

COUPE DE PROVENCE 2026

5ème séance 29 avril 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 1ères et 2èmes 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 Ancussy

Donnes commentées par Arnaud Ancussy

Donne1

Nord donneur
Personne Vul

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

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

Une séquence classique, E ouvre de 1 SA avec sa main de 17 points réguliers. O fait un Stayman pour retrouver un fit 4-4 en majeure. E répond qu'il a quatre cartes à ♥ sans quatre cartes à ♠. O conclut à 3 SA.

Connaissant quatre cartes à ♥ en E et quatre cartes à ♠ en O, S a une entame qui n'est pas évidente.

E a ouvert de 1 SA, il a deux ou trois ♠, pas quatre il aurait fitté.

N a donc un ou deux ♠.

L'entame ♠ n'est pas emballante...

♥ avec 4 cartes en E on oublie...

Reste ♣ ou ♦...

Heureusement, quelque soit l'entame E fera 11 levées en affranchissant deux ♥ et en faisant faisant l'impasse ♣.

Donne3

Sud donneur
E-O Vul

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



Ouest	Nord	Est	Sud
Passe	Passe	1 ♦	Passe
1 ♥	1 SA	X	2 ♠
Passe	Passe	Passe	

Après avoir passé, l'enchère de 1 SA ne peut pas être naturelle.

Elle montre classiquement une main avec cinq (ou six surtoout rouge) cartes dans la mineure non nommée et quatre cartes dans la majeure non nommée également.

Ici elle montre donc cinq trèfles et quatre piques.

E contre pour montrer à son partenaire qu'il a trois ccartes à ♥ (ou 18 points et +), c'est ce que l'on appelle le contre coopératif.

S fitte à 2 ♠, O a envie de dire 3 ♥ mais rouge c'et risqué. Il connaît un fit huitième. Pour jouer au palier de trois il faudrait un fit neuvième. Ce n'est pas moi qui le dit mais Monsieur Vernes, voir sa loi.

Entame D ♥

Regardons le plan de jeu.

A ♠, impossible de faire l'impasse à la D, il manque le 10. Il va donc falloir tirer AR en tête. Statistiquement on va perdre un pique, à moins d'une D seconde (2 chances sur cinq du partage 3-2. Soit $0.68 * 2/5 = 0.27$) 27.2%. S'ils sont 4-1 on peut en perdre plus.

A ♥, on a une perdante.

A ♦, une ou deux perdantes selon la place de l'A ♦.

A ♣, à neuf cartes le maniement est de tirer en tête. S'ils sont 2-2 ou le V sec (52%) on n'en perdra qu'un.

Le plan de jeu se dessine: prendre de l'A ♥, tirer AR ♠ et jouer ♣ vers RD.

La D ♠ est seconde, bonne nouvelle. On joue \c vers RD. E prend de l'A ♣ et rejoue ♥. On coupe le troisième ♥. On tire le V ♠ pour enlever le dernier atout et on joue la D ♣. Par fait les ♣ sont 2-2. On peut tirer les ♣ pour défausser un ♦. On perdra 1 ♥ + 1 ♦ + 1 ♣.

2 ♠ + 2 par miracle.

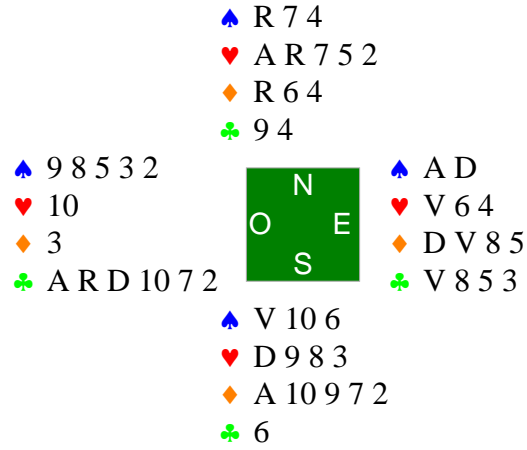
Si O a eu le courage de dire 3 ♥, le camp NS peut jouer 3 ♠. S'il se laisse aller à contrer ils marqueront 200 pour un top.

C'est quasi impossiblém ais celamontre que laloi des levées totales de Vernes fonctionne.

Pour rappel la loi des levées totales dit que l'onpeut jouer au palier de son nombre d'atout. Il y a des éléments modificateurs dans certains cas (vulnérabilité, honneurs ds couleur adverse...)

Donne4

Ouest donneur
Tous Vul



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

S a une main qui vaut 11 points de soutien, il le dit avec l'enchère de 3 ♥ qui montre quatre atouts.

O nomme ses trèfles, il a une belle main et cela aidera son partenaire à trouver l'entame.
Rouge, S ne peut pas prendre le risque de dire 4 ♥.La moindre chute contré lui coûterait un zéro.
Après le passe d'entrée de son partenaire E n'a pas les moyens de rajouter le cinquième.
Entame A ♥

Le plan de jeu est simple, enlever les atouts et faire l'impasse pique.
Si besoin on coupera deux piques.Le R♠ est placé troisième et la coupe d'un pique suffit.
4 ♣+1

Donne5

Nord donneur
N-S Vul

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

	N	
O		E
	S	

♠ V 4 3 2	♠ R 7
♥ R 7	♥ R D V 3 2
♦ R D V 3 2	♣ D V

Ouest	Nord	Est	Sud
	1 ♥	Passe	2 ♦
Passe	2 ♥	Passe	2 ♠
Passe	2 SA	Passe	3 SA
Passe	Passe	Passe	

Avec l'ouverture, S annonce d'abord sa couleur cinquième.

Il pourra nommer ses piques plus tard pour annoncer 5 ♦ +4 ♠ et au moins l'ouverture.

N n'a pas d'enchère, il répète ses coeurs.

S nomme ses piques et conclut à 3 SA après l'enchère de 2 SA de son partenaire.

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

Regardons les options du déclarant:

♠ trois levées après avoir fait sauter l'A ♠

♥ une levée après avoir fait sauter l'A ♥

♦ selon la place de l'A ♦ et la répartition on peut faire entre deux et quatre levées.

♣ trois levées.

Le problème va être de le faire dans le bon ordre.

Après la D ♣, il faut commencer par jouer ♠, on est certain de pouvoir revenir en main à ♦ pour faire le quatrième ♠.

Vous allez faire 3 ♠ + 1 ♦ + 3 ♣ = 7 levées.

A coeur vous arriverez à faire la huitième. Pour faire la neuvième, il faudra pouvoir revenir en main (à moins que O ne soit sympa et prenne le premier ♦). Pour revenir au R ♣, il va falloir l'A ♥ placé.

Croisons les doigts...

Il est placé, neuf levées.

Donne6

Est donneur
E-O Vul

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

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

2 SA montre une main de 11-12 points avec un fit de trois cartes.

Cette main vaut 12 points, il y a une couleur cinquième, mais elle n'est pas assez belle pour une plus value.

N aurait eu le R♣ à la place du R♥ la main eût été plus belle et aurait mérité l'enchère de 2♣ suivi de 4♠.

Entame A♦

S voit 5 levées de ♠ +2 ♥ +1 ♦ après l'entame (deux si O en rejoue).

Sur l'A♦ E met le 7 pour montrer quatre cartes.

On voit que le déclarant va vouloir couper des carreaux. Tant que O tiens les trèfles, la couleur ne présente pas de danger. Il faut rejouer atout pour éviter les coupes.

- Le déclarant peut décider de défausser un ♦ sur AR♥ et jouer le V♣ placé avec un honneur.

A♣, la meilleure chance de faire une levée est d'espérer le V en O et jouer petit vers le 10 (plus probable que AR en O, la probabilité est de 50% contre 25%)

Le déclarant prend de sa main et rejoue AR♥ en défaussant un ♦ puis deux tours d'atouts pour les enlever et ♣ vers D10.

On lui connaît ARV♠ et DV♦, E avec V1097 a carreau n'aurait pas mis le 7 à la première carte.

Sur 2 SA S n'a pas dit 4♠, il ne peut pas avoir l'A♣, cela lui ferait 15 points et il aurait nommé la manche. Il faut donc mettre petit ♣, rien ne presse. E prend et rejoue ♦. Les cartes étant comme elles sont, S perdra 2♦ + 2♣. 2♠ + 1. Mais si le V♣ n'avait pas été placé, il aurait été débordé. Le camp EO lui aurait fait couper des ♥ et une fois les ♣ affranchis, il n'aurait plus eu d'atout et aurait perdu des ♥.

- Le déclarant peut assurer le coup en coupant un ♦ et en défaussant un ♣ sur l'A♥.

Quand O sera en main, il devra compter: S ne peut pas avoir l'A♣, cela lui ferait 15 points.

Sur l'A♥ E a mit le 4, il a donc cinq cartes confirmées par la défausse de S sur le R♥.

S est donc 5143 ou 6142.

Si S n'a que cinq piques, E en a deux et il est donc 2542.

Il faut donc jouer le 2♣ pour l'A♣ d'E qui va en rejouer. Vous prendrez du R♣ et lui donnerez sa coupe. Vous aurez fait AR♦ + AR + 1 coupe: 2♠ = 110.

Donne7

Sud donneur
Tous Vul

♠ 10 9 7 5 4
♥ 10 5
♦ R V 9 8 7
♣ A

♠ D 8
♥ V 8 7 4
♦ A 6 5 4 2
♣ 9 3



♠ A R 6
♥ A R D 9 6
♦ D
♣ D 10 7 5

♠ V 3 2
♥ 3 2
♦ 10 3
♣ R V 8 6 4 2

Ouest	Nord	Est	Sud
			Passe
Passe	Passe	1 ♥	Passe
2 ♥	Passe	4 ♥	Passe
Passe	Passe		

E a une très belle main, mais en face d'un partenaire qui a passé d'entrée et qui n'a pas fait un Drury, il n'y a pas de chelem.

Pour rappel:

Le Drury

En troisième il peut arriver d'ouvrir faible. Le répondant a un moyen de vérifier cela grâce à l'enchère de 2 ♣ Drury. C'est une enchère qui demande au partenaire avec quoi il a ouvert.

Il y a plusieurs réponses possibles, en gros 2 ♦ ambigü ou 2 ♦ "l'ouverture".

Nous allons voir la deuxième version.

- - 1 ♠ -

2 ♣ - 2 ♦ : j'envisage la manche en face de quelqu'un qui a passé d'entrée

2 ♥ : 4 cartes à ♥ ou plus mais pas de manche

2 ♠ : 5 cartes à ♠ ou plus mais pas de manche

2 SA : 15-17 régulier on va jouer la manche

3 ♣/♦ : 15 et plus avec quatre ♣/♦ ou plus et au moins la manche

3 ♥ : 5 ♠+5 ♥ (ou 6-5) et des envies de chelem

3 SA : 18-19 régulier

Quand je dis "envisage la manche" cela veut dire que ce n'est pas une main de 12 5332.

Mais avec

♠ AV1095

♥ R72

♦ 3

♣ RD105

Il y a dix levées sans souci.

♠ R64

♥ ADV3

♦ 10652

♣ V6

Revenons à notre main. Quelque soit l'entame, E voit qu'en défaussant un ♣ sur le troisième ♠, il est possible de couper trois trèfles. Donc défausse du ♣ et ♣. Les cartes étant comme elles sont, E sera condamné à perdre deux ♣. Soit il tire deux tours d'atouts et il ne peut en couper que deux.

Soit il ne tire qu'un tour d'atout et il sera surcoupé du 10.4 ♥+1

Donne8

Ouest donneur
Personne Vul

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



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

Avec un 5-5 de 10 points concentrés dans vos deux couleurs, n'hésitez pas à ouvrir.

Sur 2 ♦, vous n'avez pas assez de jeu pour nommer vos trèfles tout de suite. Ce serait une enchère forçant de manche qui promettrait au moins 15 points.

Remarque: maintenant certaines paires jouent le 2 sur 1 forçant de manche. Cela change les choses, à voir avec votre partenaire.

L'enchère de 3 ♥ est une enchère "espoir de chelem". Il faut indiquer à votre partenaire si vous acceptez sa proposition ou pas. Pour cela il existe l'enchère de 3 SA "oui mais".

Pour rappel: Le 3 SA oui mais

Ce 3 SA sert à dire au partenaire que l'on a une main de première zone mais avec des cartes intéressantes.

Dans notre séquence cela donne

1 ♥ - 2 ♦ -

2 ♥ - 3 ♥ -

3 SA: j'ai une main de première zone mais avec de belles cartes. Je n'ai rien contre le chelem.

4 ♣/♦: contrôle qui promet une main de 15 et plus.

4 ♥: j'ai ouvert avec une poubelle, si tu veux quand même aller au chelem continue les enchères.

Ici on est entre 3 SA et 4 ♥, le singleton ♦ incite à la prudence.

A N d'entamer. Sa D ♦ troisième quand E a nommé les ♦ est inquiétante. Il faut faire une entame agressive pour éviter que d'éventuelles perdantes du déclarant partent sur les ♦.

Entame 4 ♠ (la deuxième dans 4 cartes par un honneur).

Le déclarant affranchira ses trèfles en les coupant après avoir tiré deux tours d'atouts. Il perdra 2 ♠ + 1 ♥.

Principe: quand vous craignez qu'un déclarant efface des perdantes sur une couleur longue, n'ayez pas peur de faire une entame agressive.

Donne 9

Nord donneur
E-O Vul

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

Entame 5 ♥.

Heureusement pour S qu'il est vert car cela ne s'annonce pas très bien.

Il y a plusieurs façon des jouer qui amènent toutes à -3.

S arrivera à faire 1 ♠+2 ♦+1 ♣.

A moins que E dans un élan de bonté mette l'A ♥ à l'entame.

Certes, il est peu probable que O ait entamé sous DV, mais dès qu'il a entamé sous le V vous allez permettre à S de faire deux levées de ♥. En mettant le 9 vous le limitez à une levée s'il a la D. Ici il n'en fera aucune.

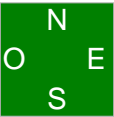
Après le 9 il faut décider quoi rejouer. ♣ est risqué car cela peut être la couleur du déclarant.

Vous savez que le camp NS a maximum 20 points dans sa ligne, cela fait entre 11 et 13 points chez votre partenaire en fonction du fait que S ait 15 ou 17.

Le retour ♠ a plus d'avantages.

Donne10

Est donneur
Tous Vul

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

Il manque 1 point à N pour dire 3 ♠, ici il a 10 points de soutien.

Comment compter les points?

Un moyen simple, quand vous avez quatre atouts, regardez votre couleur la plus courte et rajouter le nombre entre cette couleur et celle du nombre d'atouts.

Ici 4 ♠ et 2 ♣, rajoutez 2 points.

Avoir quatre atout n'a pas la même valeur si votre main est 4333 ou si vous avez un singleton, vous allez pouvoir couper 1 fois (voire zéro) dans un cas et deux ou trois fois dans l'autre.

Cette méthode prend cet élément en compte.

Une fois le fit découvert, la main de S ne comporte plus que 5 perdantes maximum: 1 ♥ + 1 ♦ + 3 ♣.

La manche est un bon pari, elle va très souvent gagner.

Entame A ♣ pour voir le mort.

En voyant les ♦ du mort, le retour ♥ est facile à trouver.

4 ♠ =

Donne 11

Sud donneur
Personne Vul

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

Entame D♥

L'A♥ est connu en O, inutile de mettre le R, mieux vaut espérer que l'A♥ est second ou troisième.

Pour rappel: on n'entame **JAMAIS** sous un As à la couleur (sauf exceptions rarissimes ;-)).

E est embêté pour jouer sa deuxième carte, il faut bien regarder la carte d'O. Il a mis le 2 montrant trois cartes (ou l'As second). Rejouer ♥ implique de rejouer le V, si O a trois cartes, N a le 10 second. Si O a l'As second jouer le V va affranchir le 10 du déclarant...

Jouer ♦ nous empêcherait de faire un ♦ si N avait la D seconde par exemple.

Jouer ♣ pourrait filer une levée si N avait seulement le V.

Rejouer atout pourrait faciliter la vie du déclarant.

Bref il n'y a pas de retour attirant.

Mais O a entre 8 et 10 point (N a passé sur 2 ♠, il est limité à 14 points au max 15 pas très beaux sinon il aurait fait un effort sachant que S peut avoir 10 points).

Si N a trois coeurs, il est au maximum singleton trèfle.

Cela fait six ou sept trèfles en O qui aurait pu dire 2 ♣ sur 1 SA après avoir passé d'entrée.

N a donc plus probablement deux cartes à trèfle et donc seulement deux coeurs.

Le retour du V♥ est donc le plus efficace.

- Si O met le 3 et N le 10. N est donc bien 5242 ou 5251. Probablement 5242 car s'il a 5 ♦, O n'en a pas et a donc forcément six trèfles. Il aurait probablement glissé 2 ♣ dans la séquence.

O a probablement 4 piques et en rejouer aiderait le déclarant à prendre un honneur chez lui. A trèfle, O en a cinq. La probabilité qu'il ait le V est très grande (cinq contre deux).

Rejouer ♥ libèrerait le R. Entre pique et trèfle, Le retour de la D♣ est le plus intéressant.

Si votre partenaire a la bonne idée de jouer un troisième tour de trèfle, il va créer un "uppercut".

Quoique fasse le déclarant vous ferez un atout en flanc.

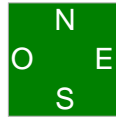
Le déclarant ne pourra pas enlever les atouts et couper un carreau. Le déclarant enlèvera ensuite les atouts fera l'impasse carreau, coupera un coeur pour affranchir son R, refera l'impasse ♦ et défaussera son ♦ perdant sur le R♥ affranchi. S O a mis le R♥ en second, plus d'uppercut mais un carreau perdant à la fin. Vous ferez 1 ♠ +2 ♥ +2 ♣ ou 2 ♥ +1 ♦ +2 ♣

Donne12

Ouest donneur
N-S Vul

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

♠ R V 10 7
♥ 5 4
♦ 4 3
♣ 10 9 7 3 2



<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
1 SA	Passe	2 ♦	Passe
2 ♥	Passe	3 ♦	Passe
3 ♥	Passe	3 ♠	Passe
4 ♦	Passe	4 SA	Passe
5 ♦	Passe	6 ♥	Passe
Passe	Passe		

Sur 3 ♦ l'enchère de 3 ♥ ne promet pas forcément le fit, sans rien à pique vous êtes obligé de dire 3 ♥. C'est ce que l'on appelle le problème des carreaux. Une fois que O dit 4 ♦, l'enchère de 3 ♥ était bien fittée.

O n'a que 11 points mais si son partenaire a les quatre As, il y a treize levées.

Dire 4 ♥ au prétexte que le camp n'a que 28 points maximum serait couard.

E commence par nommer son contrôle pique.

O dit 4 ♦. Cela donne deux informations:

- qu'il n'a pas le contrôle trèfle, il aurait dit 4

- qu'il a l'A ♦, il vient de nommer le contrôle et il a ouvert de 1sa, il ne peut pas être singleton.

E pose le Blackwood pour vérifier qu'il ne manque pas deux As.

Remarque: comme E a la D ♥, il ne craint pas la réponse de 5 ♠ (2 clés et la D ♥) qui l'obligerait à jouer trop haut.

O répond 3 ou zéro clés.

Il a montré l'A ♦, il ne peut donc pas avoir zéro clés.

6 ♥ = tabulaire.

Donne13

Nord donneur
Tous Vul

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

L'intervention à 2 ♠ montre un bicolore ♠ et une mineure. S est minimal mais c'est le seul moment où il va pouvoir exprimer sa main.

O a une main avec laquelle il veut jouer la manche. Pour cela il fait un Rubensohl à 3 ♦ montrant ses cinq cartes à ♥.

Pour rappel:

Le Rubensohl

Sur une intervention après 1 SA, cette enchère consiste à tout jouer Texas à partir de 2 SA.

Exemple: après une intervention par 2 ♦ naturel

1 SA 2 ♦ 2 ♥ naturel non forcing

2 ♠ naturel non forcing

2 SA Texas trèfle

3 ♣ Texas ♦, c'est impossible donc on le joue Stayman forcing

3 ♦ Texas ♥ Forcing

3 ♥ Texas ♠ forcing

Entame 5 ♦, le singleton est prioritaire.

Le déclarant met le 9 pour le V et la D.

Le seul espoir est de trouver un honneur ♣ en N et de choisir lequel.

Aucun des deux n'étant placé, le déclarant devra se contenter de 11 levées.

Donne14

Est donneur
Personne Vul

♠ 5 2	♠ D V 10 8 7	♠ 4 3						
♥ D 9 8 6	♥ V	♥ A R 10 7 5 2						
♦ A R	♦ V 9 8 7 2	♦ 10 6						
♣ D V 9 5 3	♣ 4 2	♣ A 8 7						
<table style="border: 1px solid black; background-color: #006400; color: white; padding: 5px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px 10px;">O</td><td style="padding: 2px 10px;">N</td><td style="padding: 2px 10px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px 10px;">S</td><td style="padding: 2px 10px;"></td><td style="padding: 2px 10px;"></td></tr> </table>			O	N	E	S		
O	N	E						
S								
<table style="margin: auto;"> <tr><td style="padding: 0 10px;">♠ A R 9 6</td></tr> <tr><td style="padding: 0 10px;">♥ 4 3</td></tr> <tr><td style="padding: 0 10px;">♦ D 5 4 3</td></tr> <tr><td style="padding: 0 10px;">♣ R 10 6</td></tr> </table>			♠ A R 9 6	♥ 4 3	♦ D 5 4 3	♣ R 10 6		
♠ A R 9 6								
♥ 4 3								
♦ D 5 4 3								
♣ R 10 6								

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

sur le contre, 3 SA est un super Truscott.

Pour rappel: **Le truscott**

C'est une enchère qui montre un fit quatrième et une main de 11 points.

Quand vous avez quatre atouts et 12-14, votre main est forcé de manche. Vous pouvez faire un **super Truscott**: pareil que le Truscott mais un peu plus fort.

N n'a pas beaucoup de points mais avec son 5-5 il défend à 4 ♠.

Peu de chances que 4 ♥ chute et à 4 ♠ il est peu probable qu'il fasse plus que deux de chute. 300 contre 420 est une bonne défense.

O a une main sans singleton. Jouer au palier de 5 est trop risqué. Il contre pour dire à son partenaire qu'il ne veut pas aller plus haut.

Entame A ♥

1 ♥ à perdre, 1 ou 2 trèfles en fonction de la place de l'A ♣ et 2 ou trois carreaux selon la position des carreaux.

Donc entre -1 et -3 si tout se passe mal.

Les carreaux 2-2 et l'A ♣ placé vous amènent à -1 contre 4 ♥ =.

Très bonne défense.

Donne15

Sud donneur
N-S Vul

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

Rouge, N n'a pas de quoi parler, sa main est trop régulière.

Entame R♦

S met le 6 pour appeler et N rejoue le 8. S prend de l'A♦.

Rejouer ♦ ne sert à rien, le déclarant coupe.

Les trèfles sont inquiétants, le retour ♥ s'impose.

N fait AD♥.

Le déclarant perdra encore un pique.

2 ♠ =

Donne 16

Ouest donneur
E-O Vul

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

Lamain d'Est est trop belle pour être ouverte de 1 SA.

Quand S dit 2 ♠ et que O passe, réveiller est trop risqué, O est surmeent court à pique et il n'a pas eu la force de contrer. RD à pique ne feront probablement qu'un seul arrêt car les piques sont derrière.

Passe, la mort dans l'âme, est le plus prudent.

Entame V ♣.E a ouvert de 1 ♦, mais ce n'est pas une raison pour entamer de l'A ♦.

Regardons les perdantes du déclarant.

1 ou 2 ♠

2 ♥

2 ♦

1 ou 2 ♣.

A pique, il va falloir faire la double impasse.

A coeur et à carreau rien à faire.

A trèfle on peut espérer le R placé.

Après l'entame, tentons l'impasse ♣ qui rate.

On pourra être au mort deux fois pour la double impasse pique.

Elle fonctionne.

On perdra donc 1 ♠+2 ♥+2 ♦+1 ♣.2 ♠ -1

Si E a eu le courage de réveiller sur 2 ♠, il va surement jouer 3 SA. Pour trois de chute s'il trouve la D ♦...

Donne17

Nord donneur
Personne Vul

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

N
O E
S

♠ 3
♥ D V 5 4 3
♦ R 7 6 4 2
♣ D 5

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

Dans la séquence E montre au moins 5 ♠ et 5 ♦. Si vous jouez les bicolores superprécisés, avec 5 ♠ et 5 ♦, sur 1 ♣ vous pouvez dire 3 ♣. Dans cette séquence E montre donc 6 ♠+5 ♦. Entame D ♣. L'enchère de 2 ♣ dénie trois cartes à coeur, N aurait dit contre dans u premier temps pour montrer ses trois cartes à coeur.

Le déclarant doit essayer de faire la double impasse ♠.

Pour cela il faut monter deux fois au mort. Une solution, tenter l'impasse au R ♦ pour remonter deux fois au mort.

Donc après l'A ♣, carreau pour le 8 qui fait la levée et ♠ pour le 9 qui tient. Bonne nouvelle.

Carreau pour l'As et N coupe, pas de bol les carreaux sont 5521.

Le déclarant perdra 1 ♠ + 1 coupe+ 1coeur + 1carreau. 3 ♠ = 140

Donne18

Est donneur
N-S Vul

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

S avec sa main de plus de 18 points commence par un contre toute distribution.

Sur la réponse de 1 ♠ de son partenaire qui montre de zéro à sept points, S est trop beau pour dire 2 ou 3 ♥.

2 ♥ montrerait 18-20 avec cinq cartes et 3 ♥ 18-20 avec six cartes.

Il faut cüebider et nommer ses coeurs ensuite pour montrer 21-23 avec des coeurs.

N ayant zéro points passe sur 3 ♥.

S perdra 1 ♥+2 ♦+1 ♣, à moins qu'un flanc complaisant lui laisse couper un carreau.

Donne19

Sud donneur
E-O Vul

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

♠ R V	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O N E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O N E	S	♠ 7 6 4 3
N					
O N E					
S					
♥ D 6		♥ 10 9 8 7 5			
♦ A 9 7 5 3		♦ D 10 4 2			
♣ R 10 8 2		♣ —			

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

N avec son R♥ sec est trop faible pour dire 2♣, le X est plus souple.

Pour rappel: classiquement le X dénie quatre cartes à pique. A moins que vous ne jouiez:

- la collante, dans ce cas changez tout de suite de système
- le cachalot, très bon système utilisé de plus en plus par les bons joueurs

N dit X pour montrer des points mais, soit pas de couleur à annoncer, soit pas assez de jeu pour la nommer.

L'enchère de 3♥ est un barrage. Rouge contre vert il faut être prudent.

La loi des levées totales dit que dans ce cas de vulnérabilité il faut enlever une levée au palier atteint par rapport au nombre d'atouts. Le palier de trois (neuf levées) avec dix atouts est donc un bon palier. La loi dit également qu'avec un honneur dans la couleur adverse, il faut enlever un palier. Ici le palier de deux conviendrait donc.

Mais le palier de deux ne barre pas. Pour poser un problème au déclarant il faut lui "mettre la pression". Avec dix atouts il est peu probable que l'on vous contre.

N dit 4♣ et S passe, il sait que son partenaire est long à trèfle mais qu'il n'a pas assez de jeu pour dire 2♣ au départ. Il est donc impossible quela manche gagne.

Entame 5♥, la parité est plus importante ici.

La main de base est la main de N.

Vous allez perdre 1♠+1♥+1♦. 4♣=

Donne20

Ouest donneur
Tous Vul

<p>♠ 9 8 7 4 ♥ — ♦ A R 10 5 3 ♣ D 9 6 3</p>	<p>♠ A R D V 6 5 ♥ 10 8 6 5 ♦ 7 ♣ 7 2</p>	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>N O E S</p> </div> <p>♠ 10 ♥ V 9 4 3 ♦ D 8 2 ♣ R V 10 8 5</p>	<p>♠ 3 2 ♥ A R D 7 2 ♦ V 9 6 4 ♣ A 4</p>
---	---	---	--

Ouest	Nord	Est	Sud
Passe	1 ♠	Passe	2 ♥
Passe	4 ♦	Passe	4 SA
Passe	5 ♣	Passe	6 ♥
Passe	Passe	Passe	

la main de N est trop belle pour être ouverte de 2 ♠ (en plus il y a quatre coeurs).

Avec

♠ RDV1095

♥ 8652 n'hésitez pas à ouvrir de 2 ♠, vous direz que vous avez mis un coeur dans les
♦ 52 carreaux :-)

♣ 8 Mais avec quatre cartes à coeur par un honneur, évitez de le faire. Parfois le bon
contrat est à coeur.

Sur 2 ♥, l'enchère de 4 ♦ montre une main de première zone avec quatre cartes à ♥ et une courte
à ♦.

Pour rappel:

1 ♠ - 2 ♥	1 ♠ - 2 ♥	1 ♠ - 2 ♥	1 ♠ - 2 ♥	1 ♠ - 2 ♥
2 ♠ - XX	4 ♥:12-14 4 ♥	4 ♣/♦:12-14 4 ♥	2 SA - XX	3 ♥: 15 et + 4 ♥ et +
4 ♥:12-14 3 ♥		et singleton ♣/♦	4 ♥: 15-17 3 ♥	

L'enchère de 4 ♦ encourage S qui pose le Blackwood pour vérifier qu'il ne manque pas deux As.

Il ne manque qu'un As, ok pour le chelem.

Entame A♦. Retour trèfle que vous prenez de l'A♣.

Très bon chelem, 6 ♠+5 ♥+1 ♣.

Il n'y a que les coeurs 4-0 (9,56%) ou les piques 5-0 (3,91%) qui vous battent.

Un chelem à 86,53%.

Vous tirez donc l'A♥ et patatras!

Pouvez-vous encore gagner?

Il faut arriver à impasser V9♥ d'E.

Pour cela il faut pouvoir monter deux fois au mort et garder une remontée à pique pour faire vos
piques maîtres. Donc carreau coupé et le 10♥ pour le V et le R.

Pique pour l'A♠ (ils ne sont pas 4-0 ouf!) et coeur pour impasser le 9.

Vous enlevez le dernier atout et vous tablez. Vous n'aurez perdu que l'A♦.

La seule entame qui batte est ♣ sous la D, introuvable. 6 ♥ =

Donne21

Nord donneur
N-S Vul

	♠ 7 5		
	♥ R 3 2		
	♦ A 4 3 2		
	♣ V 9 7 5		
♠ R V 10	<div style="display: inline-block; background-color: green; color: white; padding: 5px; text-align: center;"> N O E S </div>	♠ A D 8 4	
♥ V 7		♥ D 10 9	
♦ D V 8		♦ R 6	
♣ R D 8 4 2		♣ A 10 6 3	
	♠ 9 6 3 2		
	♥ A 8 6 5 4		
	♦ 10 9 7 5		
	♣ —		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
	Passe	1 SA	Passe
3 SA	Passe	Passe	Passe

Entame 5 ♥

N prend du R et rejoue le 3.

Si S prend, il sait qu'il pourra affranchir ses coeurs mais pas les faire car il n'a pas de reprise.

Sur le R E a mis le 9 et sur le 3 le 10.

Votre partenaire a entre 6 et 8 points. Vous pouvez espérer qu'il ait une reprise. Manifestement votre partenaire a trois coeurs, avec D1092 E aurait mis le 2 au premier ou au deuxième tour.

Vous duquez donc le deuxième tour de coeur.

E en main voit que s'il essaie d'affranchir un carreau il va perdre des coeurs.

Il doit se contenter de tirer ses neufs levées supplémentaires (4 ♠+5 ♣).

Attention à ♣, S a cinq coeurs, si les trèfles sont 4-0, les quatres cartes sont plus probablement en N (qui n'a que trois coeurs contre cinq en S).

Pour se prémunir cotre cette éventualité, il faut donc jouer le 3 ♣ pour le R.Cela permettra de faire l'impasse au V si besoin.

Les trèfles sont 4-0, votre précaution a payée.

3 SA+1

Donne22

Est donneur
E-O Vul

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

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

Après passe, l'enchère de 2 SA montre une main avec quatre atouts et un singleton de 10-11 points.

Quelque soit le singleton (qui a très peu de chances d'être à trèfle ou à pique, le camp adverse les aurait probablement nommés) vous avez envie de jouer la manche.

Pas la peine de tergiverser, nommez-là.

Entame D♦.

1 ou 2 piques à perdre, peut-être 1 coeur et un trèfle. 3 à cinq perdantes.

A pique, rien ne presse. Vous avez AD98 entre les deux mains. Si ce sont les adversaires qui en joue, cela peut vous aider.

A trefle, si un des deux joueurs a le 10 troisième, vous allez pouvoir affranchir votre 9.

C'est peu probable, mais c'est gratuit. Donc V♣.

N prend de l'A♣ et rejoue le V♠. S'il a le 10, avec 98 vous allez pouvoir le lui impasser. N n'est pas singleton, il l'aurait entamé. Donc la D et le R♠ de S qui rejoue atout.

Vous faites l'impasse qui rate et N rejoue le 5♠.

Le flanc a été très désagréable jusqu'ici.

Deux options, faire l'impasse au 10♠ ou jouer le 10♣ troisième pour pouvoir défausser un pique sur le 9♣.

L'impasse est à 50%, le 10 troisième à $3/8 * 0.472 = 17,7\%$

Va pour l'impasse. 4♥=.

Sur un autre flanc, vous aurez le temps de tester le 10♣ troisième avant de faire l'impasse pique si besoin.

Donne23

Sud donneur
Tous Vul

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



Ouest	Nord	Est	Sud
			1 ♦
1 ♥	Passe	1 SA	5 ♣
Passe	5 ♦	X	Passe
Passe	Passe		

Vous n'aurez pas tous les jours un 7-5. Le V♣ et trois petits carreaux en face vous suffisent pour gagner 5 ♦, si le fit est à ♣, vous pouvez facilement gagner 5 ♣.

Dites-les, le partenaire rectifiera à ♦ si besoin.

Sur 5 ♦, E a deux As. Difficile de laisser jouer 5 ♦ sans rien faire.

X est l'enchère la plus pragmatique. Sa main est trop régulière pour parler au palier de 5 et si ça gagne, tant pis.

Entame R♥.

Vous n'avez pas les moyens pour remonter au mort faire l'impasse ♣.

Il faut donc essayer de couper des trèfles pour en perdre le moins possible.

Donc A♣ et 5 ♣ pour le R d'Ouest coupé.

♥ coupé et ♣ on ne sait jamais. O coupe du V et rejoue la D♠.

Pas la peine de mettre le R, E prendrait de l'A et rejouerait atout.

vous pourrez couper un deuxième ♣, vous perdrez donc 1 ♠+1 ♦+1 ♣.

Si E prend la D de l'A♠ et rejoue ♦, mettez petit.

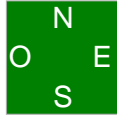
Si Ouest avait eu deux carreaux, il aurait rejoué carreau après avoir coupé le ♣.

5 ♦-1. 4 ♥ gagne, c'est une bonne défense.

Donne24

Ouest donneur
Personne Vul

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



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

Après passe, l'enchère de 2 ♣ est logique. On est maximum du passe avec cinq belles cartes.
S réveille à 2 ♠ qui est le contrat final.

N passe sur 2 ♠, son partenaire a promis six cartes mais s'il avait vraiment beaucoup de jeu, il aurait pu ouvrir de 2 ♣ fort indéterminé ou faire un contre de réveil.

Entame 5 ♥.

E prend ede l'A ♥ et rejoue le V ♣.

Vous perdrez 1 ♥ + 3 ♣.

2 ♠ + 1

Donne25

Nord donneur

E-O Vul

♠ R 10 3 2
♥ V 4 3 2
♦ 9 7 4
♣ V 2

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

♠ D 8 7 5 4
♥ 10 5
♦ D 10 5 3
♣ A 3



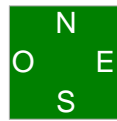
♠ V 6
♥ RD 8
♦ ARV 8 6
♣ RD 5

♠ A 9
♥ A 9 7 6
♦ 2
♣ 10 9 8 7 6 4

Donne26
 Est donneur
 Tous Vul

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

♠ R D 9 8 4 2
 ♥ D 6 5 3
 ♦ 9
 ♣ V 6



♠ 6
 ♥ A V
 ♦ A V 4 3
 ♣ R D 7 5 4 2

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

♠ A V 10 7 3
 ♥ R 10 9 7
 ♦ 7 6
 ♣ 9 8

Donne27
 Sud donneur
 Personne Vul

♠ A 7 5 4
 ♥ R D 9 8
 ♦ 9 7 3
 ♣ V 10

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

♠ V 8 3
 ♥ V 5 2
 ♦ A V 8 2
 ♣ A 5 2



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

♠ R 10 6
 ♥ 7 6 4
 ♦ R D 6
 ♣ R D 6 3

Donne28
 Ouest donneur
 N-S Vul

♠ V 9 5
 ♥ A 8 7 6
 ♦ R 8 7 5 2
 ♣ 2

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

♠ A D 4 3
 ♥ V 9 5 3
 ♦ 4
 ♣ V 9 8 3



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

♠ R 6 2
 ♥ D 4
 ♦ D 10 9
 ♣ A D 7 6 4

Donne29

Nord donneur

Tous Vul

♠ A R 10 6
♥ V 8 5 2
♦ V 7
♣ V 6 5

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

♠ 8 3 2
♥ R D 10 4
♦ 10 3
♣ A R 3 2



♠ D 9 7 5
♥ A 9
♦ R 9
♣ D 10 8 7 4

♠ V 4
♥ 7 6 3
♦ A D 8 6 5 4 2
♣ 9

Donne30

Est donneur
Personne Vul

♠ A 6 4 3 2
♥ R D 6
♦ D 8 2
♣ 7 3

♠ D 10 9 7 5
♥ 9 5 4
♦ 4
♣ A D 8 5



♠ V
♥ A 8 2
♦ R V 10 9 7
♣ V 10 4 2

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

♠ R 8
♥ V 10 7 3
♦ A 6 5 3
♣ R 9 6

Donne31
 Sud donneur
 N-S Vul

♠ D 5 4 3 2
 ♥ A D 7
 ♦ A R D 3
 ♣ A

♠ R 9
 ♥ 10 9 6 5 3 2
 ♦ 10 6 5
 ♣ 8 7



♠ 10 6
 ♥ R V 4
 ♦ 9 8 7 4
 ♣ R V 3 2

	♣	♦	♥	♠	N
N	4	4	2	6	4
S	4	4	2	6	4
E	-	-	-	-	-
O	-	-	-	-	-

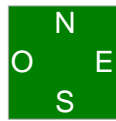
♠ A V 8 7
 ♥ 8
 ♦ V 2
 ♣ D 10 9 6 5 4

Donne32
 Ouest donneur
 E-O Vul

♠ 9 6 5 4
 ♥ A 10 7 2
 ♦ 6 4
 ♣ 10 8 2

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

♠ D V 3 2
 ♥ 9 8 3
 ♦ 10 2
 ♣ D V 7 5



♠ R 7
 ♥ R V 6 4
 ♦ 7
 ♣ A R 9 6 4 3

♠ A 10 8
 ♥ D 5
 ♦ A R D V 9 8 5 3
 ♣ —

Donne33
 Nord donneur
 Personne Vul

♠ D V 10
 ♥ R 5
 ♦ A D V
 ♣ R D V 10 9

♠ A R 9 8 7 4
 ♥ 4
 ♦ 6 3
 ♣ 8 7 5 2



♠ 2
 ♥ A V 10 8 2
 ♦ R 10 9 8 7 5
 ♣ A

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

♠ 6 5 3
 ♥ D 9 7 6 3
 ♦ 4 2
 ♣ 6 4 3

Donne34
 Est donneur
 N-S Vul

♠ 9 4 3
 ♥ A 10 3
 ♦ 9 8 6 5
 ♣ R D 5

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

♠ R 10
 ♥ 8 6 5 2
 ♦ R 10 7
 ♣ A V 10 8



♠ A D 7 6 5 2
 ♥ R 7
 ♦ 2
 ♣ 9 7 3 2

♠ V 8
 ♥ D V 9 4
 ♦ A D V 4 3
 ♣ 6 4

Donne35
 Sud donneur
 E-O Vul

♠ V 7 6 4
 ♥ A R 9 8 3
 ♦ A 2
 ♣ A V

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



♠ A 10 9
 ♥ V 7 5 2
 ♦ R V 8 7 6
 ♣ 4

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

♠ 8 5 3
 ♥ 4
 ♦ D 9 5 4 3
 ♣ R 7 3 2

Donne36

Ouest donneur

Tous Vul

♠ D 4
♥ R D 5 4 3
♦ R D
♣ R V 10 6

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

♠ R 7 5 3 2
♥ 8
♦ 10 9 4
♣ A D 5 4



♠ A 10 9 8 6
♥ V 10
♦ 8 7 2
♣ 8 7 3

♠ V
♥ A 9 7 6 2
♦ A V 6 5 3
♣ 9 2