ♣ fort indéterminé.

O fait un relais à 2 ♦. N pourrait dire X pour montrer qu'il a des ♦, mais cela ne générerait en rien le camp EO.

Il est vert contre rouge, c'est à dire que même s'il chute de 3 levées contré c'est seulement 500 contre une manche à 620. Il se mouille et dit 3 ♦.

E dit 3 ♠ et O rajoute le 4ème.

Sur cette donne le fait de dire 3 ♦ ou X ne change rien, cela permettra dans les deux cas au partenaire d'entamer ♦ pour prendre les deux levées auxquelles on a droit tout de suite au lieu de plus tard. Dans certains cas cela va gêner les adversaires pour développer la séquence pour un éventuel chelem ou pour retrouver un fit ♥ en 4-4.

Au niveau du jeu de la carte, E après avoir perdu ses 2 ♦ devra penser à couper un ♥ avant de jouer atout pour faire 11 levées.

Pensez à couper le troisième ♥, c'est plus sûr que de couper le 4ème, vous seriez obligé de le couper de la D est cela pourrait libérer un 10 4ème.

Vous vous êtes précipité sur les atouts en oubliant de couper un ♥?

Vous êtes chanceux, regardez ce qu'il va se passer.

	N n'a pas d'importance	
	♠	♠ 5
Vous allez tirer l'A♣ et vos atouts,	♥ D2	♥ AR94
la position va être au dernier atout	♦	♦
	♣ DV9	♣
Sur le 5 ♠ vous jetez le 9♣.	♠	
Que peut faire S?	♥ V1083	
Rien!	♦	
S'il jette le 3 ♥, vous ferez vos quatre coeurs.	♣ R	

S'il jette le R♣, vous ferez 3 ♥ et 1 ♣ ou 2 ♥ et 2 ♣. Vous avez squeezé ce pauvre S.

Le squeeze est à 50%, jouer les ♥ 4-3 à 48% mais il faut rajouter les cas où ils sont 5-2 ,avec 2 en S, auquel cas on peut couper le 3ème de la D et jouer que le 10♠ vient.

donne 23

Sud donneur
Tous vulnérable

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



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			1 ♣
Passe	3 ♣	Passe	Passe
X	Passe	3 ♠	Passe
Passe	Passe		

L'enchère de 3 ♣ montre une main limite avec des ♣, S minimum passe.

A O de prendre la décision...

En match par quatre le réveil serait kamikaze car si cela tourne mal ça peut couter très cher!

En paire c'est différent, il faut savoir se battre et laisser jouer les adversaires quand on a une bonne distribution n'est pas une ploitique gagnante.

O se mouille et réveille par contre.

Il a passé sur 1 ♣, E ne devrait pas le poursuivre dans les couloirs et se contenter de 3 ♠.

Quelque soit l'entame, E perdra 1 ♠ (il ne peut pas se tromper, il y a V10 secs en N) 2 ♥ et 1 ♣.

Si O ne se mouille pas NS gagneront 3 ♣ sans soucis 1 ♠+2 ♥+6 ♣

donne 24

Ouest donneur
Personne vulnérable

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



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 ♦	1 ♠	X	4 ♠
X	Passe	4 SA	Passe
5 ♣	Passe	5 ♥	Passe
Passe	Passe		

S vert avec un fit dixième et deux doubletons barre à 4 ♠. O contre pour montrer sa très belle main.

E est embêté, avec sa main il aimerait bien jouer 6 ♥, mais il faut se méfier sur les barrages.

Peut-être ne faut-il en jouer que 5?

Comment faire?

En demandant son avis à son partenaire grâce à l'enchère de 4 SA.

Dans un premier temps O annonce ses 4 ♣ en disant 5 ♣ et E dit maintenant 5 ♥.

Cela veut dire: partenaire j'aurais pu dire 5 ♥ tout de suite, si je l'ai pas fait c'est que j'ai un peu de jeu et qu'on peut éventuellement jouer 6 ♥.

O a bien 18 points, mais son R ♠ ne sert à rien, il passe donc sagement.

Nous sommes dans un cas où 4 SA n'est pas BW, c'est la seule enchère à notre disposition pour faire une proposition.

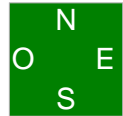
A la carte pas de soucis, E fera 6 ♥+5 ♦

donne 25

Nord donneur
E-O vulnérable

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

♠ A R 9 3
♥ V 10 9
♦ 10 6
♣ A V 4 3



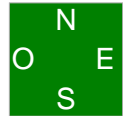
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	1 ♣	Passe
1 ♥	Passe	1 SA	Passe
Passe	Passe		

Avec les ♥ 3-3, E fera toujours 1 ♠+4 ♥+3 ♦.1 SA+1
NS feront 3 ♠+2 ♣

donne 26

Est donneur
Tous vulnérable

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



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		Passe	Passe
Passe	1 ♠	Passe	2 ♠
Passe	2 SA	Passe	3 SA
Passe	Passe	Passe	

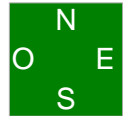
Après le fit à 2 ♠, N fait une enchère d'essai à 2 SA.
S est maximum et a une main régulière avec des points partout dit 3 SA.
E entame du 7 ♥ en quatrième meilleure
N fait la règle des 11: 11-7=4
Il voit la D au mort et A8 dans sa main, il reste donc une carte au dessus du 7 dans la main d'O.
Faut-il passer la D ou pas?
OUI! Si O avait le R♥, cela voudrait dire qu'Est a V1097 et il aurait entamé du V. Il a donc le R.
On peut même être plus précis, si O a le 9, E a RV10 pareil, si O a le V, E a R109 et il aurait entamé le 10. Conclusion O a le 10.
Pour le maniement des ♠, il faut jouer le 8 pour la D et le 4 pour le R. Si au premier tour E fournit le 10 ou le V et défausse au deuxième tour, vous pourrez impasser l'honneur restant en toute connaissance de cause.
Au R♠, il faut essayer de libérer des levées. Vous pouvez jouer ♦ pour faire 5 ♠+2 ♥+1 ♦+1 ♣.
C'est probablement ce qu'il faudrait faire en match par quatre pour assurer son contrat.
Mais en paire, la double impasse ♣ à 75% semble être la meilleure option car elle peut permettre de faire 10 levées.. On part donc de la D♣ pour le R d'E. qui rejoue ♥.
On prend de l'As on tire les ♠ en défaussant les ♥ du mort et on rejoue ♦. Il n'y a pas de risque, E a passé, il ne peut pas avoir l'A♦ étant donné qu'il a déjà RV♥ et R♣.
O a donc l'A♦, s'il lui reste un ♥ cela veut dire que E n'en avait que 4, on perdra 2 ♥+1 ♦+1 ♣ et s'il n'a plus de ♥ il sera obligé de rejouer ♦ pour le mort, ce qui nous permettra de faire l'impasse ♣ pour 10 levées. S'il ne prend pas le R♦, il faudra bien avoir compté et le remettre en main à ♦ pour qu'il joue ♣ ou tirer l'A♣ s'il a asséché son V♣.
Complicé...

donne 27

Sud donneur
Personne vulnérable

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

♠ A 7 6 3
♥ 9 6 5 3
♦ 10 6 2
♣ 5 3



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
			Passe
1 ♥	2 ♣	2 ♦	Passe
2 ♥	Passe	2 ♠	Passe
3 ♦	Passe	3 ♥	Passe
4 ♥	Passe	Passe	Passe

O n'a pas suffisamment de jeu pour dire 3 ♦ sur 2 ♦.

Quand son partenaire dit 2 ♠, il fitte à ♦.

E peut dire 3 ♥ pour montrer deux cartes à ♥ sans arrêt ♣.

Enmatch par quatre, jouer 5 ♦ au lieu de 4 ♥ n'est pas un problème.

En paire jouer 5 ♦ =400 alors que 4 ♥ =420 est un gros problème.

O avec ses beaux ♥ conclue à 4 ♥.

Entame 5 ♣ pour l'A♣ de N.

Quelquesoit son retour, O perdra 1 ♠+1 ♥+1 ♣

- S'il rejoue D♣, il faut couper et rejouer ♠ vers le 10 pour libérer les levées de ♠ en espérant que N a le V♥ s'il a l'A♠ et couper un éventuel retour ♣ du 10♥.

- S'il rejoue V♦, il est certain qu'il est singleton. Tout n'est pas perdu, mais il faut impérativement que S ait l'A♠ si les ♥ ne sont pas 3-3.

- S'il rejoue ♥, on ne perdra plus de ♥

- S'il rejoue ♠, si S met l'A♠ on pourra couper un ♣ et défausser deux perdants sur RD♠

En match par quatre jouer une manche en mineure n'est pas bien grave.

En paire il faut privilégier les manches en majeure et à SA.

donne 28

Ouest donneur
N-S vulnérable

<p>♠ 8 7 5 4 3 ♥ A V 6 ♦ D 5 ♣ R 8 4</p>	<p>♠ — ♥ 9 8 4 2 ♦ A V 9 4 3 ♣ A V 10 5</p>	<p>♠ A D 10 6 ♥ 7 5 ♦ R 8 2 ♣ 9 7 6 2</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; width: 60px; margin: 0 auto;"> <p>N O N E S</p> </div> <p>♠ R V 9 2 ♥ R D 10 3 ♦ 10 7 6 ♣ D 3</p>																														
<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 60px;"> <tr><td></td><td>♣</td><td>♦</td><td>♥</td><td>♠</td><td>N</td></tr> <tr><td>N</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>1</td><td>3</td></tr> <tr><td>S</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>1</td><td>3</td></tr> <tr><td>E</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>O</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table>		♣	♦	♥	♠	N	N	2	3	4	1	3	S	2	3	3	1	3	E	-	-	-	-	-	O	-	-	-	-	-			
	♣	♦	♥	♠	N																												
N	2	3	4	1	3																												
S	2	3	3	1	3																												
E	-	-	-	-	-																												
O	-	-	-	-	-																												
<p><i>Ouest</i></p> <p>Passe</p> <p>Passe</p> <p>1 ♠</p> <p>Passe</p>	<p><i>Nord</i></p> <p>Passe</p> <p>1 ♥</p> <p>3 ♦</p> <p>Passe</p>	<p><i>Est</i></p> <p>Passe</p> <p>Passe</p> <p>Passe</p> <p>Passe</p>	<p><i>Sud</i></p> <p>1 ♦</p> <p>Passe</p> <p>3 ♥</p> <p>Passe</p>																														

En 4ème on applique la **règle des 15**:

Pour rappel:

En quatrième, si vous n'avez pas l'ouverture ajoutez votre nombre de points à votre nombre de ♠. Si vous arrivez à un total d'au moins 15 ouvrez. Sinon passez. L'idée de cette règle (qui n'est pas parfaite) est d'éviter que vous ouvriez pour qu'in fine ce soit le camp adverse qui retrouve un contrat à ♠.

O n'a pas de quoi intervenir avec ses 5 ♠ affreux. Il passe dans un premier temps.

N dit 1 ♥ et S passe pour montrer qu'il a 3 ou 4 ♥ et n'a pas ouvert avec une belle main.

O réveille à 1 ♠ et N jumpe à 3 ♦ pour montrer sa belle main avec 5 ♦ en plus de ses ♥.

E a une main plate et son partenaire a passé sur 1 ♦, dire 3 ♠ serait kamikaze. N joue donc 3 ♥ A O d'entamer. Son partenaire n'a pas dit 1 ♠ tout de suite, il a sûrement des ♠ laids. Entamer de l'A ♠ risquerait de filer le R s'il était en N. ♥ et ♦ sont exclus. L'entame ♣ est l'entame normale. le 7 ♣ (la deuxième dans 4 cartes sans honneur).

Vu de N, la non entame ♠ laisse penser qu'E a l'A ♠. O a dit 1 ♠, il a quelques points dans les autres couleurs.

Le but est d'enlever les atouts et d'affranchir les ♦. Pour cela on met la D ♣, si elle fait la levée on joue ♦ pour le 9 et si elle est prise du R on joue atout pour le R et l'As.

O ne sait pas si son partenaire n'a pas V97 et rejoue normalement ♣ (il ne connaît pas ADxx ♠).

Vous prenez du V (inutile de mettre le 10 pour expliquer à l'adversaire que vous avez V10)

Pour rappel:

quand votre partenaire joue une couleur, vous mettez la plus petite des cartes équivalentes, pour qu'il puisse imaginer que vous avez la carte au dessus. Par contre quand l'adversaire joue une couleur et que vous êtes déclarant, mettez la plus grosse des équivalentes pour lui cacher le fait que vous avez la carte d'en dessous. Par contre faites-le dans un tempo normal sinon c'est répréhensible.

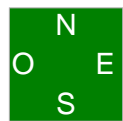
Vous rejouez ♥ pour le 10, des fois le V est placé, et le V d'O qui rejoue ♣ que vous coupez (vous connaissez les ♣ 4-3 d'après l'entame) et 10 ♦ laissé filé pour le R. Si E rejoue ♣ vous coupez maître et refaites l'impasse ♦, purgez le dernier atout et tablez pour 10 levées. S'il joue ♠ vous coupez si c'est l'A et mettez le R si c'est petit ♠ (on connaît l'A en E). toujours 10 levées.

donne 29

Nord donneur
Tous vulnérable

♠ V 9 2	♠ 10 7 6	♠ 3
♥ A 4 3	♥ 10 8 6	♥ R D V 5 2
♦ A R 6	♦ D 10 9 8 7 5 4	♦ 3 2
♣ A V 7 2	♣ —	♣ 10 9 8 5 3

♠ A R D 8 5 4
♥ 9 7
♦ V
♣ R D 6 4



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	Passe	1 ♠
X	Passe	3 ♥	3 ♠
4 ♥	Passe	Passe	Passe

S entame l'A♠

Dans la séquence 1 ♠ X il y a un problème d'espace.

Si vous appliquez le système standard où 3 ♥ montre 8-10 avec 5 cartes à ♥, vous êtes obligés de dire 2 ♥ aussi bien avec zéro et 4 cartes que 10 et 4 cartes. L'espace est trop grand et votre partenaire ne sait pas quoi faire.

Il est plus intéressant d'avoir deux enchères: une qui montre de 0 à 7 avec 4 ou 5 cartes et une qui montre de 8 à 10 avec 4 cartes.

La seule enchère possible est 2 SA (après tout quand on a 11 on choisit entre 1 SA, un cue-bid et 3 SA).

L'enchère de 3 ♥ montre donc 8-10 et 5 cartes. Dans notre cas il n'y a que 6 pts mais avec un 5-5 et un singleton ♠, cela vaut tous les 8 points 4432.

Cela permet à O de dire 4 ♥.

entame A♠

Personne n'ira jeter la pierre à S qui vient de filer ce coup. L'entame avec ARD est obligatoire.

Il sait que son partenaire n'a rien et l'entame V♦ ne permettra pas au partenaire de reprendre la main pour lui donner une coupe.

La seule entame qui batte est le R♣...

Pour gagner, E devra faire la double impasse ♣ ce qui est évident après que S ait parlé deux fois. Sans élément, la double impasse est légèrement meilleure que tirer les ♣ en tête. Il y a 2.5% à l'avantage de la double impasse.

donne 30

Est donneur
Personne vulnérable

<p>♠ A D 8 7 ♥ 10 7 6 5 ♦ 9 6 4 ♣ A R</p>	<p>♠ 9 4 ♥ A R V 9 8 ♦ R D ♣ D V 7 5</p> <div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="width: 100%; height: 100%; background-color: #008000; color: white; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> O N E S </div> </div> <p>♠ 10 6 3 2 ♥ 4 3 ♦ A V 5 3 2 ♣ 9 4</p>	<p>♠ R V 5 ♥ D 2 ♦ 10 8 7 ♣ 10 8 6 3 2</p>	
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 ♦ Passe	1 ♥	Passe Passe	Passe Passe

E n'a rien à dire sur 1 ♥ et S est trop faible pour parler. O ayant une main quelconque passe et le contrat en reste là.

E entame le 7 ♦, autant privilégier la couleur du parteanire. Il aura au moins 4 carreaux dans 90% des cas. Nous tombons sur la seule main où il ne les a pas, c'est à dire 4 ♠+4 ♥+3 ♦+2 ♣.

N prend du R ♦

O a mit le 4, les ♦ sont donc 3-3 ou 5-1.

S'ils sont 5-1, il faut enlever les atouts avant de prendre une coupe.

S'ils sont 3-3 il faut enlever les atouts pour pouvoir bénéficier des ♦ affranchis.

Conclusion: on joue AR ♥. La D tombe, bonne nouvelle!

On rejoue V ♥ et ♥. Il ne faut pas oublier de tirer le quatrième ♥ sinon le quatrième ♦ sera coupé du dernier atout et vous ne pourrez pas profiter du 5ème ♦.

O en main tire AR ♣ E met le 2 sur l'A ♣ et le 8 sur le R ♣ ce qui montre une pièce à ♠ (une grosse carte parmi les cartes restantes en préférentielle). O rejoue donc A ♠ et ♠.

Le camp EO aura fait 2 ♠+1 ♥+2 ♣: 1 ♥+1

Si E décide d'entamer ♣, O prend de l'A ♣ et joue le R ♣. Cette façon de faire montre AR sec ou un singleton extérieur. Dans les autres cas on prend du R et on tire l'A. E doit montrer ses points à ♠ en mettant un gros ♣ sur le deuxième tour. Cela permet à O de rejouer x ♠ pour le V, ♣ coupé et x ♠ pour le R. Un deuxième ♣ est coupé. Le camp EO aura fait 2 ♠+2 ♣+2 coupes: 1 ♥=

L'entame est un art difficile!

Pour rappel:

Quand votre partenaire intervient par une couleur, il peut avoir 17 points. Si vous avez 8 points il peut y avoir une manche (17+8= 25 3 SA est jouable ou une autre manche en fonction des points de distribution). Vous devez donc parler.

donne 31

Sud donneur
N-S vulnérable

♠ A V 6 2
♥ V 5 2
♦ D 5 4
♣ R 8 6

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	3	-	-	1
S	4	4	-	-	2
E	-	-	2	2	-
O	-	-	2	2	-

♠ 5 3
♥ D 4 3
♦ R 10 9 8
♣ D V 10 2



♠ D 10 9 7 4
♥ R 9 8 7 6
♦ V 7
♣ 3

♠ R 8
♥ A 10
♦ A 6 3 2
♣ A 9 7 5 4

donne 32

Ouest donneur
E-O vulnérable

♠ 8 4
♥ A 5 3
♦ A 9 8 6 4
♣ 9 4 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
E	1	1	2	2	1
O	1	1	2	2	1

♠ V 5
♥ 10 9 2
♦ D V 2
♣ R D 8 7 5



♠ A 10 9 7 3
♥ R 8 7 4
♦ 10
♣ A V 6

♠ R D 6 2
♥ D V 6
♦ R 7 5 3
♣ 10 2

donne 33

Nord donneur

Personne vulnérable

♠ R 10 9 7
♥ V 5
♦ 10 7 4
♣ A R 9 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	-	-	-	-
S	-	-	-	-	-
E	4	3	4	3	4
O	4	3	4	4	4

♠ V 8
♥ 10 4 2
♦ R 9 8 5
♣ D 7 6 2



♠ A 5 2
♥ A R D 7
♦ D V 6
♣ V 8 5

♠ D 6 4 3
♥ 9 8 6 3
♦ A 3 2
♣ 10 4

donne 34

Est donneur
N-S vulnérable

♠ 9 3
♥ 7 4
♦ 9 8 5 2
♣ V 8 6 5 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	4	-	4	3
S	-	4	-	4	2
E	1	-	2	-	-
O	1	-	2	-	-

♠ R V 10 8 7 4
♥ R
♦ A D
♣ 9 7 4 3



♠ A D
♥ D 10 9 8 5 3 2
♦ 7
♣ A R D

♠ 6 5 2
♥ A V 6
♦ R V 10 6 4 3
♣ 10

donne 35
 Sud donneur
 E-O vulnérable

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

	♣	♦	♥	♠	N
N	5	2	3	5	5
S	5	2	3	5	5
E	-	-	-	-	-
O	-	-	-	-	-

♠ V 6 5 3
 ♥ R 6 2
 ♦ R V 5
 ♣ A 9 8



♠ 4 2
 ♥ A 8 7
 ♦ D 9 7 4 3
 ♣ 7 5 2

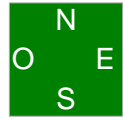
♠ A R D 7
 ♥ 10 4 3
 ♦ A 8
 ♣ D V 10 3

donne 36
 Ouest donneur
 Tous vulnérable

♠ A V 7
 ♥ D 8 5
 ♦ 9 7 2
 ♣ V 10 9 8

	♣	♦	♥	♠	N
N	3	4	3	4	4
S	3	4	3	4	3
E	-	-	-	-	-
O	-	-	-	-	-

♠ R 9 3 2
 ♥ R V 4
 ♦ A 10 5 3
 ♣ D 7



♠ D 5 4
 ♥ A 7 6
 ♦ R D 6
 ♣ A 5 3 2

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