

COUPE DE PROVENCE 2026

4ème séance 18 mars 2026

COUPE DE PROVENCE 2026

DATES : 26 novembre, 28 janvier, 25 Février, 18 Mars. 29 Avril, 27 Mai.

Règlement

- 24 à 27 donnes en simultané.
- Equilibrage des lignes obligatoire avec FFBClubNet.
- 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} et 2^{ème} séries majeures.
- Donnes commentées téléchargeables sur le site du Comité.

Inscription :

- L'inscription aux tournois doit être faite toujours par le même joueur de la paire.
- Tarif unique dans chaque centre

Mode de qualification pour les finales se déroulant au mois de juin

- **Finale 1^{ères} et 2^{èmes} séries majeures : Par qualification des paires.**
Au maximum 60 paires seront qualifiées :
 - Au moins 2 paires de chaque centre organisateur.
 - Les 5 premières paires 1^{ère} série au classement général.
 - Les meilleures paires de chaque centre dans chacune des catégories, au prorata du nombre de participants sur les 4 séances jouées ensemble (une moyenne de 7 tables est un minimum).
- **Finale 3^{ème} et 4^{ème} série et 2^{ème} séries mineures : Par qualification des paires.**
Au maximum 60 paires seront qualifiées :
 - Au moins 2 paires de chaque centre organisateur.
 - Les meilleures paires de chaque centre dans chacune des catégories, au prorata du nombre de participants sur les 4 séances jouées ensemble (une moyenne de 7 tables est un minimum).
- **La finale se jouera en IMP**
- **Remplacement d'une paire forfait** : Les paires qualifiées seront averties par mail et devront confirmer leur participation au moins 8 jours avant la date de la finale. A défaut elles seront considérées comme étant forfait.
Seront appelées à les remplacer les paires qualifiées suivant l'ordre du classement dans ce centre.

Donnes commentées par Arnaud Ancessy

Donnes commentées par Arnaud Ancessy

Donne 1

Nord donneur
Personne vulnérable

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

Voici une séquence classique, mais bon, en E je n'aurais pas résisté à dire 1 ♥!

Je n'en ai que quatre, mais je veux que mon partenaire entame ♥, c'est le seul moment où je peux le lui dire.

Passé cette pensée personnelle, reprenons le cours de notre séquence.

sur le rebid à 2 ♣, S fait une quatrième couleur forcing à 2 ♦ pour vérifier, dans un premier temps, si N a trois cartes à ♥.

N pourrait dire 3 ♦, mais avec le 8 quatrième ce n'est pas intéressant. Il répète ses trèfles.

S a une très belle main et envisage le chelem à ♣.

Pour le dire à son partenaire il produit l'enchère de 4 ♣. Il dépasse 3 SA c'est parcequ'il envisage le chelem.

N a une enchère difficile, tout dépend des accords avec son partenaire. Soit il dit 4 ♥ pour montrer son contrôle ♥, soit il a décidé de ne pas nommer un singleton dans la couleur de son partenaire (cela permet au partenaire de savoir que s'il entend un contrôle cela promet l'As ou le R ce qui permet de compter des levées) et il dit 4 ♠.

Dans les deux cas, S posera le Blackwood.

En jouant le 41-30, N répondra 1 clé. Petit problème pour la D d'atout...

N a répété ses ♣, il en a au moins six, peut-être sept.

Si c'est 7 pas de problème avec dix atouts (sauf cas rare des atouts 3-0 du mauvais côté), si c'est six il peut avoir la D auquel cas pas de souci, il peut avoir le V pour une probabilité de 52% ou rien de tout cela pour une probabilité de 40%.

Jouer 6 ♣ est un bon pari.

En plus n'oubliez pas qu'en tournoi par paire jouer 5 en mineure est souvent une catastrophe car vous êtes battus par tous les 3 SA+1 ou +2. Autant jouer 6 ♣!

3 ♠+1 ♥+1 ♦+6 ♣=11 levées. Il faudra couper un carreau de la main courte pour faire la douzième levée. Il faut donc jouer ♦ tout de suite. Si vous commencez par jouer atout, vous risquez de ne plus pouvoir couper votre carreau.

Donne 2

Est donneur

N-S vulnérable

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

Sur 1 ♠, N a une enchère difficile, dire 2 ♥ est très dangereux, il lui en manque un.

Passer est couard, le contre est l'enchère la plus souple.

L'enchère de 2 SA s'appelle un Truscott, elle montre une main de 11-12 points avec quatre atouts.

Ici vous en avez cinq mais pas de singleton.

Si le partenaire n'a pas les moyens de rajouter le quatrième, vous ne gagnerez pas la manche.

N'oubliez pas l'adage qui dit "les points c'est au billard". Au bridge la distribution compte énormément.

Entame A ♥

S met le 10 ♥ pour appeler son partenaire et lui dire qu'il a la D ♥.

N tire le R ♥ et rejoue atout pour ne rien filer.

Le problème du déclarant est de trouver le V ♣.

Après avoir enlevé les atouts, il faut essayer de placer les points adverse.

N a au moins douze points pour avoir contré. S a maximum six points.

A carreau on ne sait pas mais ce n'est pas important, même si le déclarant passe la bonne, il ne pourra défausser qu'un trèfle et cela ne résoudra pas son problème.

Il faut jouer A ♦ et ♦. N met petit, avec le R ce serait dangereux car il risquerait de ne plus le faire. Le déclarant passe le 10 et S met le R. On connaît 5 points en S (D ♥ + R ♦). Le V ♣ a plus de chance d'être dans l'enchère de contre que dans la main de S, même si ce n'est pas énorme.

En tirant la D ♦ le déclarant va voir le V ♦ en N. Si N n'a que douze points le V est en S, s'il a plus, le V est en N.

Si le déclarant joue ♣ pour le 9 il va gagner son contrat.

Donne 3

Sud donneur
E-O vulnérable

		♠ 5	
		♥ D 8 6 3	
		♦ V 10 4	
		♣ R D V 4 2	
♠ D 7 6			♠ A 10 4 2
♥ R 10 4			♥ A V 7 2
♦ R 9 8 7 3			♦ A 6
♣ 5 3			♣ 10 9 6
		♠ R V 9 8 3	
		♥ 9 5	
		♦ D 5 2	
		♣ A 8 7	
Ouest	Nord	Est	Sud
			Pass
Pass	Pass	1 ♣	1 ♠
1 SA	Pass	Pass	Pass

O a 8 points et un arrêt ♠ (fragile), le minimum pour dire 1 SA.

Entame D♣

Sur la D on demande au partenaire d'appeler avec une petite carte s'il a un honneur.

Pourquoi une petite? Pour ne pas gacher une grosse carte qui pourrait servir.

S met le 7 qui est sa plus petite et O le 5.

Comme une petite carte appelle, il ne montre pas son 3 pour faire croire à l'entameur que c'est son partenaire qui l'a et que ce 7 est un refus de la couleur.

Avec ses 5 cartes; N n'a pas d'autre retour que le V♣ que S prend de l'A♣ pour en rejouer.

Même si son partenaire n'a que 4 cartes, cela permet de les faire, s'il met petit il va bloquer la couleur. S doit défausser deux fois. La position des piques est connue, il peut défausser un ♠ mais pas deux. Il suffirait au déclarant de jouer ♠ vers la D et il pourrait franchir son quatrième ♠. Défausser un ♦ dans la D troisième est dangereux, la seule défausse possible est à ♥. Après avoir défaussé le 3 ♠, S peut défausser le 9♥. Ce n'est pas un appel, il l'aurait défaussé tout de suite.

O, quant à lui, doit également défausser deux fois. Impossible de jeter un ♠, il peut jeter un carreau. Une fois que S défausse un coeur, il peut jeter un deuxième carreau pour pouvoir faire l'impasse ♥ sur N. Le 9♥ montre deux cartes et O pourra faire l'impasse à la D♥ en jouant ♥ vers le R puis joué le 10 pour la D et l'A♥, il fera ensuite l'impasse au 8♥ pour faire ses quatre levées..

Si S décide de défausser un carreau pour ne pas montrer la position à ♥, le déclarant pourra jeter un ♠ prendre le retour ♠ de l'A♠ et jouer trois tours de carreau pour remettre N en main le forçant à rejouer ♥. Cela permettra au déclarant de faire quatre coeurs.

1 SA=

Donne 4

Ouest donneur
Tous vulnérable

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

N

O

E

S

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

Ouest	Nord	Est	Sud
Pass	Pass	1 ♥	Pass
2 ♥	Pass	2 SA	Pass
3 SA	Pass	4 ♣	Pass
4 ♦	Pass	4 SA	Pass
5 ♣	Pass	5 ♦	Pass
5 ♥	Pass	Pass	Pass

L'enchère de 2 SA est une enchère d'essai qui peut cacher une envie de chelem, les enchères d'essai dans la couleur sont plutôt réservées à des tentatives de manche où la seule chose qui nous intéresse est ce que le partenaire a dans la deuxième couleur.

2 SA libère plus d'espace et permet au partenaire de nommer ses honneurs.

O en disant 3 SA montre une main régulière avec des points répartis.

4 ♣ et 4 ♦ sont des contrôles, E pose le Blackwood (41-30). O répond une clé (5 ♣)

Pour rappel:

Entre les réponses en 30-41 ou 41-30, choisissez le 41-30. Cela présente deux avantages:

- pouvoir jouer 5 ♣ s'il manque deux clés (la réponse 1 clé est plus fréquente que 0)

- pouvoir demander la D d'atout à ♥ (pour la même raison)

Ici sur 5 ♣, E demande la D d'atout par l'enchère de 5 ♦.

O répond 5 ♥ pour dire qu'il ne l'a pas. Prudent en paire, E passe.

Avec le V ♥ en main et un fit neuvième connu, le fait de ne pas perdre de ♥ est à 52% (♥ 2-2 ou D sèche), en match par quatre c'est tentant. En paire c'est différent en vous arrêtant à 5 vous allez jouer le champ. En disant 6 ce sera top zéro.

S est à l'entame, il sait que le camp EO a essayé de jouer 6. Il a 6 points et sait que son partenaire a la D ♥ grâce aux enchères. Son partenaire ne doit pas avoir beaucoup à côté, en admettant qu'il ait quelque chose. Aucune entame n'est emballante. E a dit 2 SA, sa distribution nous est inconnue (d'où l'intérêt de dire 2 SA et pas 3 ♣). L'entame de l'A ♠ risquerait de libérer le R et la D du camp adverse. L'entame ♥ ferait prendre la D du partenaire et l'entame ♦ pourrait permettre de trouver facilement la D. L'entame ♣ peut également filer. L'excuse n'étant pas une option S opte pour l'entame ♣ qui a l'air la moins pire...

Le déclarant perdra 1 ♠ +1 ♥, en essayant de remonter à ♣ N pourra couper et rejouer ♠.

Sur entame ♦, le déclarant prendra du R ♦ et remontera à la D ♣ pour défausser son ♠ sur l'A ♦.

Sur entame atout 13 levées sans souci. A neuf carte on tire en tête sans la D sans indication extérieure. Ici les mains sont irrégulières, on peut faire l'impasse après avoir tiré l'A ♥ discutable.

Donne 5

Nord donneur
N-S vulnérable

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

E n'a que cinq cartes à ♥, mais elles sont belles et il a l'ouverture. Il se mouille à 2 ♥.

S a une belle distribution mais pas assez de points pour parler.

O avec des points à pique et pas de distribution mais il a un beau fit. Il fait une proposition à 3 ♥ sur laquelle E, minimum passe.

Les enchères reviennent à S, il aimerait défendre en mineure mais ne peut pas imposer les ♣ ou les ♦.

Une enchère est à sa disposition: 3 SA.

Il a passé sur 2 ♥, il n'a pas de jeu (sauf passe blanche neige devenu impossible après l'enchère de 3 ♥).

N rectifie à 4 ♦ qui est le contrat final.

Tout va bien, N perdra 1 ♥ +1 ♦ +1 ♣. 4 ♦ =

Pour rappel:

Le passe blanche neige consiste à passer pour que le partenaire puisse réveiller par contre sur lequel on passera pour rendre le contre punitif.

Exple:

1 ♠	2 ♥	- -	: blanche neige	avec ♠ Dx
X	-	-	-	♥ RV10x
				♦ Axxx
				♣ Rxx

On ne peut pas dire X sur 2 ♥, ce serait d'appel.

On passe en attendant le réveil par contre du partenaire.

Dans ces séquences, le partenaire doit réveiller par contre dès qu'il est court à ♥ pour couvrir le cas du passe blanche neige.

Les anglais parlent de passe belle au bois dormant ce qui est plus approprié avec la notion de réveil par contre.

Donne 6

Est donneur

E-O vulnérable

		♠ R 9	
		♥ R	
		♦ D V 8 6 3 2	
		♣ 9 7 6 3	
♠ A D V 10 6 2			♠ 5 4 3
♥ D 10 8			♥ A 6 4 2
♦ 7			♦ A R 9 4
♣ A 8 5			♣ R 4
		♠ 8 7	
		♥ V 9 7 5 3	
		♦ 10 5	
		♣ D V 10 2	
Ouest	Nord	Est	Sud
		1 ♦	Pass
1 ♠	Pass	1 SA	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

Votre camp a entre 25 et 27 points.

Vous voulez jouer 4 ♠, inutile de tergiverser en faisant un Roudi ou autre, nommez le contrat que vous voulez jouer.

Entame 7 ♣

Vous pouvez entamer le R♥, mais si l'As est en O vous pouvez le faire naturellement. De plus vous n'avez que deux piques et n'êtes pas certain de pouvoir couper un ♥.

L'entame du 7 ♣ est plus neutre.

La première chose à faire est l'impasse ♠. Vous prenez donc du R♣ et jouez pique pour le R de N qui rejoue ♣.

Jouer le R♥ sec est hautement improbable, par contre si N a le R♥ et quatre carreaux, vous pouvez le squeezer ♦/♥.

Vous enlevez le dernier atout coupez un trèfle et jouez AR♦ et ♦ coupé puis tous vos atouts.

Si N a le R♥ et quatre carreaux, voici ce qui va lui arriver:

♠ -		
♥ Rx		
♦ D	sur le 2 ♠ N est squeezé, s'il jette la D♦ vous jetez le 6 ♥ et vous	
♣ -		
♠ 2	♠ -	s'il jette un ♥ vous jetez le 9♦ et vos ♥ sont
♥ D10	♥ A6	bons car le R est devenu sec.
♦ -	♦ 9	
♣ -	♣ -	

Ici quand vous allez jouer le dernier ♠, N va défausser un ♦. Mais l'idée du squeeze vu au départ n'est plus avec les cartes vues. Le 7 ♣ montre un nombre pair, quand vous allez couper le troisième ♣, vous allez voir N et S fournir. Les ♣ sont donc 4-4. Quand vous allez jouer AR♦ et ♦ coupé, vous allez voir que S n'en a que deux. N en a donc six.

Vous allez également voir que les atouts sont 2-2.

N est donc 2164. La seule solution est qu'il a le R♥ sec. C'est le cas (miracle) et vous faites 12 levées.

Donne 7

Sud donneur
Tous vulnérable

		♠ A 2		
		♥ 9		
		♦ 10 9 8 7		
		♣ A R 10 8 6 2		
♠ D V 5				♠ 10 8 7
♥ R D 10 8				♥ A 6 5
♦ A R 5 4				♦ D V 6 2
♣ 9 7				♣ D V 3
		♠ R 9 6 4 3		
		♥ V 7 4 3 2		
		♦ 3		
		♣ 5 4		
Ouest	Nord	Est	Sud	
			Pass	
1 SA	Pass	3 SA	Pass	
Pass	Pass			

Entame A♣

Vous voyez 3 ♥ +4 ♦ .7 levées.

L'entameur va vous permettre de faire 1 ♣ cela fait 8.

Il faut en trouver une neuvième.

Le plus probable est à ♥.

Comment manier les ♥?

Après R♣ et ♣, vous savez que N en a six.

LEs ♥ peuvent être 3-3,4-2,5-1 ou 6-0

3-3 ou 4-2 vous ne pourrez pas le voir en deux tours de ♥ mais 5-1 si.

Il suffit de jouer le R♥ et ♥ vers l'A♥. Si N défausse vous pourrez faire l'impasse en toute connaissance de cause.

C'est le cas , neuf levées au RDV.

De même avec

AD1065 R72 Il faut jouer l'As et petit vers le R. Si N défausse vous ferez l'impasse au V quatrième connu en S.

Donne 8

Ouest donneur

Personne vulnérable

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

Sur 2 ♥, le partenaire n'a dit que 2 ♠, il n'a pas une main qui permettrait de faire un chelem.
 Nommez le contrat que vous voulez jouer: 4 ♠.

Entame 5 ♥

Commencez par mettre l'A ♥.

Il va falloir jouer atout, trouver la D ♦, faire l'impasse ♣ et couper un trèfle.

Regardons dans quel ordre faire les choses.

Tout d'abord il faut revenir en main pour pouvoir faire l'impasse trèfle. O met la D ♠.

Soit elle est sèche (le plus probable) soit il a RD.

On prend la D ♠ de l'A ♠ et on est dans la bonne main pour faire l'impasse ♣ qui rate.

On coupe et on reoue atout que E prend pour rejouer ♥ qu'on coupe. On enlève le dernier atout.

Il restera à faire l'impasse ♦.

On aura perdu 1 ♠ +1 ♣. 4 ♠ +1

Donne 9

Nord donneur
E-O vulnérable

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

Une séquence simple.

E perdra 1 ♠ +1 ♥ +1 ♣.

4 ♥ =

A cartes vues, E peut faire 11 levées en jouant ♠ vers la D en rendant un ♣ puis en squeezant S entre son R ♠ et son A ♣...

Donne 10

Est donneur
Tous vulnérable

		♠ 9 6 2	
		♥ A R V 5 3	
		♦ D	
		♣ R 10 6 2	
♠ A 5 3			♠ R D 10 7
♥ 10 7 2			♥ 9 8
♦ R 7 6 4			♦ A 10 9 3
♣ D 7 3			♣ A 9 5
		♠ V 8 4	
		♥ D 6 4	
		♦ V 8 5 2	
		♣ V 8 4	
Ouest	Nord	Est	Sud
		1 ♦	Pass
1 SA	2 ♥	Pass	Pass
X	Pass	2 ♠	Pass
Pass	Pass		

N dit 2 ♥ pour se battre à l'enchère.

O réveille par contre pour montrer qu'il est dans la zone maximale de son 1 SA.

E nomme se quatre piques et O choisit de passer.

Il peut également dire 3 ♦, mais 2 ♠ demande de faire une levée de moins et marque autant que 3 ♦ =. Cela vaut le coup.

Entame 4 ♥

N pourrait prendre de l'A ♥, jouer le R ♥ puis la D ♦ pour montrer son singleton ♦, mais E ayant ouvert de 1 ♦, cela pourrait simplifier le maniement des ♦ au déclarant.

Pour rappel:

En troisième on met le plus petit des honneurs équivalents. Si vous mettez l'As pour rejouer le R au lieu de l'inverse, c'est pour donner une information:

- soit vous avez les AR secs
- soit la couleur que vous jouez ensuite est singleton

N joue donc R ♥, A ♥ et ♥ pour la D de son partenaire. Ce n'est pas la peine de couper vous auriez un souci ensuite si les ♠ ne sont pas 3-3. autant défausser un trèfle. S sera en main et il ne pourra pas vous raccourcir.

Quoi qu'il joue, vous pourrez jouer atout.

Les atouts sont 3-3, il vous reste à rendre un ♦, commencez par jouer l'A ♦ et si N fournit un petit vous jouerez les ♦ 3-2. S'il met le 8 vous jouerez le 10 laissé filé au cas où il ait le 8 sec. S'il fournit le V ou la D vous jouerez le 3 pour le R ♦. Le seul cas pour ne pas en perdre est DV sec, si la D est sèche vous en perdrez un forcément.

4 ♠ + 3 ♦ + 1 ♣ . 2 ♠ =

Donne 11

Sud donneur
Personne vulnérable

	♠ D		
	♥ A R 9 8 6		
	♦ 10 3		
	♣ V 8 5 3 2		
♠ R 6 2		♠ A V 9 8 7 3	
♥ D V 7 4		♥ 3	
♦ 7 6		♦ R D V 2	
♣ R D 10 6		♣ 9 7	
	♠ 10 5 4		
	♥ 10 5 2		
	♦ A 9 8 5 4		
	♣ A 4		
Ouest	Nord	Est	Sud
			Pass
Pass	1 ♥	1 ♠	2 ♥
2 ♠	Pass	3 ♦	Pass
4 ♠	Pass	Pass	Pass

En troisième vert, N ouvre de 1 ♥ pour donner une entame. E intervient à 1 ♠ et S fitte à 2 ♥.
O fitte à 2 ♠.

E a une enchère difficile, il pourrait passer ou dire 3 ♠, mais si son partenaire a le R ♠ et l'A ♦ la manche est un bon pari.

Il sait que N en troisième a pu ouvrir faible.

Pour ne pas planter la manche, il fait une enchère d'essai à 3 ♦.

O maximum et doubleton ♦ nomme la manche.

Entame 2 ♥ pour le V et le R.

Le déclarant compte 5(6) ♠+2 ♦ (après avoir fait tomber l'A ♦) et 1(2) ♣ selon la place de l'A ♣.

N ne peut pas rejouer ♥, ♠ n'est pas emballant et ♣ encore moins.

Il rejoue le 10 ♦ pour le R et l'A ♦ de S. qui en rejoue.

E doit couper un carreau mais avant cela il faut enlever les atouts au moins en partie.

Il joue donc R ♠ (au cas où N en ait) et voit la D. Attention il ne faut pas jouer les trois tours d'atout, il ne pourrait plus couper son carreau.

Il faut jouer un deuxième tour et couper un carreau.

On reviendra en coupant un ♥ puis on purgera le dernier atout.

Il sera temps de jouer ♣.

Le déclarant fera 6 ♠+2 ♦+1 coupe+1 ♣:10 levées.

4 ♠=

Donne 12

Ouest donneur

N-S vulnérable

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

<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
Pass	Pass	1 ♦	1 ♠
X	2 ♦	Pass	2 ♠
Pass	Pass	Pass	

L'enchère de 2 ♦ montre une main maximale du passe et souvent fitée. E avec son ouverture minimale passe.

N pourrait dire 3 ♦ pour montrer qu'il a quatre atouts mais il a une main régulière avec deux valets "pendus". Pasl peine de monter les enchères, avec les ♠, il pourra dire 3 ♠ si besoin plus tard, voire 4 si EO appelle la manche..

S répète ses ♠, il n'a rien de plus à dire et N passe.

O n'a rien de plus que ce qu'ila dit , passe tout comme E.

Entame R ♥

S perdra 3 ♥+2 ♦, il suffira de couper un ♦.

Donne 13

Nord donneur
Tous vulnérable

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

O peut aussi dire 2 ♥ sur 2 ♦. E passera sur 2 ♥.

La certitude est que le camp a au moins 7 piques.

La prudence, en paire, consiste à dire 2 ♠, il faut essayer de marquer dans la colonne.

Si E a du jeu il pourra toujours reparler.

Entame R ♦

le 9 du mort et le 10 de N et ?

On peut mettre l'A ♦ mais on va perdre le contrôle du coup.

Dès qu'un camp reprendra la main au deuxième tour d'atout il pourra tirer ses carreaux maitres.

Une seule solution: duquer le R ♦ et ne prendre qu'au deuxième tour. Si N coupe le deuxième tour, on contrôlera toujours la couleur.

D ♦ pour notre A ♦. Si N a la bonne idée d'avoir l'A ♠, il ne pourra pas rejouer ♦.

Donc ♠ pour le V et l'A ♠.

Quelque soit le retour on pourra purger les atouts.

Le V ♥ tombant on fera 4 ♠+5 ♥+1 ♦+1 ♣:11 levées. 2 ♠+3

Merci le V ♥, sinon on aurait perdu au moins 1 ♠+1 ♥+2 ♦.

Donne 14

Est donneur

Personne vulnérable

		♠ D 8 5 2		
		♥ 5		
		♦ D 10 5 3		
		♣ D 8 5 2		
♠ V 10 4			♠ A R 9 6	
♥ 9 8 7 6			♥ A R V 4 2	
♦ R 6			♦ 4	
♣ V 9 7 4			♣ R 10 3	
		♠ 7 3		
		♥ D 10 3		
		♦ A V 9 8 7 2		
		♣ A 6		
Ouest	Nord	Est	Sud	
		1 ♥	2 ♦	
2 ♥	4 ♦	4 ♥	Pass	
Pass	Pass			

O est minimum pour fitter, mais avec quatre atouts ce serait couard de passer.

3 ♥ serait un barrage mais il faudrait un singleton.

N est assuré d'avoir 10 atouts et applique la loi des levées totales en disant 4 ♦.

Pour rappel:

La loi des levées totales ou loi de Vernes dit pour schématiser que l'on peut jouer au palier de son nombre d'atouts.

Quelques adaptations tout de même:

- rouge contre vert enlevez une levée
- vert contre rouge ajoutez une levée
- un honneur dans la couleur adverse enlevez une levée

E n'a pas de mal à dire 4 ♥ et les enchères en restent là.

Entame A ♦.

Prenons la place du déclarant.

Il voit 2 ♠ + 4 ♥ probablement +1 ♦ + 0 ♣.

Il va falloir trouver des levées.

A pique on peut faire l'impasse, à coeur avec neuf atouts pas de raison de ne pas tirer en tête.

A carreau l'entame a libéré le R sur lequel on peut défausser un pique et jouer ♣ pour le 10.

L'enchère place plutôt l'A ♣ dans l'intervention

Quelque soit le retour de S, il va aider le déclarant. Soit il offre l'impasse ♠, soit il donne la D ♥, soit il permet de remonter au R ♦ pour faire l'impasse ♠, soit il donne des levées à trèfle.

Le déclarant perdra trois levées.

1 ♥ + 1 ♦ + 1 ♣

Vous remarquerez que si NS défendent à 5 ♦ X il y a -3 500 contre 420 c'est trop cher.

La loi de Vernes vous a évité de prendre un zéro.

Donne 15

Sud donneur
N-S vulnérable

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

15-17 régulier on peut ouvrir de 1 SA.

Avec trois cartes à ♥ ce serait plus évident. Le fait d'éventuellement rater le fit à ♠ étant compensé par la découverte plus facile d'un fit 5-3 à ♥.

Ici avec seulement deux cartes à ♥ ce n'est pas le cas.

A vous de voir ce que vous préférez faire.

Entame 10♥

Si le flanc ne vous file pas, vous serez réduit à -2

Vous arriverez à faire 2 ♠+2 ♥+1 ♣

Donne 16

Ouest donneur
E-O vulnérable

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

Le contre est d'appel et couvre également la main avec laquelle vous auriez fait un Drury.

Il est intéressant de pouvoir dire 2 ♣ naturel.

S dit 3 ♥, montrant sa main de 15-17 avec six cartes et N rajoute le quatrième.

Entame 7 ♥

C'est l'entame la moins risquée, si votre partenaire a un honneur il est placé.

Pour le déclarant l'urgence est d'enlever les atouts pour ne pas prendre une éventuelle coupe à ♠.

Dans le pire des cas il perdra 2 ♠ + 1 ♣.

Les atouts sont 2-2 bonne nouvelle.

Il est temps de voir si l'on peut faire mieux.

Oui, si la D ♠ est placée elle est sèche ou seconde.

En jouant deux fois vers R10 (sans jouer le V) on va libérer nos deux piques.

On peut remonter sans souci avec AR ♦.

Donc après les deux tours de ♥, ♦ pour le R ♦ et ♠ pour le 10 qui pousse à l'A ♠.

Quelque soit le retour d'O, il suffira de tirer le R ♠ pour faire tomber la D ♠ et faire ensuite le V ♠ du mort.

Vous n'aurez perdu que deux levées. 4 ♥ + 1

La probabilité que la D ♠ soit placée est faible au vu des enchères, mais c'est gratuit.

Donne 17

Nord donneur
Personne vulnérable

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

Entame D♣

Pour rappel:

En quatrième l'ouverture de 3 n'est pas un barrage, c'est une main de première zone avec sept cartes.

Vous n'aurez quasiment jamais une main de barrage quand tout le monde a passé.

Ici vous auriez ouvert de 1 ♥, la main est trop belle pour un barrage.

Votre partenaire nomme la manche.

Vous comptez 7 ♥ + 2 ♣ = 9 levées.

Il va falloir en trouver au moins une.

A pique et à trèfle rien à faire.

Par contre à carreau, si l'A♦ est en S vous allez pouvoir faire votre R. Vous pourrez également couper un carreau.

Donc deux tours d'atout en finissant au mort après avoir pris de l'A♣ et ♦ pour le R.

N prend de l'A♦, vous couperez votre troisième carreau pour la dixième levée.

4 ♥ =

Avec leurs mains de 11 points, N et E peuvent envisager l'ouverture.

Si E ouvre, La séquence sera différente mais le contrat finira à 4 ♥ quand même.

Si N ouvre, son camp pourra trouver la défense à 4 ♠

Donne 18

Est donneur
N-S vulnérable

		♠ R 10 9 3	
		♥ 3	
		♦ 6 4	
		♣ A R 10 9 4 2	
♠ 7 5 2			♠ 6
♥ A D 10 9 8 5			♥ 7 4 2
♦ D 5			♦ A R 10 9 7 3
♣ D 5			♣ 8 7 3
		♠ A D V 8 4	
		♥ R V 6	
		♦ V 8 2	
		♣ V 6	
Ouest	Nord	Est	Sud
		Pass	1 ♠
2 ♥	4 ♥	5 ♦	X
Pass	Pass	5 ♥	X
Pass	Pass	Pass	

6 ♥ et 10 points, le minimum pour intervenir.

N fait un splinter pour montrer une main avec un beau fit, une courte à ♥ et une dizaine de points.

E sait que NS vont jouer 4 ♠, il pourrait passer mais autant indiquer à son partenaire qu'il veut défendre à 5 ♥ mais qu'il veut l'entame ♦ si NS jouait 5 ♠.

Cette enchère de 5 ♦ promet le fit ♥. Il n'a pas ouvert de 3 ♦, ce serait de la folie de vouloir en jouer 5 sans connaître de fit en face.

La seule raison qui lui permet de dire 5 ♦ c'est qu'il a la certitude d'un fit qui ne peut être qu'à ♥.

S contre, il ne veut pas que son partenaire dise 5 ♠, il reconte 5 ♥ qui devient le contrat final.

Entame 10 ♠

S prend de l'A ♠. Les enchères ont montré que O était court à ♠, les ♦ sont inquiétants et le retour du V ♣ semble normal. N prend la D ♣ du R ♣. Le fait d'avoir le 10 ♣ en main lui assure que S est au maximum doubleton. Il tire l'A ♣ et doit décider quoi rejouer.

Le déclarant a déjà chuté. Il peut couper des ♠ et devra se débrouiller à l'atout. Rejouer ♠ lui permet de couper, ♣ lui permet de couper de sa main et atout ferait prendre un honneur au partenaire.

♦ est le meilleur retour, le déclarant devra se débrouiller.

Donc carreau, mettons-nous maintenant à la place du déclarant qui a regardé passer les trains sur ces trois premières cartes.

Il connaît le R ♠ en N car S a mis l'A ♠ à l'entame, avec AR il aurait mis le R. AR ♣ qu'il vient de voir (sixièmes puisque S en a deux) et le singleton (ou la chicane) ♥ que N a annoncé. On connaît donc la main de N à une carte près. Le maniement des ♥ va être de faire la double impasse contre S, si N est chicane c'est évident et s'il est singleton cela reste une bonne option, il reste quatre cartes dehors à ♥. Le R, le V et deux petits. Il y a donc une chance sur deux que N ait un petit ♥ plus le cas où il est chicane. Après la D ♦ il faut donc remonter au mort et rejouer 7 ♥ laissé filé. Si N prend, on connaît une main 4126 chez lui et donc 3 ♦ en S. Le R ♦ permettra la défausse d'un ♠. 5 ♥ X-1 le par de la donne.

Donne 19

Sud donneur
E-O vulnérable

		♠ 10 3 2	
		♥ V 8 6	
		♦ 6 5 4 2	
		♣ D 6 2	
♠ 9 8 7 4			♠ D 6 5
♥ A 7			♥ R 5 3
♦ A 8			♦ R D 10 9 3
♣ 9 8 7 5 3			♣ V 10
		♠ A R V	
		♥ D 10 9 4 2	
		♦ V 7	
		♣ A R 4	
Ouest	Nord	Est	Sud
			1 ♥
Pass	Pass	1 SA	X
Pass	2 ♥	Pass	Pass
Pass			

Le réveil à 1 SA promet une main de 10-13, S contre pour montrer sa main forte et N revient à 2 ♥.

S a déjà dit qu'il avait du jeu et son partenaire a limité sa main à 5 points. Inutile d'en rajouter une couche, le camp NS a entre 18 et 23 points.

Pour rappel:

l'ouverture de 1 SA promet 15-17, comme l'intervention (plutôt 15 beaux).

Mais le réveil par 1 SA promet moins de points.

Réveil par:

- 1 SA 10-13
- X suivi du palier le plus bas à SA 14-16
- 2 SA 17-19
- X suivi d'un cüe-bid et des SA 20-22
- X suivi d'un cüe-bid et de la manche à SA 23 et +

Tout dépend de la place que vous laissent les adversaires, parfois vous ne pouvez pas être aussi précis.

Entame 3 ♣

Regardons les levées du déclarant: 2 ou 3 ♠ + 3 ♥ après avoir fait tomber AR + 3 ♣.

Donc 8 ou 9 levées. La priorité est de jouer atout. Ce 3 ♣ montre que O en a trois ou cinq. Si c'est trois pas de problème, mais si c'est cinq cela veut dire que E est doubleton et qu'il va peut-être pouvoir en couper un.

Pour essayer de l'éviter il faut donner la main à O en premier et prendre de la D ♣ pour rejouer ♥. O est en main et rejoue ♣, le déclarant prend et rejoue ♥ pour E. Si E ne trouve pas le retour ♦ (ici il est évident) le déclarant pourra enlever le dernier atout en finissant au mort et faire l'impasse ♠ (pas la peine de tirer l'A ♠ au cas où, O n'aura jamais la D sèche, cela ferait six piques en E qui a réveillé par 1 SA).

Ici le R ♦ est évident, O prendra le deuxième tour de l'A ♦ et fera couper un ♣ à son partenaire.

La D ♠ étant placée le déclarant fera 3 ♠ + 3 ♥ + 2 ♣. 2 ♥ =

Donne 20

Ouest donneur
Tous vulnérable

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

Rouge en premier l'ouverture de barrage promet une main correcte.

Ici vous êtes maximum.

Avec ses trois cartes à ♥ S ne prend pas le risque de réveiller, son partenaire est probablement assez court et n'a pas trouvé d'enchère, rouge 200 est vite arrivé...

Entame 7♣, la deuxième dans quatre cartes sans honneur.

O fera l'impasse ♦ et l'impasse ♥. Une des deux fonctionne (50% pour une impasse, nous y sommes).

Il perdra 1 ♠ + 2 ♥ + 2 ♣. 2 ♥ =

Donne 21

Nord donneur
N-S vulnérable

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

Vert, laisser jouer 1 SA ne vous enrichira pas sur le long terme. Il faut être agressif en réveil.

O réveille donc par un Landy

E dit 2 ♥ cela montre qu'il a au moins deux cartes d'écart entre les ♠ et les ♥. Sinon il aurait dit 2 ♦.

Pour rappel:

Quand le partenaire fait un Landy, en intervention ou en réveil, le but est de trouver la meilleure des deux couleurs à jouer.

Le Landy se fait avec un 5-4 ou plus. Le partenaire doit pouvoir donner des informations.

L'enchère de 2 ♦ est une enchère d'attente qui dit juste: partenaire à une carte près j'ai autant de ♠ que de ♥. Choisis celle que tu préfères. Cela permet au joueur qui a fait le Landy de pouvoir choisir sa cinquième s'il est 5-4.

Cela implique que quand le partenaire dit 2 ♥ ou 2 ♠ c'est qu'il a au moins deux cartes d'écart entre les deux couleurs.

S n'a pas dit 2 SA sur 1 SA car il n'a pas assez de points. MAis avec son 5-5 mineur il ne veut pas laisser jouer 2 ♥. Il dit 2 SA qui veut dire j'ai un bicolore mineur et je te laisse choisir la mineure dans laquelle tu veux jouer. Attention, certains le joue une main de 7 points avec laquelle il veulent jouer 2 SA. Dans ce cas il faut dire X avec la main de S. A voir avec votre partenaire.

Entame 6 ♥

Le Landy d'O permet de savoir que l'on va pouvoir couper des ♥ sans être surcoupé. Donc après l'A ♥, on rejoue ♥ coupé. On peut rejouer ♠, O prend et rejoue atout, il ne faut pas mettre l'A ♦ sinon quand le flanc sera en main il pourra tirer deux tours d'atout. Mettez petit, E prend et s'il en rejoue il va vous filer une levée. Quoi qu'il rejoue, vous pourrez rejouer ♣ pour libérer votre levée. Ensuite vous pourrez jouer en double coupe et vous ne perdrez que 1 ♠ + 0 ♥ + 2 ♦ + 1 ♣.

3 ♦ =

Est donneur
E-O vulnérable



Donne 23

Sud donneur
Tous vulnérable

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

Ouest	Nord	Est	Sud
			Pass
Pass	Pass	1 ♦	Pass
1 ♥	1 ♠	X	2 ♠
Pass	Pass	X	Pass
3 ♥	Pass	Pass	Pass

Avec cinq beaux coeurs O prend son courage à deux mains et ne passe pas.

N intervient à 1 ♠ et E fait un contre "coopératif"

Pour rappel:

Le contre de l'ouvreur après une intervention montre :

une ouverture correcte avec trois cartes dans la couleur du partenaire

ou une main non fittée de 18 et + (une sorte de contre toute distribution).

O passe sur l'enchère de 2 ♠ de S et quand E recontre, montrant sa main très forte, il dit 3 ♥.

Entame R ♠

Le déclarant voit qu'il va perdre 2 ♠+1 ♣, le quatrième ♣ pourra partir sur la D ♦ si besoin.

le seul problème est à ♥, il faut essayer de trouver la D.

Si N a l'A ♣, on est certain que la D ♥ est en S car avec RDV+D+A il aurait eu 12 points et aurait ouvert.

Si l'A ♣ est en S il n'y a rien d'évident.

Par contre S a fitté, l'aurait-il fait, alors que son partenaire a passé d'entrée avec seulement la D ♥ et l'A ♠? Pas certain. Il est donc favori pour avoir les deux A noirs.

N a cinq piques et S 3, N a plus de chances de n'avoir que deux coeurs. Si c'est le cas vous pouvez prendre une D seconde, alors que si S en a quatre, vous ne pourrez pas lui prendre sa D quatrième.

Les éléments penchent légèrement pour faire l'impasse contre N.

Vous pouvez remonter deux fois, une par le V ♣ et une par la coupe à ♦.

La D était placée troisième (18%) vous aurez perdu 2 ♠+1 ♣.3 ♥+1

Donne 24

Ouest donneur

Personne vulnérable

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

Ouest	Nord	Est	Sud
Pass	1 ♦	Pass	2 ♣
Pass	2 SA	Pass	3 SA
Pass	Pass	Pass	

En meilleure mineure, l'ouverture de 1 ♦ promet presque toujours quatre carte.
La seule exception est quand le déclarant est 4-4 majeur, comme dans ce cas là.
Il est obligé d'ouvrir de 1 ♦ avec seulement trois cartes.
L'enchère de 2 SA montre une main de première zone avec des arrêts majeurs.
S n'a pas de mal à conclure à 3 SA.

Entame 3 ♥

Le 7 du mort, mettre le V ne sers à rien, à part vous faire traverser au tour suivant.

O prend de l'A ♥.

En tant que déclarant, il vaut mieux mettre le 4 ♥. O ne voyant pas le 2 va penser que son partenaire en a cinq et va rejouer machinalement de la couleur.

Vous ferez 2 ♠ +2 ♥ +1 ♦ +5 ♣.

Vous pourrez même jouer ♦ vers D10 pour essayer d'en faire une onzième.

Donne 25
Nord donneur
E-O vulnérable

♠ V 9 7 6

♥ 4

♦ R D

♣ R D 7 5 4 3

♠ A R D 10 8 2

♥ V

♦ 9 7 5 3

♣ V 6

♠ 5 3

♥ R 9 7 5 2

♦ V 10 8 6

♣ 9 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	4	3	5	4
S	2	4	3	5	5
E	-	-	-	-	-
O	-	-	-	-	-

♠ 4

♥ A D 10 8 6 3

♦ A 4 2

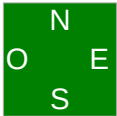
♣ A 10 8

♠ 5 3

♥ R 9 7 5 2

♦ V 10 8 6

♣ 9 2



Est donneur
Tous vulnérable

					N
N	4	-	-	-	2
S	4	-	-	-	2
E	-	1	2	2	-
O	-	1	2	2	-

N
 O E
 S

♠ A 9 7 2
 ♥ V 4
 ♦ V 8 2
 ♣ A R V 5

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

					N
N	4	-	-	-	2
S	4	-	-	-	2
E	-	1	2	2	-
O	-	1	2	2	-

Donne 27
Sud donneur
Personne vulnérable

♠ D V 3 2
♥ V 10 6 2
♦ A 6 2
♣ D 3

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	-	-	-
S	1	-	-	-	-
E	-	1	5	3	3
O	-	1	5	3	3

♠ 10 8 7
♥ 8 4
♦ 7 4
♣ A V 10 9 5 4



♠ R 4
♥ A R D 7 5 3
♦ R 10 5
♣ R 6

♠ A 9 6 5
♥ 9
♦ D V 9 8 3
♣ 8 7 2

Donne 28

Ouest donneur

N-S vulnérable

♠ A D V 10 6

♥ 8 5

♦ D V 9 7

♣ 4 2

♠ 5 3 2

♥ A R D 10 9 3

♦ 3

♣ R 8 6



♠ R 9 8 7 4

♥ 7

♦ A 5 2

♣ A D 10 7

	♣	♦	♥	♠	N
N	-	2	-	-	-
S	-	2	-	-	-
E	4	-	5	4	4
O	4	-	4	4	4

♠ —

♥ V 6 4 2

♦ R 10 8 6 4

♣ V 9 5 3

Donne 29
Nord donneur
Tous vulnérable

♠ —

♥ D 9 8 5

♦ A 9

♣ A R V 6 5 3 2

♠ D V 9 7 2

♥ V 10 4

♦ R V 7 4

♣ 7

♠ A R 6

♥ A 7 3

♦ 10 6 5 3 2

♣ 9 8

♠ 10 8 5 4 3

♥ R 6 2

♦ D 8

♣ D 10 4

♣♦♥♠N

N - - - 1 -

S - - - 1 -

E 5 3 5 - 5

O 5 3 5 - 5

N

O

E

S

Donne 30
Est donneur
Personne vulnérable

♠ 9 3
♥ 6 3 2
♦ 10 7 4
♣ D 9 8 5 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	2	5	3	5	5
S	2	5	3	5	4
E	-	-	-	-	-
O	-	-	-	-	-

♠ D 7 5
♥ A 4
♦ R 9 6 2
♣ A V 10 3



♠ A R 8 6 2
♥ D V 7 5
♦ D V 3
♣ 6

♠ V 10 4
♥ R 10 9 8
♦ A 8 5
♣ R 7 4

Donne 31
 Sud donneur
 N-S vulnérable

♠ V 8 7

♥ 5 2

♦ D V 10 7 6 4

♣ 9 8

♠ R

♥ A R V 10 9 7 6 3

♦ 2

♣ A V 5

♠ D 9 2

♥ D 8

♦ A 8 5

♣ R D 10 7 4

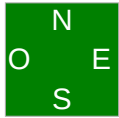
♠ A 10 6 5 4 3

♥ 4

♦ R 9 3

♣ 6 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	1	-	5	3	5
S	1	-	4	2	4
E	-	-	-	-	-
O	-	-	-	-	-



Donne 32
Ouest donneur
E-O vulnérable

♠ V 9 8 2
♥ A V 2
♦ D 8 5 4
♣ 8 7

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

♠ R D 7 6
♥ D 9 8 7
♦ A 9
♣ 10 3 2



♠ 5 3
♥ R
♦ R 10 7 6 3
♣ D V 9 6 4

♠ A 10 4
♥ 10 6 5 4 3
♦ V 2
♣ A R 5

Donne 33
Nord donneur
Personne vulnérable

♠ 7 6
♥ 3
♦ V 10 6 2
♣ R V 8 6 4 3

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

♠ 9 3
♥ D V 10 6 4
♦ A D
♣ A 7 5 2

N

O

S

E

♠ A 5 4 2
♥ A R 7
♦ 8 5 3
♣ D 10 9

♠ R D V 10 8
♥ 9 8 5 2
♦ R 9 7 4
♣ —

Donne 34
 Est donneur
 N-S vulnérable

♠ A 8
 ♥ V 10 7 3 2
 ♦ D V 6 2
 ♣ 6 5

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

♠ 7 5 4
 ♥ D 4
 ♦ A R 9 4
 ♣ V 9 4 2



♠ V 3
 ♥ A R 8
 ♦ 10 8 7 5
 ♣ A D 8 7

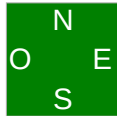
♠ R D 10 9 6 2
 ♥ 9 6 5
 ♦ 3
 ♣ R 10 3

Donne 35
 Sud donneur
 E-O vulnérable

♠ D V 10
 ♥ A V 10 6
 ♦ 8 4
 ♣ D 10 7 6

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

♠ 7 5 2
 ♥ 8 5 3
 ♦ R D 3 2
 ♣ A R 4



♠ A R 9 8 4
 ♥ 7 4
 ♦ A 9 7 6
 ♣ 5 3

♠ 6 3
 ♥ R D 9 2
 ♦ V 10 5
 ♣ V 9 8 2

Donne 36
Ouest donneur
Tous vulnérable

♠ V 9 3
♥ A 6
♦ 10 7 4
♣ 10 8 7 4 2

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

♠ 10 7
♥ R 9 8 5
♦ R D 3
♣ R D V 5



♠ D 6 4
♥ D V 7 4
♦ V 6 5 2
♣ A 3

♠ A R 8 5 2
♥ 10 3 2
♦ A 9 8
♣ 9 6