

COUPE DE PROVENCE 2026

Finale en IMP 24 juin 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

COUPE DE PROVENCE 2026

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

Règlement

- 24 à 27 donnes en simultanée.
- 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.

N° 1

Donneur: N · Vul: Personne

[Jouer la donne sur BBO](#)

N ♠ 1074 ♥ DV43 ♦ 932 ♣ RD4		
W ♠ RD6 ♥ 975 ♦ V ♣ AV9862	N ♠ — ♥ — ♦ — ♣ — Vul: Personne	E ♠ A9853 ♥ — ♦ R108765 ♣ 73
S ♠ V2 ♥ AR10862 ♦ AD4 ♣ 105		

N	E	S	W
P	P	1 ♥	2 ♣
2 ♥	2 ♠	4 ♥	4 ♠
P	P	P	

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

N — 2 ♥ : l'enchère de 3 ♥ serait barrage et l'enchère de 3 ♣ montrerait une amina de 11-2 points avec 4 atouts. Ici 2 ♥ suffit.

E — 2 ♠ : Après son passe d'entrée, E nomme ses piques. Si le partenaire est fitté la manche n'est pas impossible.

S — 4 ♥ : Pas sûr que ça gagne, mais EO a sûrement un contrat. Autant élever le palier des enchères.

W — 4 ♠ : Rien ne dit que 4 ♥ chute et 4 ♠ peuvent gagner. En IMP, il ne faut pas empailler les manches!

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Difficile pour S de rendre une décision 😊 .

En face d'un partenaire qui a passé d'entrée, il n'a aucune chance de gagner 5 ♥ et rien ne dit que 4 ♠ chute. Passe est l'option la plus prudente.

Entame A ♥

L'affranchissement des ♣ est lointain, les ♦ sont plus prometteurs. Avec le ♦ 3-3 ou un 9 second ou Ad sec on peut affranchir les ♦ .

Il faut donc commencer par jouer ♦ en espérant ne perdre que 2 ♦ et 1 ♣ .

L'a ♦ est probablement en S pour qu'il ait dit 4 ♥ , il faudra l'expasser au deuxième tour.

S rejoue le R ♥ qu'E coupe.

R ♦ pour expasser l'A ♦ . Il suffira de couper un ♦ et de faire tomber les atouts pour faire 10 levées. En paire c'est une manche que l'on aurait pas appelé. Mais en IMP, la prime de manche est intéressante. C'est surtout vrai lorsqu'on est rouge.

Vert si vous jouez 3 ♥ = pour 140 contre 4-1 pour -50, vous gagnez 190 soit 5 points

4 ♥ = 420 pour 3 ♥ +1 170 vous gagnez 6 points la manche mérite d'être appelée dans le doute.

Rouge c'est 140 contre -100 6 points

620 contre 170 10 points

Les manches rouge rapportent beaucoup, il faut les appeler si elles ont une chance de gain de 40%.

Donneur: E · Vul: NS

The diagram illustrates a 4-player card game layout. The players are positioned around a central area, with their names (N, S, E, W) and hands of cards displayed in separate boxes. The cards are organized by suit: Spades (♠), Hearts (♥), Diamonds (♦), and Clubs (♣).

North (N):

- ♠ D2
- ♥ A83
- ♦ ARD8
- ♣ AR75

South (S):

- ♠ 104
- ♥ D962
- ♦ V6432
- ♣ 82

East (E):

- ♠ V8765
- ♥ V105
- ♦ 9
- ♣ V1096

West (W):

- ♠ AR93
- ♥ R74
- ♦ 1075
- ♣ D43

Central Area:

- N
- W
- S
- E
- Vul: NS

N	E	S	W
	P	P	1 ♣
X	P	1 ♥	P
2 ♣	P	2 ♦	P
3 ♦	P	P	P

N — X: 18 et +: un contre toutes distributions

S — 1 ♥ : une main de 0 à 7 points d'honneur avec au moins 4 ♥ en général. Dans de rares cas vous pouvez dire 1 ♥ dans 3 cartes. Imaginiez que vous ayez ♠ 854 ♥ 652 ♦ 52 ♥ 65432, vous n'auriez d'autre choix que dire 1 ♥ puisque vous ne pouvez pas passer.

N — 2 ♣ : Pour montrer que c'est un contre toutes distributions, le partenaire pourrait avoir 6-7 points et la manche pourrait gagner.

S — 2 ♦ : S annonce sa deuxième couleur, cela ne promet pas la maximum de la zone (5-7). Mais c'est peut-être à ♦ qu'il faut jouer.

N — 3 ♦ : N, avec son fit, fait un effort et S qui est minimum passe.

Entame A .

Le contrat n'est pas en danger, on va faire 1 +4 +2 et il suffira de couper deux de la main de S pour faire nos 9 levées.

C'est un des rares cas où couper de la main longue vous apporte une levée.

Il y a une carte d'écart entre la main courte et la main longue. Si vous coupez de la main longue, il faut donc couper deux fois pour que ce soit rentable.

Après Ar , O joue atout. On prend et on joue AR et coupé. O fournit la D .

On remonte à l'atout et on rejoue coupé maître.

O défausse.

Nos neuf levées sont assurées. Y a-t-il moyen de faire 10 levées?

La seule possibilité est à . O a montré AR +D pour avoir l'ouverture il a donc le r .

Mais rien ne dit que E n'a pas le V et peut-être le 10.

Il est gratuit de jouer vers le 8.

Si E n'a que le V ou que le 10 il pourra en rejouer.

Mais si par hasard et bonheur il a les deux il est coincé.

S'il en rejoue, on pourra mettre le 9 et O sera coincé, et s'il rejoue ♠ en coupe et défausse nous ferons aussi 10 levées.

C'est gratuit et ça ne peut rien coûter 😊

N° 3

Donneur: S · Vul: EO

Jouer la donne sur BBO

N

♠ 8752
♥ D
♦ D876
♣ R753

W

♠ RD104
♥ RV6
♦ 103
♣ V986

E

♠ V63
♥ 10943
♦ V54
♣ D102

S

♠ A9
♥ A8752
♦ AR92
♣ A4

N

W

E

S

Vul: EO

N	E	S	W
		1 ♥	P
1 ♠	P	3 ♦	P
5 ♦	P	P	P

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

- S — 1 ♥ : En paire, on oriente le jeu vers 3SA et c'est une main que l'on peut ouvrir de 2SA. En IMP l'important est de jouer la bonne manche, tant pis si elle marque 400 au lieu de 430. En plus il pourrait y avoir un chelem à ♥ ou à ♦ et l'ouverture de 1 ♥ permettra de retrouver ces contrats.
- S — 3 ♦ : Il pourrait toujours y avoir 6 ♦
- N — 5 ♦ : Les quatre petits piques sont inquiétants et 5 ♦ paraît un meilleur contrat.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Pour gagner, il va falloir couper des ♥ pour les affranchir.
Donc A ♠, A ♥ et _c coupé, il faut revenir en main pour recouper un ♥.
♣ pour l'A ♣ et ♥ coupé.
Les ♥ sont 4-3 parfait.
On peut assurer le contrat avec les ♦ 3-2 en jouant D ♦, ♦ pour l'A ♦ et le R ♦ puis ♥.
On rendra 1 ♠ +1 ♥ . 5 ♦ =.
En paire, on peut essayer de faire mieux en duquant le premier ♠ puis en jouant en double coupe. On arrivera à faire 6. En IMP le plus important est d'assurer son contrat.

N° 4

Donneur: W · Vul: Tous

Jouer la donne sur BBO

N

♠ V3
♥ 63
♦ RD7432
♣ D84

W

♠ ARD75
♥ RDV
♦ A
♣ ARV2

S

♠ 64
♥ A1075
♦ V8
♣ 109765

E

♠ 10982
♥ 9842
♦ 10965
♣ 3

W

N
S
Vul: Tous

N	E	S	W
			2 ♦
3 ♦	X	P	3 ♠
P	4 ♠	P	5 ♦
P	6 ♣	P	6 ♠
P	P	P	

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

- W — 2 ♦ : Forcing de manche
- N — 3 ♦ : Une intervention pour gêner la description des mains adverses
- E — X : On appelle ça le COMPASS: X pas d'As,Passe 1 AS la couleur au dessus 2 As etc.
- W — 3 ♠ : Naturel
- E — 4 ♠ : Je n'ai pas d'As et pas de jeu avec un fit pique
- W — 5 ♦ : J'ai vraiment une belle main
- E — 6 ♣ : dans mon rien j'ai une courte à trèfle
- W — 6 ♠ : On joue 6 ♠

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Il faut vraiment avoir confiance dans le partenaire.

Le fait de connaître la courte à ♣ permet de voir les 12 levées en coupant deux ♣ .

Deux tours d'atout et la coupe de deux ♣ pour assurer le contrat.

N° 5

Donneur: N · Vul: NS

Jouer la donne sur BBO

N

♠ AD94

♥ V65

♦ AV6

♣ AV2

W

♠ 2

♥ D1087

♦ RD854

♣ R108

N

♠ V63

♥ R432

♦ 1073

♣ 953

S

♠ R10875

♥ A9

♦ 92

♣ D764

W S E

Vul: NS

N	E	S	W
1SA	P	2♥	2♠
3♠	P	4♠	P
P	P		

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

W — 2♠ : un contre d'appel, X montrerait les ♥

N — 3♠ : le fit avec quatre atouts (vous pouvez jouer 2SA)

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame 4♥, le partenaire a fait un contre d'appel, il a des ♥. Autant essayer d'affranchir des levées rapidement. On joue 4♠, il faut les gagner.

A♠, il faut commencer par jouer l'A♠. Si les ♠ sont 4-0 vous pourrez impasser le V♠ de n'importe quel côté. Les ♠ ne sont pas 4-0 bonne nouvelle.

La main de base sera la main de Sud, on va perdre 1♥ +1♦ +1♣ (sauf R♣ placé second).

Il suffira de couper 1♣ pour assurer 10 levées.

Donc trois tours de ♠, l'impasse ♣ qui marche et l'A♣. Le R ne tombe pas.

On rend donc 1♥ +14♦ +1♣.

4♠ =

N° 6

Donneur: E · Vul: EO

Jouer la donne sur BBO

N

♠ 6

♥ RD106

♦ A1084

♣ R1087

W

♠ V732

♥ V43

♦ R53

♣ D53

E

♠ RD85

♥ 985

♦ D7

♣ A964

S

♠ A1094

♥ A72

♦ V962

♣ V2

N

♠

♥

♦

♣

W

E

S

Vul: EO

N	E	S	W
	P	P	P
1 ♦	P	1 ♠	P
1SA	P	P	P

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

N — 1SA : Ce n'est pas emballant de dire 1SA avec ce singleton ♠ . Mais si vous dites 2 ♣ , vous serez dans la quasi impossibilité de retrouver le fit ♥ éventuel.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame 9 ♥ en Top of nothing.

4 levées de ♥ au chaud. 1 ♠ +1 ♦ cela fait 6 levées.

Il faut encore en trouver.

La couleur la plus prometteuse est ♦ . Grace à la double impasse nous pourrons faire 3 levées dans 75% des cas (le seul mauvais cas est RD ♦ derrière l'A ♦).

Commençons par laisser venir vers le 10 pour assurer 4 levées de ♥ .

Pour faire la double impasse ♦ il faut remonter à l'A ♥ et présenter le 9 ♦ . E prend de la D. Le retour est difficile, On sait que le déclarant va faire 4 ♥ et 3 ♦ . On ne peut pas battre. Le partenaire a entre 5 et 7 points. Le déclarant a l'air d'être 2443. Le partenaire serait donc 3334. Tous les retours peuvent filer et je n'aimerais pas être à la place d'E...

Le bon retour est ♠ mais cela n'est pas très grave. Le contrat ne chute pas et la différence sera d'une levée. En paire c'est problématique car vous pouvez marquer

0% au lieu de 50 alors qu'en imp vous perdrez 1 imp. Ce n'est pas cher.

N° 7

Donneur: S · Vul: Tous

Jouer la donne sur BBO

N

♠ 95
♥ 1084
♦ A865432
♣ 6

W

♠ V2
♥ R53
♦ —
♣ ARD98432

E

♠ AD876
♥ V72
♦ 97
♣ V105

S

♠ R1043
♥ AD96
♦ RDV10
♣ 7

N

♠ AD876
♥ V72
♦ 97
♣ V105

W

♠ V2
♥ R53
♦ —
♣ ARD98432

S

♠ R1043
♥ AD96
♦ RDV10
♣ 7

N	E	S	W
		1 ♦	2 ♣
3 ♦	4 ♣	X	5 ♣
5 ♦	P	P	P

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

- N — 3 ♦ : C'est une enchère de barrage, avec du jeu vous pouvez commencer par contrer ou par cüe-bider.
- E — 4 ♣ : Un fit au moins neuvième. Pour rappel une intervention au palier de 2 promet six cartes.
- S — X : Pour montrer une belle main courte à ♣
- W — 5 ♣ : Pour les jouer
- N — 5 ♦ : Avec 7 cartes, on dit 5 ♦ . On verra après si ça gagne.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame A ♣ .

E a fitté, on lui connaît trois cartes.

Quand il y a un singleton au mort (ou connu chez le déclarant), il faut jouer préférentielle.

La plus petite: joue dans la couleur la plus faible

La plus forte: joue dans la couleur la plus forte

Une carte intermédiaire: je n'ai pas d'info à donner, tu peux continuer la couleur.

Ici E met le V ♣ pour montrer son a ♠ .

O sait que rejouer ♣ est coupe et défausse. Il rejoue donc le V ♠ .

L'entame de l'A ♣ dénie un singleton. Avec AR et un singleton, on entame du R (ou du singleton directement).

Le seul espoir de gain est de trouver RV en E. Peu probable mais il faut essayer.

Un seul des deux honneurs ♥ est placé: 5 ♦ -1.

Il n'y a que l'entame ♥ qui bat 5 ♣ , introuvable.

N° 8

Donneur: W · Vul: Personne

Jouer la donne sur BBO

N

♠ AR2
♥ AR1032
♦ A103
♣ A3

W

♠ D76
♥ D8
♦ D652
♣ V642

E

♠ 105
♥ 976
♦ R74
♣ R10975

S

♠ V9843
♥ V54
♦ V98
♣ D8

W

Vul: Personne

N	E	S	W
			P
2 ♣	P	2 ♦	P
2SA	P	3 ♥	P
3 ♠	P	4 ♠	P
P	P		

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

- N — 2 ♣ : Fort Indeterminé
- S — 2 ♦ : Relais obligatoire
- N — 2SA : 22-23 avec une main régulière. Pour retrouver le fit majeur vous pouvez jouer le Puppet Stayman:
<https://www.ibrige.fr/public/fichedetails/357>
- S — 3 ♥ : Texas forcing de manche
- N — 3 ♠ : Fitté, sinon on dit 3SA
- S — 4 ♠ : Pas de quoi jouer plus

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame 6 ♥ .

O met la D ♥ et N prend de l'A ♥ .

En Imp il ne faut pas chuter, les levées supplémentaires sont moins importantes.

L'entame a été favorable, il faut commencer par enlever les atouts pour éviter une éventuelle coupe.

AR ♠ , la d ne tombe pas.

Inutile de rejouer atout, autant tirer nos levées de ♥ , le flanc coupera quand il voudra.

Vous perdrez un atout et un ♣ ou un ♦ .

A cartes vues on peut faire 12 levées en jouant le V ♠ . Mais ce n'est pas la probabilité.

Tirer AR fonctionne avec la D seconde dans n'importe quelle main, alors que jouer le V ne fonctionne qu'avec le 10 second en E.

N° 9

Donneur: N · Vul: EO

Jouer la donne sur BBO

N

♠ V6

♥ A876

♦ RV1093

♣ A10

W

♠ 42

♥ RDV10543

♦ 4

♣ 743

E

♠ RD108

♥ 9

♦ D75

♣ DV852

S

♠ A9753

♥ 2

♦ A862

♣ R96

N

W

E

S

Vul: EO

N	E	S	W
1 ♦	P	1 ♠	3 ♥
P	P	X	P
P	P		

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

W — 3 ♥ : Barrage, rouge contre vert il faut avoir une très belle couleur.

S — X : Du jeu, c'est un contre d'appel

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Rouge contre vert vous avez plus à gagner en disant passe.

Rien ne vous dit qu'une manche gagne dans votre camp. Si vous gagnez un chelem ils feront au moins quatre de chute si ce n'est plus.

Passer vous garanti de marquer dans votre colonne.

Entame V ♠ .

Cette entame peut provenir d'un singleton ou d'un doubleton.

Dans les deux cas cela ne sert à rien de prendre. Si N est doubleton, O pourra défausser une perdante sur le 1♣ ♠ que, certes, N coupera mais autant couper les communications.

Le déclarant rejoue ♥ .

si N prend il ne sait pas quoi rejouer. Alors pas la peine de prendre!

S pourra faire une référentielle sur le deuxième tour d'atout.

C'est un principe général, si vous ne savez pas quoi rejouer, vous n'êtes pas obligés de prendre.

Dans cette donne, S a contré en réveil montrant qu'il a au moins 11 points.

Il a donc les deux As et le R ♣ .

En main à l'atout, il peut rejouer l'A ♣ et ♣ pour prendre sa coupe.

Si O coupe également ce n'est pas grave, cela veut dire qu'il a 2 ♦ .

N° 10

Donneur: E · Vul: Tous

Jouer la donne sur BBO

N

♠ 1076
♥ 752
♦ A9
♣ ARD83

W

♠ ARDV432
♥ R108
♦ R
♣ 105

E

♠ 5
♥ ADV963
♦ 107
♣ V974

S

♠ 98
♥ 4
♦ DV865432
♣ 62

N

W

S

E

Vul: Tous

N	E	S	W
	2 ♥	P	4 ♠
P	P	P	

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

E — 2 ♥ : 2 faible

W — 4 ♠ : Le contrat qu'on veut jouer. Dire 4 ♥ pourrait poser problème si les ♥ sont mal répartis et que l'on vous raccourci d'entrée. A 4 ♠ vous êtes tranquille.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame A ♣ .

Quand il y a quatre cartes au mort, il faut donner la parité pour que le partenaire sache s'il peut tirer une deuxième levée.

Ici S met le 6, O malin met l e10.

Si O a le 10 sec, S a 652. Il aurait mis le 2 pas le 6. Vous pouvez donc tirer le R.

Ensuite il faut tirer l'A ♦ sinon vous risquez fort de ne plus le faire (ce qui est le cas).

Donneur: S · Vul: Personne

Diagram illustrating a 4-player card game layout (North, South, West, East) with the following cards:

- North (N):**
 - ♠ R8652
 - ♥ R108
 - ♦ A4
 - ♣ 1054
- West (W):**
 - ♠ V93
 - ♥ 632
 - ♦ RD86
 - ♣ V32
- East (E):**
 - ♠ 1074
 - ♥ AD9754
 - ♦ V1053
 - ♣ —
- South (S):**
 - ♠ AD
 - ♥ V
 - ♦ 972
 - ♣ ARD9876

Additional information between West and East:

- Symbol: **S**
- Text: Vul: Personne

N	E	S	W
		1 ♣	P
1 ♠	P	3 ♣	P
3SA	P	P	P

S — 3 ♣ : La main est belle mais il n'y a pas d'autre enchère.

3SA+4

N° 12

Donneur: W · Vul: NS

[Jouer la donne sur BBO](#)

N		S	
♠	D765	♠	R10832
♥	RV7	♥	109
♦	R73	♦	954
♣	D62	♣	V75
W		E	
♠	V	♠	A94
♥	A8632	♥	D54
♦	AV62	♦	D108
♣	R98	♣	A1043

N	E	S	W
			1 ♥
P	2 ♣	P	2 ♦
P	4 ♥	P	P
P			

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

E — 2 ♣ : 4 ♥ est un barrage, il faut donc faire un changement de couleur avant de fitter.

W — 2 ♦ : naturel

E — 4 ♥ : Le fit avec une main de 12-14. A 15 on aurait dit 3 ♥ espoir de chelem.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame 6 ♠, la troisième dans une couleur de 4 cartes avec un honneur.

Que va-t-on perdre?

♠ pas de perdante.

♥ si les ♥ sont 3-2 on en perdra un ou deux selon la place du R.

♦ 0 ou 1 selon la place du R ♦.

♣ 1

Commençons par voir les atouts. Après l'A ♠ on joue le 4 ♥ pour l'A ♥ et le 2 ♥ pour la D ♥ si N ne met pas le R. C'est jouer le R placé 50%. Si vous jouez petit des deux mains au deuxième tour, vous jouez le R second en S, environ 13%.

La D fait la levée. Il ne reste plus qu'à faire l'impasse ♦. Elle rate: 10 levées.

N° 13

Donneur: N · Vul: Tous

Jouer la donne sur BBO

N

♠ AV9742
♥ R84
♦ AR
♣ R7

W

♠ 103
♥ ADV762
♦ V85
♣ D8

N

♠ D6
♥ 95
♦ D10742
♣ AV92

S

♠ R85
♥ 103
♦ 963
♣ 106543

W

♠

E

♠

S

♠

Vul: Tous

	N	E	S	W
1	♠	P	P	2 ♥
2	♠	P	P	P

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

N — 2 ♠ : En face d'un partenaire qui a passé la manche est improbable. Dire contre pour montrer du jeu pose un gros problème, vous n'avez que deux cartes dans chaque mineure. Passer serait couard.
Dites 2 ♠ .

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame 9 ♥ .
L'entame vous montre les ♥ 2-6 (ou 1-7 mais O aurait peut-être dit 3 ♥).
O prend et rejoue la D au cas où son partenaire soit singleton.
Vous prenez du R.
Objectif: couper un ♥ et jouer ♣ vers le R.
Il faut commencer par jouer deux tours d'atout. S'ils sont 2-2 vous pourrez couper votre ♥ sans souci et jouer ♣ .
S'ils sont 3-1, quand vous jouerez ♥ , soit O coupera et vous pourrez remonter au 8 ♥ , soit il ne coupera pas et vous pourrez couper pour jouer ♣ .
Donc 2 tours d'atout , ils sont 2-2 (40%).
Vous coupez votre ♥ et jouez ♣ . Le R est placé (50%).
10 levées. Une manche à 20% pas de regret de ne pas l'appeler.

N° 14

Donneur: E · Vul: Personne

[Jouer la donne sur BBO](#)

N		V6 3 V76543 D942	
W	R1072 V1082 D 10863	N	E
		W	E
		S	
S		D9854 RD65 A102 A	

N	E	S	W
	1SA	2 ♣	P
2 ♦	P	2 ♠	P
P	P		

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

S — 2 ♣ : Landy, le seul bicolore que l'on peut faire en étant seulement 5-4

N — 2 ♦ : Enchère relais montrant:

- Soit une main sans préférence réelle pour une majeure (1 carte d'écart maximum entre les ♥ et les ♠) pour que le partenaire puisse nommer sa plus longue s'il en a une.
- Soit une main plus forte, on reparlera sur l'enchère du partenaire.

S — 2 ♠ : La plus longue.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

En paire O peut se laisser aller à contrer, marquer 100 au lieu de 50 pour une peut transformer une moyenne en Top, si vous pensez que cela va chuter dans 60% des cas il faut contrer.

Mais en IMP qui est à peu près comme du match par quatre, cela peut coûter cher.

Si vous marquez 100 au lieu de 50 vous allez gagner 2 IMP, mais si ça gagne les adversaires vont marquer 470 et vous allez perdre 8 IMP ($470-110=360$) si tout le monde joue 2 ♠ . Pour que ce soit rentable, il faut que cela chute dans 80% des cas. A vous de voir si le jeu en vaut la chandelle.

Entame D ♦

S a une jolie main mais la seule bonne nouvelle est qu'il est vert...

Regardons le plan de jeu du déclarant. Il a plusieurs options, jouer atout ou essayer de couper un coeur.

Jouer atout implique de faire l'impasse au 10, jouer ♥ va inciter le flanc à rejouer atout pour enlever la coupe au mort.

Allons-y pour D ♥ .

E prend. Le V ♦ montre que le partenaire a entamé dans une courte, très probablement singleton.

Avant de jouer atout, il vaut mieux donner la coupe au partenaire.

Donc R ♦ et ♦ coupé.

O voit bien que le déclarant va couper un ♥ , Si E n'a pas rejoué atout, c'est qu'il sait qu'il va pouvoir le faire ensuite.

Cela montre qu'il a l'A ♠ . Donc 7 ♠ pour l'A ♠ et ♠ .

S a fourni trois fois à ♦ , il a préféré les ♠ . Il a donc une main 5431. Jouer ♣ pourrait poser un problème au partenaire, alors que jouer le V ♥ vous assure deux levées avec 108 (c'est un cas où il faut penser à ne pas donner la parité à ♥ ,

cela pourrait filer une levée si le déclarant avait RD97).
Le déclarant s'en sortira à 2 de chute.

N° 15

Donneur: S · Vul: NS

Jouer la donne sur BBO

N

♠ 9
♥ AV4
♦ AD1073
♣ AV65

W

♠ 86
♥ D986
♦ 942
♣ D1093

E

♠ ADV75
♥ R10532
♦ R8
♣ 2

S

♠ R10432
♥ 7
♦ V65
♣ R874

N

W

E

S

Vul: NS

N	E	S	W
		P	P
1 ♦	2 ♦	P	2 ♥
X	P	3 ♣	3 ♥
P	P	P	

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

- E — 2 ♦ : Bicolore majeur au moins 5-5
- W — 2 ♥ : Une préférence, pas forcément un fit. Si c'est un fit, il n'y a pas espoir de manche.
- N — X : Du jeu, le partenaire est long à pique, mais il a sûrement un fit dans une des deux mineures.
Dire passe serait couard, même en IMP, il faut se battre pour les partielles. 2 ♥ = 110 dans une colonne alors que vous gagnez 3 ♦ pour 110 vous fais perdre 220, soit 5 IMP.
- W — 3 ♥ : La loi des levées totales dit que l'on peut jouer au palier correspondant au nombre d'atouts de son camp. Ici on connaît 9 cartes à ♥ , on peut donc jouer 3 ♥ . Attention, il y a des modifications en fonction de la vulnérabilité et des honneurs dans les couleurs adverses.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame 9 ♠

L'entame provient d'un singleton, il faut commencer par mettre l'A ♠ .

Que sait-on?

N a du jeu et un singleton ♠ . Probablement 5 ♦ et 4 ♣ ou 6 ♦ +4 ♣ . Avec un 5-5 il aurait plus probablement dit 3 ♣ q

Il faut commencer à jouer atout pour éviter les coupes en N. Donc ♥ pour la D et l'As.

Faisons les deux As mineurs, ensuite le retour ♣ pourrait être dramatique si l avait de beaux ♣ . Le retour atout n'a pas d'intérêt, le retour ♦ est le plus sage.

Il est fort probable que les ♥ soient 3-1 mais il n'y a pas de moyen pour remonter au mort faire l'impasse au V ♥ .

Par contre on va pouvoir mettre S en main pour l'obliger à jouer quelque chose qui nous arrange.

Donc R ♥ , au cas où, et D ♠ .

S prend du R et N défausse.

Vous pourrez expasser le 10 ♠ ultérieurement, N ne fera plus que son V ♥ .

Vous aurez perdu 1 ♠ +2 ♥ (dont une coupe)+1 ♦ +1 ♣ . 3 ♥ -1

N° 16

Donneur: W · Vul: EO

Jouer la donne sur BBO

N

♠ D

♥ D63

♦ 7654

♣ AR1065

W

♠ ARV874

♥ 8742

♦ 2

♣ 98

E

♠ 6

♥ V95

♦ RDV98

♣ V432

S

♠ 109532

♥ AR10

♦ A103

♣ D7

W

N

E

S

Vul: EO

N	E	S	W
			P
P	P	1 ♠	P
1SA	P	P	P

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

N — 1SA : L'enchère de 2 ♣ serait un Drury et promettrait une main fittée (ou un honneur second selon comment vous le jouez) valant 11-12 de soutien. C'est un cas où l'enchère de 1SA va jusqu'à 11 points.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Vert en paire, O aurait pu ouvrir de 2 ♠ avec ses quatre cartes à ♥ anémiques. L'effet barrage est important. En IMP, c'est différent. Vous pourrez nommer vos piques plus tard éventuellement et rater ♥ serait trop cher. S ouvre de 1 ♠ et le contrat est 1SA. Vous n'allez pas réveiller à 2 ♠ 😊 .

Entame R ♦ .

L'entame du R à SA demande au partenaire de débloquer un honneur s'il en a un (sauf singleton au mort) sinon de donner la parité.

Au niveau du déclarant on voit 0 ♠ +3 ♥ +1 ♦ +3 ♣ =7 levées.

Le contrat n'est pas en danger.

Pas la peine de prendre au premier tour, cela nous permettra d'avoir des infos.

E rejoue ♦ et O défause le 7 ♠ .

Commençons par jouer ♣ , si le V vient on va faire des surlevées.

Au troisième tour O défause le 4 ♠ . Il a donc dix cartes majeures et il n'a pas parlé.

A ♠ il a montré un nombre pair de cartes. Il a donc une main 6412 s'il n'a pas menti.

Ne prenons pas le risque de chuter et tirons nos trois ♥ maîtres en finissant au mort.

Il ne reste qu'à jouer ♠ vers la D. Si E prend la main avec un honneur sec, il tablera avec ses levées maîtresse.

Si c'est O il nous rendra un ♠ pour +1.

1SA+1.

N° 17

Donneur: N · Vul: Personne

Jouer la donne sur BBO

N

♠ 73
♥ AR863
♦ AR105
♣ 98

W

♠ RV965
♥ D10952
♦ 2
♣ V7

N

♠ A108
♥ V4
♦ DV9764
♣ D10

E

♠ D42
♥ 7
♦ 83
♣ AR65432

S

♠ D42
♥ 7
♦ 83
♣ AR65432

N	E	S	W
1 ♥	P	1SA	P
2 ♦	P	3 ♣	P
P	P		

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

S — 1SA : il manque un peu pour dire 2 ♣

S — 3 ♣ : une longue à ♣ mais pas assez de jeu pour dire 2 ♣ au premier tour.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame 5 ♠ .

Le camp NS s'est arrêté à 3 ♣ , votre partenaire a un peu de jeu.

L'entame du singleton n'est pas emballante, mais si votre partenaire a l'A ♦ ou l'A ♣ , vous allez vous en vouloir.

Les trèfles sont 2-2 (40%), le déclarant ne perdra donc que 2 ♠ . Soit il pourra en couper un, soit il le défaussera sur le R ♥ .

3 ♣ +2

N° 18

Donneur: E · Vul: NS

[Jouer la donne sur BBO](#)

N ♠ DV9 ♥ RV9 ♦ V10 ♣ D10962		E ♠ 8642 ♥ D107654 ♦ 6 ♣ V4	
W ♠ A75 ♥ A2 ♦ R7543 ♣ AR3	S ♠ R103 ♥ 83 ♦ AD982 ♣ 875	Vul: NS	

N	E	S	W
	P	P	1 ♦
P	1 ♥	P	2SA
P	4 ♥	P	P
P			

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

E — 1 ♥ : Impossible de dire passe, vous pourriez jouer en 3-1 avec un fit dixième à ♥ .

W — 2SA : 18-19 régulier

E — 4 ♥ : Maintenant qu'on y est... Si vous avez un système, vous pouvez vous arrêter à 3 ♥ . Par exemple en disant 3 ♣ relais pour 3 ♦ puis 3 ♥ forcing passe.

1 ♦ - 1 ♥ -

2SA - 3 ♣ -

3 ♦ - 3 ♥ -

--

En paire c'est très utile, en quatre (ou IMP) moins.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame 5 ♣ .

Nous jouons un contrat désespéré...

Dans ces cas là, en IMP, peut importe la levée de chute supplémentaire. Il faut essayer de gagner. Pour cela on regarde les conditions nécessaires:

La D ♣ en S pour pouvoir défausser le 6 ♦ sur le troisième tour de ♣ .

Le R ♥ placé avec les ♥ 3-2.

L'a ♦ en S ou les ♠ 3-3 pour ne perdre que 2 ♠ . Si l'A ♦ est en S on pourra défausser un ♠ ultérieurement sur le R ♦ .

Peu probable mais essayons, il y a beaucoup à gagner.

le 3 ♣ pour la D... Plus aucun espoir.

Vous pourrez défausser un ♠ sur le troisième ♣ et il faudra passer al bonne à ♥ .

Quelque soit le retour de N, quand vous serez en main il faudra jouer A ♥ et ♥ .

RV étant troisièmes en N, vous perdrez 4 levées.

Si N a rejoué ♠ à la deuxième levée, vous défausserez votre ♦ sur le R ♣ .

Si N a rejoué ♦ à la deuxième levée, vous pourrez défausser un ♠ sur le R ♣ et un autre sur le R ♦ .

4 ♥ -1

N° 19

Donneur: S · Vul: EO

Jouer la donne sur BBO

N

♠ R1032
♥ R3
♦ AR8543
♣ R

W

♠ 765
♥ 82
♦ D97
♣ D9654

E

♠ DV4
♥ AV10975
♦ V102
♣ 8

S

♠ A98
♥ D64
♦ 6
♣ AV10732

N

♠ DV4
♥ AV10975
♦ V102
♣ 8

W

♠ 765
♥ 82
♦ D97
♣ D9654

S

♠ A98
♥ D64
♦ 6
♣ AV10732

N	E	S	W
		1 ♣	P
1 ♦	2 ♥	P	P
2 ♠	P	3 ♣	P
3 ♦	P	3 ♥	P
3SA	P	P	P

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

- N — 1 ♦ : avec du jeu 4 ♠ et au moins 5 ♦ jolis, n'hésitez pas à dire 1 ♦ . Le contrat pourrait très bien être à ♦ .
- E — 2 ♥ : Barrage
- N — 2 ♠ : 4 cartes et donc une main forte sinon on aurait commencé par dire 1 ♠ .
- S — 3 ♣ : Il n'y avait pas assez de jeu pour dire 3 ♣ sur 2 ♥ mais maintenant il est temps d'annoncer sa longue.
- N — 3 ♦ : Confirme une jolie longue à ♦
- S — 3 ♥ : Demande l'arrêt ♥ , il vaut mieux que cela soit joué de la main de N s'il a un honneur second.
- N — 3SA : J'ai l'arrêt.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame V ♥ .

Affranchir les ♣ est faisable. On tire le R ♣ , on remonte à l'A ♠ et on joue l'A ♣ et le V ♣ .

Les ♣ seront affranchis s'ils ne sont pas 5-1. Mais impossible d'aller les chercher.

Le seul bon cas serait la D ♣ seconde 16% (48% que la couleur soit 4-2 et 1/3 pour que la D soit dans les deux cartes).

A ♦ , la couleur 3-3 permet de faire les ♦ . S'ils ne sont pas 3-3 vous pourrez vous rabattre sur la D ♣ seconde.

Donc après le R ♥ , AR et petit ♦ .

Ils sont 3-3 parfait.

Vous ferez 11 levées: 2 ♠ +1 ♥ +5 ♦ +3 ♣ .

3SA+2

N° 20

Donneur: W · Vul: Tous

[Jouer la donne sur BBO](#)

N		W	
♠	D643	♠	A102
♥	108532	♥	ARV6
♦	R4	♦	A3
♣	108	♣	9763
S		E	
♠	R7	♠	V985
♥	D	♥	974
♦	D98752	♦	V106
♣	ARV2	♣	D54

N	E	S	W
			1SA
P	P	P	

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Les système classique ne vous laisse pas d'enchère pour annoncer les ♦ .

1SA - - X une mineure 5ème et une majeure quatrième

2 ♣ Landy

2 ♦ une majeure sixième

2 ♥ bicolore ♥ + 1 mineure

2 ♠ bicolore ♠ + 1 mineure

2SA bicolore mineur

3 ♣ ou 3 ♦ naturel

Ici dire 3 ♦ avec seulement la D sixième est dangereux.

Vous pouvez jouer X mineure majeur OU unicolore ♦ .

Si le partenaire dit 2 ♣ je préfère jouer en mineure vous dites 2 ♦

S'il dit 2 ♦ je préfère jouer en majeure vous passez.

Attention, il faut alerter violement le X s'il peut cacher un unicolore ♦ .

Entame 3 ♥ .

Regardons le plan de jeu.

On a 1 ♠ +3 ♥ +1 ♦ : 5 levées.

A ♠ on voudrait faire la double impasse maison a pas de quoi aller au mort.

A ♥ , N ne peut pas en jouer sans nous faire cadeau du 9.

A ♦ on préfère que les adversaires en joue, de la main de N.

Conclusion, on ne peut que jouer ♣ .

Donc ♣ pour le 8 et petit, N en main cela nous arrange.

Si N rejoue ♥ on fera le 9 et on pourra faire l'impasse ♠ .

S'il rejoue ♠ cela nous permettra d'en faire deux et s'il rejoue ♦ cela nous donne une chance d'en faire 2 voire 3. Il suffira de rejouer ♠ .

En fonction de son retour vous ferez entre = et -1.

Difficile de dire exactement ce qu'il va se passer.

Complicé d'Imaginer les  6-2.

N a peu de chance de trouver que le meilleur retour pour son camp est  .

N° 21

Donneur: N · Vul: NS

Jouer la donne sur BBO

N

♠ R103

♥ 9652

♦ 82

♣ AV52

W

♠ D976

♥ AV103

♦ R10754

♣ —

E

♠ 542

♥ RD8

♦ AD9

♣ D864

S

♠ AV8

♥ 74

♦ V63

♣ R10973

N

♠ —

♥ —

♦ —

♣ —

W

♠ —

♥ —

♦ —

♣ —

E

♠ —

♥ —

♦ —

♣ —

S

♠ —

♥ —

♦ —

♣ —

N	E	S	W
P	1 ♣	P	1 ♦
P	1SA	P	P
P			

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

W — 1 ♦ : Si le partenaire dit 1 ♥ , on pourra dire 2 ♥ pour montrer une main de 11 points. Idem à pique. En admettant que vous disiez 1 ♦ avec une majeure seulement si vous avez au moins 11 points. Sinon, vous direz 3 ♥ ou 3 ♠ .

E — 1SA : Pas de majeure. Fin des enchères

COMMENTAIRE DE LA DONNE

A SA on entame ses longues.

Pour battre, il faut que votre partenaire ait un honneur à ♣ , entamer du 10 risquerait de bloquer la couleur.

Entame 3 ♣ même si vous jouez la quatrième meilleure, pas la peine de sacrifier le 7.

Sur l'entame à SA, il faut mettre sa plus grosse en troisième. Ce serait dommage de laisser faire un honneur indu à E.

Vous mettez donc l'A ♣ .

Réfléchissons à la distribution d'E.

Il a ouvert d'1 ♣ et a dit 1SA sur 1 ♦ .

Il n'a pas de majeure et n'a pas quatre ♦ .

Pour ouvrir de 1 ♣ , s'il a quatre ♦ c'est qu'il a 5 ♣ . Avec 4 ♦ +4 ♣ on ouvre de 1 ♦ .

Donc il a une main 3334 ou un 5332 avec 5 ♣ .

C'est peu probable qu'il ait 5 ♣ , cela n'en ferait que quatre à S et il aurait sûrement entamé autre chose.

Cette analyse doit être fait par S également.

Pour forcer l'honneur d'E il faut repartir du V.

Quand S fera ses ♣ , N devra jouer le 5 et le 2 puis défausser un petit ♥ pour montrer sa pièce à ♠ .

S sait que son partenaire a entre 7 et neuf points. Il en a déjà vu 5. En montrant sa pièce à ♠ S saura qu'il a le R et c'est tout (il pourrait avoir un V, mais on voit ou on a vu les quatre V).

Donc après les 5 ♣ , S pourra rejouer l'A ♠ et le V ♠ au cas où N ait le 10. S'il joue A ♠ et petit ♠ , N n'osera jamais pa

le 10 pour filer le contrat si E a le V.

Le flanc fera donc 3 ♠ +5 ♣ . 1SA-2.

La moindre erreur de flanc fait gagner le déclarant.

N° 22

Donneur: E · Vul: EO

Jouer la donne sur BBO

N

♠ DV2
♥ AV8
♦ A4
♣ V8752

W

♠ R65
♥ R1062
♦ DV2
♣ R93

E

♠ A983
♥ D4
♦ 9876
♣ A106

S

♠ 1074
♥ 9753
♦ R1053
♣ D4

N

♠ DV2
♥ AV8
♦ A4
♣ V8752

W

♠ R65
♥ R1062
♦ DV2
♣ R93

E

♠ A983
♥ D4
♦ 9876
♣ A106

S

♠ 1074
♥ 9753
♦ R1053
♣ D4

N

♠ DV2
♥ AV8
♦ A4
♣ V8752

W

♠ R65
♥ R1062
♦ DV2
♣ R93

E

♠ A983
♥ D4
♦ 9876
♣ A106

S

♠ 1074
♥ 9753
♦ R1053
♣ D4

N	E	S	W
	P	P	1 ♣
P	1 ♠	P	1SA
P	P	P	

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame 5 ♣ .

Commençons par mettre petit, cela vous permettra de souvent faire trois levées dans la couleur.

On voit 2 ♠ , un ♥ que l'on va pouvoir affranchir, deux ou trois ♣ .

5 ou 6 levées. Il faut en trouver une ou deux.

Pour les ♠ on peut gagner une levée si les ♠ sont 3-3 ou s'ils sont 4-2 avec deux honneurs secs dans.

Pour les ♥ , le V peut être placé. Mais nous n'avons que six cartes.

Pour les ♦ , on peut jouer deux fois vers DV en jouant un honneur placé ou le 10 second.

On peut essayer de cumuler tout ça.

Commençons par jouer ♠ pour l'A ♠ , cela permettra de voir s'il y a un honneur qui apparaît. Rien.

On peut jouer ♦ vers la D que N prend de l'A ♦ . Il rejoue ♣ que l'on prend du 10.

Il faut essayer d'assurer son contrat. Rejouer ♦ fonctionne si les honneurs ♦ sont partagés (75%), avec la possibilité également du 10 second (16%), cela a l'air d'être la meilleure option. Vous pouvez aussi tenter l'impasse au 10.

Donc ♦ pour le V qui fait la levée.

Il est temps d'affranchir un ♥ en jouant ♥ vers la D qui fait la levée.

On connaît l'A ♥ en N, mais on ignore où est le V. Tentons l'impasse notre contrat n'est pas en danger.

N prend du V et rejoue ♣ .

On prend de l'A ♣ et on fait notre ♠ .

Nous aurons fait 2 ♠ +1 ♥ +1 ♦ +3 ♣ .

1SA=.

Si vous avez fait l'impasse au 10 ♦ vous ferez +1.

N° 23

Donneur: S · Vul: Tous

Jouer la donne sur BBO

N

♠ 9742
♥ V5
♦ AR8
♣ R1094

W

♠ ARDV8
♥ 10862
♦ D4
♣ 62

E

♠ 653
♥ RD974
♦ 1052
♣ A3

S

♠ 10
♥ A3
♦ V9763
♣ DV875

N

W

E

S

Vul: Tous

N	E	S	W
		P	1 ♠
P	2 ♠	P	P
P			

COMMENTAIRE DE LA DONNE

S est un eu juste pour dire 2SA bicolore mineur même après avoir passé d'entrée.
Le R ♦ à la place du V aurait été mieux.
Entame A ♦ .
O voit qu'il va perdre un ou deux ♥ , 2 ♦ et 1 ♣ .
Sur l'A ♦ , avec trois petits au mort il faut appeler ou refuser.
S met donc le 3 pour dénier la D ♦ .
Les 5 ♥ du mort sont inquiétants...
Le retour ♣ donne des frissons.
On connaît le singleton ♠ du partenaire, il faut libérer des levées avant que cela parte éventuellement sur les ♥ .
Mais le partenaire pourrait avoir A10xx à ♥ .
Impossible de savoir.
La mort dans l'âme N rejoue ♦ sur lequel S met le 6 et la D apparaît.
Ce 6 ♦ est la plus petite carte de S, c'est clairement une préférentielle ♣ .
On peut rejouer ♣ .
Le déclarant prend de l'A ♣ et enlève les atouts.
Le maniement à ♥ est de jouer ♥ pour le R et de tirer la D.
Les ♥ sont 2-2.
2 ♠ +1.

N° 24

Donneur: W · Vul: Personne

Jouer la donne sur BBO

N

♠ V2

♥ D954

♦ D83

♣ D1043

W

♠ 96

♥ V6

♦ RV972

♣ R976

E

♠ AD107

♥ AR832

♦ A5

♣ A2

S

♠ R8543

♥ 107

♦ 1064

♣ V85

W

N

E

S

Vul: Personne

N	E	S	W
			P
P	1 ♥	P	1SA
P	3SA	P	P
P			

COMMENTAIRE DES ENCHÈRES

E — 3SA : Pas la peine de dire que l'on a quatre cartes à ♠ , O n'en a pas quatre.

COMMENTAIRE DE LA DONNE

Entame 3 ♣ .

Le partenaire a l'air d'avoir des piques mais il ne les a pas nommés.

Avec cinq jolies cartes (RD10xx) il aurait glissé 1 ♠ pour nous aider à l'entame.

Il vaut mieux entamer sa couleur.

La plus belle couleur du déclarant est à ♦ .

Pour pouvoir les exploiter, il faut prendre de l'A ♣ et jouer A ♦ et ♦ vers le V.

Grâce au 9 cela va marcher avec la D placée (sauf 5-1) ou le 10 second.

Le V ♦ est pris de la D et N rejoue ♣ .

On prend du R et on tire l'A ♦ , ça marche.

Neuf levées sont assurées, on pourra tenter l'impasse au R ♠ pour la surlevée.

Elle rate, il faudra se contenter de 3SA=.

N° 25

Donneur: N · Vul: EO

[Jouer la donne sur BBO](#)

N

♠ A32

♥ D9

♦ 7653

♣ A732

W

♠ R1076

♥ R

♦ RDV109

♣ 1054

N

♠ 985

♥ A7653

♦ A4

♣ RV9

S

♠ DV4

♥ V10842

♦ 82

♣ D86

W

E

S

Vul: EO

N° 26

Donneur: E · Vul: Tous

[Jouer la donne sur BBO](#)

N

♠ 82

♥ 8

♦ 853

♣ D1098653

W

♠ RDV105

♥ AR10972

♦ D

♣ 4

N

♠

♥

♦

♣

E

♠ A76

♥ V4

♦ AV7642

♣ A7

S

♠ 943

♥ D653

♦ R109

♣ RV2

Vul: Tous

Finale coupe de Provence en IMP

Bridge Commentateur Pro

Page 29 / 39

N° 27

Donneur: S · Vul: Personne

[Jouer la donne sur BBO](#)

N

♠ 7432

♥ D3

♦ 6

♣ AV8632

W

♠ 1098

♥ ARV109

♦ A953

♣ 5

E

♠ ADV

♥ 82

♦ 10842

♣ R1094

S

♠ R65

♥ 7654

♦ RDV7

♣ D7

N

W

E

S

Vul: Personne

N° 28

Donneur: W · Vul: NS

[Jouer la donne sur BBO](#)

N

♠ D106

♥ V982

♦ 1063

♣ RD8

W

♠ A942

♥ R63

♦ V854

♣ V10

N

♠

♥

♦

♣

W

S

Vul: NS

E

♠ V83

♥ AD104

♦ AD

♣ 9753

S

♠ R75

♥ 75

♦ R972

♣ A642

Finale coupe de Provence en IMP

Bridge Commentateur Pro

Page 31 / 39

N° 29

Donneur: N · Vul: Tous

Jouer la donne sur BBO

N

♠ —

♥ R865

♦ D1075

♣ D10864

W

♠ R1094

♥ DV107

♦ A82

♣ V5

N

♠ —

♥ —

♦ —

♣ —

W

♠ —

♥ —

♦ —

♣ —

E

♠ A83

♥ 932

♦ RV96

♣ 972

S

♠ DV7652

♥ A4

♦ 43

♣ AR3

Vul: Tous

Finale coupe de Provence en IMP

Bridge Commentateur Pro

Page 32 / 39

N° 30

Donneur: E · Vul: Personne

[Jouer la donne sur BBO](#)

The diagram illustrates a 3-player game with imperfect information. The players are N, W, and E. The game proceeds in three stages: N moves first, then W, and finally E. Player N's information set includes all of E's choices. Player W's information set includes all of E's choices except A10832. Player E's information set includes all of W's choices except 4. The game ends with a payoff vector (N, W, E).

Player	Choice	Payoff (N, W, E)
N	V86	(1, 1, 1)
N	754	(1, 1, 1)
N	R32	(1, 1, 1)
N	RV65	(1, 1, 1)
W	RD10	(1, 1, 1)
W	DV9832	(1, 1, 1)
W	D65	(1, 1, 1)
W	4	(1, 1, 1)
E	A532	(1, 1, 1)
E	10	(1, 1, 1)
E	1094	(1, 1, 1)
E	A10832	(1, 1, 1)

N° 31

Donneur: S · Vul: NS

[Jouer la donne sur BBO](#)

N

♠ R63

♥ 753

♦ V102

♣ ARD4

W

♠ V95

♥ AR4

♦ A6

♣ V10852

E

♠ A1072

♥ 982

♦ R984

♣ 93

S

♠ D84

♥ DV106

♦ D753

♣ 76

W

N

E

S

Vul: NS

N° 32

Donneur: W · Vul: EO

[Jouer la donne sur BBO](#)

The diagram illustrates a 4-player card game layout. Four hands are shown in rounded rectangles, arranged around a central area. Each hand is labeled with a letter (N, W, E, S) and contains a list of cards with their suit symbols.

- N**
 - ♠ ADV
 - ♥ 7432
 - ♦ 92
 - ♣ 9653
- W**
 - ♠ 975
 - ♥ ARDV10
 - ♦ A4
 - ♣ AR2
- E**
 - ♠ 102
 - ♥ 985
 - ♦ R10765
 - ♣ D107
- S**
 - ♠ R8643
 - ♥ 6
 - ♦ DV83
 - ♣ V84

Central labels: N, W, E, S, Vul: EO

N° 33

Donneur: N · Vul: Personne

[Jouer la donne sur BBO](#)

N

♠ 106

♥ V1098

♦ R97

♣ 8762

W

♠ ARV7

♥ 76

♦ D62

♣ ADV3

N

♠

♥

♦

♣

W

E

S

Vul: Personne

E

♠ D94

♥ 432

♦ 10543

♣ R109

S

♠ 8532

♥ ARD5

♦ AV8

♣ 54

Finale coupe de Provence en IMP

Bridge Commentateur Pro

Page 36 / 39

N° 34

Donneur: E · Vul: NS

[Jouer la donne sur BBO](#)

N

♠ RD10

♥ 43

♦ A107

♣ A8643

W

♠ 862

♥ 75

♦ V85

♣ RDV92

E

♠ AV4

♥ AR1096

♦ RD963

♣ —

S

♠ 9753

♥ DV82

♦ 42

♣ 1075

N

W

E

S

Vul: NS

N° 35

Donneur: S · Vul: EO

[Jouer la donne sur BBO](#)

N

♠ D73

♥ AV1032

♦ D96

♣ 102

W

♠ 9542

♥ 8

♦ ARV832

♣ 84

N

♠

♥

♦

♣

W

E

S

Vul: EO

E

♠ R108

♥ D74

♦ 105

♣ ADV63

S

♠ AV6

♥ R965

♦ 74

♣ R975

Finale coupe de Provence en IMP

Bridge Commentateur Pro

Page 38 / 39

N° 36

Donneur: W · Vul: Tous

[Jouer la donne sur BBO](#)

N

♠ V1098743

♥ D

♦ R54

♣ 109

W

♠ A65

♥ V52

♦ V9863

♣ D8

N

♠

♥

♦

♣

W

S

Vul: Tous

E

♠ D2

♥ AR63

♦ A1072

♣ 643

S

♠ R

♥ 109874

♦ D

♣ ARV752

Finale coupe de Provence en IMP

Bridge Commentateur Pro

Page 39 / 39