



LES DONNES COMMENTEES

Dimanche 14 juin 2026



Fausse donne

Chaque main proposée en Nord comporte douze ou quatorze cartes. À vous de choisir parmi les trois cartes suggérées celle qu'il faut ajouter ou retirer pour que la main justifie la séquence proposée.

Les bonnes réponses au **niveau 1** rapportent **4 points**, celles au **niveau 2** vous vaudront **6 points**.

Niveau 1

1 QUATORZE CARTES

O	N	E	S
			1♥
passe			2SA

♠ AR107
 ♥ R84
 ♦ 97542
 ♣ A5

> Roi de Pique ?
 > Roi de Cœur ?
 > 5 de Trèfle ?

2 QUATORZE CARTES

O	N	E	S
			1SA
passe		2♣	passe 2♦
passe			3♠

♠ RD1074
 ♥ D10984
 ♦ A3
 ♣ R2

> 4 de Cœur ?
 > Roi de Pique ?
 > Roi de Trèfle ?

3 DOUZE CARTES

O	N	E	S
	1♦	passe	1♠
passe			2♦

♠ 9
 ♥ A97
 ♦ RV1096
 ♣ AD3

> 10 de Pique ?
 > As de Carreau ?
 > 10 de Cœur ?

Niveau 2

1 DOUZE CARTES

O	N	E	S
			1♠
passe		1SA	passe 2♣
passe			3♠

♠ 2
 ♥ 2
 ♦ V10532
 ♣ RD1042

> As de Pique ?
 > As de Trèfle ?
 > As de Cœur ?

2 DOUZE CARTES

O	N	E	S
	1♣	passe	1♥
passe		1♠	passe 2♦
passe			2SA

♠ RDV2
 ♥ 96
 ♦ 74
 ♣ AV104

> Roi de Cœur ?
 > Roi de Carreau ?
 > Valet de Carreau ?

3 QUATORZE CARTES

O	N	E	S
	1♦	2♠	contre
passe			4♥

♠ 102
 ♥ RV97
 ♦ AD1092
 ♣ RV10

> 7 de Cœur ?
 > 2 de Pique ?
 > Valet de Trèfle ?



SEF 2024

Système d'Enseignement Français

Le guide essentiel du bridge est désormais disponible dans une édition actualisée et élégante, offrant des conseils pour affiner vos séquences, destiné autant aux débutants qu'aux joueurs chevronnés.

98 pages - 14 euros

NOUVEAUTÉ

www.lebridgeur.com

01 42 96 25 50



LES SOLUTIONS

Niveau 1

Comptez-vous 4 points par bonne réponse.

1 Roi de Pique

2SA montre un soutien par trois atouts et un espoir de manche. Il est impossible d'enlever le Roi de Cœur, car il n'y aurait plus de fit à Cœur. En enlevant le 5 de Trèfle, on aurait bien le fit à Cœur mais un jeu de 14 points H (17HLD), trop fort pour cette réponse. En revanche, si on enlève le Roi de Pique, la main correspond parfaitement à l'enchère de Nord.

2 Roi de Pique

Commençons par regarder la première enchère de Nord. Il a fait un Stayman sur l'ouverture de 1SA de son partenaire. Il détient donc forcément une majeure quatrième et il faut donc obligatoirement ôter un Cœur ou un Pique. Sa deuxième enchère est un saut à 3♠ sur la réponse du partenaire déniait une majeure quatrième. Que montre ce saut ? C'est un chassé-croisé, il indique une main forcing de manche avec quatre cartes dans la majeure nommée et cinq cartes dans l'autre. Cette convention permet de démarrer par un Stayman pour retrouver le fit 4-4, sans abandonner le fit 5-3 si le partenaire ne possède pas de majeure quatrième comme ici. Ici, c'est le Roi de Pique qu'il faut enlever pour avoir cinq Cœurs et quatre Piques. Si on avait enlevé le 4 de Cœur, Nord aurait dit 3♥ au lieu de 3♠.

3 10 de Cœur

Si l'on ajoute le 10 de Pique, cela nous donne une main régulière, parfaite pour dire 1SA. En ajoutant l'As de Carreau, Nord a une main beaucoup trop forte pour se contenter de 2♦.

Le bon ajout est le 10 de Cœur. Certes, quand on répète notre mineure d'ouverture, cela promet le plus souvent six cartes. Mais pas toujours. Il y a quelques exceptions. Comme ici. Notre main est trop faible pour faire un bicolore cher à 2♥ et trop irrégulière pour une redemande à 1SA : on est donc obligé de répéter sa couleur à 2♦ avec seulement cinq cartes.

Niveau 2

Comptez-vous 6 points par bonne réponse.

1 As de Pique

Ce saut à 3♠ paraît totalement incongru dans la mesure où notre première enchère de 1SA a dénié la présence d'un fit à Pique. C'est une "enchère impossible" décrivant une main revalorisée par l'enchère de 2♣. Outre un gros fit à Trèfle, ce saut montre un gros honneur second à Pique et une réponse de 1SA maximale. C'est donc l'As de Pique qu'il faut ajouter pour que l'enchère soit correcte. Avec l'As de Cœur, on pourrait dire 3SA, montrant une main maximale avec les Trèfles et la courte à Pique ou se contenter de 3♣. Avec l'As de Trèfle, on aurait répondu 2♣ avec As-Roi-Dame de Trèfle sixièmes.

2 Roi de Carreau

Sud a produit une quatrième couleur forcing. En ajoutant le Roi de Cœur, Nord aurait trois cartes à Cœur et serait prié de les nommer sinon son camp pourrait passer à côté du fit 5-3. En ajoutant le Valet de Carreau, Nord serait plus embêté sans trois cartes à Cœur, ni cinq cartes à Trèfle ni l'arrêt à Carreau. Il serait contraint de dire 2♠ qui est une sorte d'enchère "poubelle". En revanche, si on lui ajoute le Roi de Carreau, il a maintenant l'arrêt à Carreau et peut donc dire 2SA.

3 2 de Pique

En enlevant le 7 de Cœur, il n'existe plus de fit à Cœur puisque le partenaire n'en détient le plus souvent que quatre. En retirant le Valet de Trèfle, nous avons une bonne chance d'être fitté à Cœur mais il est plus sage de se contenter de 3♥ avec seulement 13 points et un jeu régulier. Rien n'empêchera le partenaire de nommer la manche s'il a une main non minimale. Pour finir, en supprimant le 2 de Pique, nous avons ici une main agréable de 14 points avec la courte dans la couleur adverse : nommer la manche est un bon pari.



Pers Vul Nord don	♠ 10 ♥ R7642 ♦ D1084 ♣ R104	★★	<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	Communications Sur l'entame probable du 10 de Cœur, Est peut espérer réaliser douze, voire treize levées selon la répartition des Carreaux. La clé du coup réside dans la gestion des communications avec le mort. À la deuxième levée, il coupe un Carreau du 7 d'atout, puis joue le 8 d'atout pour la Dame. Il coupe ensuite un deuxième Carreau du Valet, rejoint sa main grâce au 9 d'atout pour le Roi et coupe un quatrième Carreau avec l'As d'atout. Enfin, il utilise le 3 d'atout, soigneusement conservé, pour rejoindre le mort avec le 4 et encaisser les deux Carreaux désormais affranchis. <i>Conseil : avant de commencer un affranchissement par la coupe, comptez vos reprises. Un atout conservé au bon moment vaut souvent plusieurs levées.</i>
♠ RD4 ♥ V5 ♦ A97632 ♣ D3	1	♠ AV98763 ♥ AD ♦ V ♣ 875	-	2♦ 4♠	-	1♠ 2♠	
Entame 10 de ♥	♠ 52 ♥ 10983 ♦ R5 ♣ AV962	4♠ +2 480 EO					

N/S Vul Nord don	♠ RV976 ♥ RDV62 ♦ 4 ♣ A10	★★★★	<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	Maniement de couleur L'entame Carreau offrirait au déclarant un gain facile mais limité à douze levées, tandis qu'une entame Trèfle lui donnerait immédiatement la treizième. L'entame Cœur est donc la plus neutre. Après avoir pris du Roi de Cœur, Nord joue Pique vers l'As et constate le mauvais partage des atouts. Il réalise alors une première impasse à Pique, puis tente l'impasse au Roi de Carreau, qui ne coûte rien. Son succès permet de défausser le Trèfle perdant. Il ne reste plus qu'à capturer les atouts adverses pour réaliser treize levées. <i>Conseil : lorsqu'une impasse est gratuite, il faut presque toujours la tenter. Une chance supplémentaire de gagner une levée ne doit jamais être négligée.</i>
♠ D1032 ♥ 95 ♦ 876 ♣ R862	5	♠ ---- ♥ 743 ♦ RV10952 ♣ V974	2♣ 3♠ 4SA 6♠	-	1♠ 2♥ 4♣ 5♥	-	
Entame 3 de ♥	♠ A854 ♥ A108 ♦ AD3 ♣ D53	6♠ +1 1460 NS	3♠ : Ambitions de chelem. 4♠ : contrôle à Trèfle dans une main non minimum 5♥ : deux clés sans la Dame d'atout.				

Tous Vul Sud don	♠ A108 ♥ A8 ♦ A32 ♣ 87653	★★★★	<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	Affranchissement par la coupe La priorité de Sud est d'affranchir les Trèfles par la coupe. Il prend l'entame, encaisse l'As de Trèfle, joue Cœur pour l'As puis coupe un premier Trèfle du Valet. Il rejoint ensuite le mort à l'atout, coupe un deuxième Trèfle du Roi, revient encore à l'atout et coupe le dernier Trèfle de la Dame. Les atouts adverses étant répartis 2-2, il peut alors couper son Cœur perdant de l'As d'atout pour rejoindre le mort et défausser un Carreau sur le Trèfle désormais maître. Cette ligne de jeu lui permet de réaliser douze levées. <i>Conseil : lorsqu'une couleur doit être affranchie par la coupe, commencez ce travail avant de retirer les atouts adverses. Une coupe manquée représente souvent une levée définitivement perdue.</i>
♠ 72 ♥ D9 ♦ RDV976 ♣ RD9	7	♠ 54 ♥ V106532 ♦ 10 ♣ V1042	1♠ 2♠	2♦	X 4♠	-	
Entame Roi de ♦	♠ RDV963 ♥ R74 ♦ 854 ♣ A	4♠ +2 680 NS					

Pers Vul Sud don	♠ V53 ♥ R73 ♦ 10942 ♣ RV5	★★	<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	Manœuvre de Guillemard Après l'As de Cœur, la défense rejoue Trèfle pour l'As du mort. Le déclarant doit maintenant s'occuper des atouts, mais sans en perdre le contrôle. Il joue donc un petit Pique vers la Dame, sans tirer immédiatement l'As, afin de conserver un petit atout au mort. Cette précaution lui permet ensuite de tester la répartition des Carreaux. Si la couleur est partagée 4-2, il peut espérer couper le quatrième Carreau lorsque le dernier atout adverse se trouve dans la main longue à Carreau : c'est la manœuvre de Guillemard. <i>Conseil : ne retirez pas systématiquement tous les atouts adverses. Conserver un petit atout au bon endroit permet parfois de créer une levée supplémentaire précieuse, notamment en tournoi par paires.</i>
♠ D9864 ♥ 6 ♦ A765 ♣ 972	11	♠ A72 ♥ V1092 ♦ RD8 ♣ A63	1♥ -	- 2♠	2♥ -	-	
Entame 3 de ♥	♠ R10 ♥ AD854 ♦ V3 ♣ D1084	2♠ +1 140 EO	2♠ : avec cinq cartes et un singleton, le réveil est automatique.				



Pers Vul Est don	♠ D3 ♥ 876 ♦ A8654 ♣ R92	★★	<u>S</u> 1SA -	<u>O</u> - -	<u>N</u> 3SA	<u>E</u> -	Choix de la meilleure ligne de jeu Vous détenez six levées de tête : un Cœur, deux Piques, deux Trèfles et un Carreau. Puisque vous devez trouver trois levées supplémentaires, encaissez l'As de Carreau et, à moins qu'un adversaire ne fournisse pas de la couleur, rejouez Carreau. Si les Carreaux sont partagés 2-2, vous aurez affranchi les trois levées qui vous manquaient. Vous devez réaliser que l'affranchissement des Trèfles ne peut rapporter que deux levées supplémentaires. Donc, même si le partage 3-2 des Trèfles est statistiquement plus probable que le partage 2-2 des Carreaux, vous n'avez aucune chance de gagner si vous vous attaquez à l'affranchissement des Trèfles.
♠ V10976 ♥ R954 ♦ R10 ♣ V5	14	♠ 8542 ♥ D1032 ♦ DV ♣ D103					
Entame Valet de ♠	♠ AR ♥ AV ♦ 9732 ♣ A8764	3SA = 400 NS					
E/O Vul Ouest don	♠ A9 ♥ V1096 ♦ 763 ♣ AD73	★★★★	<u>S</u> -	<u>O</u> 1♠ 5♥ 6♠	<u>N</u> -	<u>E</u> 4♣ 5SA -	Enchères interrogatives au palier de 5 Après avoir trouvé le fit, les enchères permettent aux partenaires d'échanger des informations précises avant de conclure au chelem. <ul style="list-style-type: none"> • 5♥ : enchère interrogative demandant des précisions sur la qualité du contrôle dans la couleur concernée. • 5SA : avec un contrôle du deuxième tour à Cœur (Roi ou singleton), Est répond au deuxième palier disponible. Sans contrôle Cœur, il aurait répondu 5♣, premier palier disponible. • 6♠ : muni de cette information essentielle, Ouest sait que les contrôles sont suffisants et peut conclure au chelem. <i>Conseil : dans les séquences de chelem, les enchères interrogatives ont pour objectif de vérifier les contrôles manquants. Une réponse précise permet souvent d'éviter un chelem voué à l'échec... ou de déclarer celui qui gagne.</i>
♠ RDV53 ♥ A8432 ♦ AR2 ♣ ----	16	♠ 108764 ♥ 5 ♦ D85 ♣ R952					
Entame As de ♠	♠ 2 ♥ RD7 ♦ V1094 ♣ V10864	6♠ = 1430 EO					
E/O Vul Sud don	♠ 983 ♥ V3 ♦ A87 ♣ ARD65	★★	<u>S</u> 1♥ 2♥ 3♠ -	<u>O</u> - -	<u>N</u> 2♣ 3♦ 3SA	<u>E</u> -	Réflexion en flanc On ne peut guère reprocher à Est de laisser son partenaire en main au Valet de Pique. Pourtant, cette défense permet ensuite au déclarant de réaliser toutes les levées restantes grâce à un double squeeze automatique. Après avoir vérifié la répartition des Trèfles en encaissant As, Roi et Dame, le déclarant fait défiler les Cœurs. Chaque défenseur est alors contraint de conserver sa garde dans une couleur noire. Aucun ne peut protéger simultanément toutes ses couleurs, et le troisième Carreau du déclarant devient maître. <i>Conseil : avant de rendre la main au déclarant, demandez-vous quelles seront les conséquences des levées qu'il pourra ensuite encaisser. Anticiper un squeeze est souvent la clé d'une défense gagnante.</i>
♠ AV ♥ 95 ♦ D10432 ♣ 10742	19	♠ RD76 ♥ 10864 ♦ V65 ♣ V9					
Entame 6 de ♠	♠ 10542 ♥ ARD72 ♦ R9 ♣ 83	3SA +1 430 NS ou 3SA +2 460 NS					
E/O Vul Est don	♠ DV4 ♥ 53 ♦ DV98 ♣ R432	★★★★	<u>S</u> -	<u>O</u> 2♦ 2♠ 4♥	<u>N</u> -	<u>E</u> 1♥ 2♥ 3♥ -	Choix de la meilleure ligne de jeu L'impasse à l'atout ne peut être tentée qu'une seule fois, contre le Roi ou le 10. Elle n'est gagnante que si l'un de ces honneurs est second en Nord. Si Est la tente immédiatement et qu'elle échoue, Sud rejouera Pique et le mort ne sera plus accessible : il faudra alors encaisser rapidement l'As et le Roi de Carreau pour défausser le Pique perdant. La meilleure ligne consiste à commencer par l'impasse à Trèfle. Cette manœuvre offre plus de 75 % de chances de réaliser deux levées dans la couleur. Est peut alors concéder deux levées à Cœur et une à Trèfle tout en conservant le contrôle du coup. En revanche, une impasse prématurée à l'atout ferait disparaître la reprise nécessaire pour effectuer la double impasse à Trèfle. <i>Remarque : Nord ne doit pas couvrir le 10 de Trèfle du Roi.</i> <i>Conseil : lorsque plusieurs lignes de jeu sont possibles, comparez non seulement leurs probabilités de réussite, mais aussi leurs conséquences sur les communications et les reprises.</i>
♠ AR3 ♥ 2 ♦ AR7642 ♣ 1095	22	♠ 752 ♥ ADV986 ♦ 3 ♣ AV7					
Entame 10 de ♠	♠ 10986 ♥ R1074 ♦ 105 ♣ D86	4♥ = 620 EO					

Tournoi Bridgerama+ Dimanche 14 juin 2026 à 15h



Hands Statistics:

Hand:	N	S	E	W	NS	EW
Average HCP:	9,98	10,20	9,88	9,95	20,18	19,83
Balanced:	26	21	18	15	47	33
Voids:	2	3	3	2	5	5
Singletons:	9	9	17	10	18	27
Long suits (7+):	1	2	3	0	3	3

Board: 1
Dealer: N
Vul.: None

♠10
♥R7642
♦D1084
♣R104

♠RD4
♥V5
♦A97632
♣D3

♠AV98763
♥AD
♦V
♣875

N	♠	♥	♦	♣
N		3	2	
S		3	2	
E	2	5	2	
W	2	5	2	

♠52
♥10983
♦R5
♣AV962

8
12 HCP
8

Board: 2
Dealer: E
Vul.: NS

♠A85
♥1054
♦10983
♣1075

♠97
♥AV
♦RD542
♣A932

♠RDV62
♥D9632
♦AV7
♣

N	♠	♥	♦	♣
N				
S				
E	4	5	5	1
W	4	5	5	1

♠1043
♥R87
♦6
♣RDV864

4
14 HCP
9

Board: 3
Dealer: S
Vul.: EW

♠D72
♥7
♦R8642
♣V1063

♠A1063
♥R543
♦97
♣985

♠RV4
♥1086
♦AD3
♣D742

N	♠	♥	♦	♣
N		2		
S		2		
E	1	1	1	1
W	1	1	1	1

♠985
♥ADV92
♦V105
♣AR

6
7 HCP
15

Board: 4
Dealer: W
Vul.: All

♠RV8
♥R10
♦AD75
♣A1063

♠A2
♥V842
♦V10963
♣V2

♠653
♥A9765
♦2
♣D984

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

♠D10974
♥D3
♦R84
♣R75

17
7 HCP
10

Board: 5
Dealer: N
Vul.: NS

♠RV976
♥RDV62
♦4
♣A10

♠D1032
♥95
♦876
♣R862

♠
♥743
♦RV10952
♣V974

N	♠	♥	♦	♣
N	7	7	7	1
S	7	7	6	1
E				
W				

♠A854
♥A108
♦AD3
♣D53

14
5 HCP
16

Board: 6
Dealer: E
Vul.: EW

♠V65
♥8
♦953
♣R109853

♠A97
♥953
♦1064
♣D642

♠R10432
♥A102
♦AR
♣AV7

N	♠	♥	♦	♣
N		1		
S		1		
E	3	4		3
W	3	4		3

♠D8
♥RDV764
♦DV872
♣

4
6 HCP
19

Board: 7
Dealer: S
Vul.: All

♠A108
♥A8
♦A32
♣87653

♠72
♥D9
♦RDV976
♣RD9

♠54
♥V106532
♦10
♣V1042

N	♠	♥	♦	♣
N	4	6	2	2
S	4	6	2	2
E				
W				

♠RDV963
♥R74
♦854
♣A

12
13 HCP
2

Board: 8
Dealer: W
Vul.: None

♠72
♥AV63
♦V6
♣R9543

♠V9543
♥1097
♦R
♣DV107

♠AD
♥RD5
♦AD1073
♣A82

N	♠	♥	♦	♣
N				
S				
E	4	4	3	3
W	4	4	3	3

♠R1086
♥842
♦98542
♣6

9
7 HCP
21

Board: 9
Dealer: N
Vul.: EW

♠AR8
♥D1054
♦86
♣ARD10

♠D932
♥RV98
♦753
♣V2

♠76
♥A3
♦ARDV10
♣9543

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

♠V1054
♥762
♦942
♣876

18
7 HCP
14

Board: 10
Dealer: E
Vul.: All

♠R95
♥
♦9753
♣AR10653

♠74
♥D7643
♦AR64
♣V9

♠10
♥V10982
♦DV1082
♣87

N	♠	♥	♦	♣
N	2	7		7
S	2	7		7
E		1	1	
W		1	1	

♠ADV8632
♥AR5
♦
♣D42

10
10 HCP
16

Board: 11
Dealer: S
Vul.: None

♠V53
♥R73
♦10942
♣RV5

♠D9864
♥6
♦A765
♣972

♠A72
♥V1092
♦RD8
♣A63

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

♠R10
♥AD854
♦V3
♣D1084

8
6 HCP
14

Board: 12
Dealer: W
Vul.: NS

♠AD43
♥92
♦V8643
♣102

♠109752
♥DV743
♦10
♣A3

♠6
♥R1086
♦AR75
♣D975

N	♠	♥	♦	♣
N			1	
S			1	
E	1	4		
W		4		

♠RV8
♥A5
♦D92
♣RV864

7
7 HCP
12

Board: 13
Dealer: N
Vul.: All

♠6
♥R87
♦D108642
♣A73

♠A94
♥D954
♦AV93
♣V5

♠RV10853
♥AV3
♦R
♣R92

N	♠	♥	♦	♣
N				
S				
E	5	6	5	2
W	5	6	5	2

♠D72
♥1062
♦75
♣D10864

9
12 HCP
15

Board: 14
Dealer: E
Vul.: None

♠D3
♥876
♦A8654
♣R92

♠V10976
♥R954
♦R10
♣V5

♠8542
♥D1032
♦DV
♣D103

N	♠	♥	♦	♣
N	3		4	4
S	3		4	4
E		1		
W		1		

♠AR
♥AV
♦9732
♣A8764

9
8 HCP
16

Board: 15
Dealer: S
Vul.: NS

♠RD
♥642
♦AV9
♣V9542

♠AV732
♥V8
♦R862
♣A6

♠1086
♥D103
♦D1054
♣R73

N	♠	♥	♦	♣
N		1	2	
S		1	2	
E	2		2	
W	2		2	

♠954
♥AR975
♦73
♣D108

11
13 HCP
9

Board: 16
Dealer: W
Vul.: EW

♠A9
♥V1096
♦763
♣AD73

♠RDV53
♥A8432
♦AR2
♣

♠108764
♥5
♦D85
♣R952

N	♠	♥	♦	♣
N				
S				
E	2	6	1	1
W	2	6	1	1

♠2
♥RD7
♦V1094
♣V10864

11
17 HCP
7

Board: 17
Dealer: N
Vul.: None

♠DV8
♥DV10
♦R1094
♣V107

♠653
♥763
♦AV87
♣D53

♠A1097
♥A82
♦6532
♣94

N	♠	♥	♦	♣
N	3	2	3	3
S	3	2	3	3
E				
W				

♠R42
♥R954
♦D
♣AR862

10
7 HCP
15

Tournoi Bridgerama+ Dimanche 14 juin 2026 à 15h

Board: 18
Dealer: E
Vul.: NS

♠A109
♥ARDV8
♦R42
♣AR

♠653
♥9432
♦D975
♣85

♠872
♥106
♦V108
♣D10632

N ♠♥♦♣
N 7 7 7 5 6
S 7 7 7 5 6
E
W

♠RDV4
♥75
♦A63
♣V974

24
2 HCP 3
11

Board: 19
Dealer: S
Vul.: EW

♠983
♥V3
♦A87
♣ARD65

♠AV
♥95
♦D10432
♣10742

♠RD76
♥10864
♦V65
♣V9

N ♠♥♦♣
N 4 3 3 3
S 4 3 3 3
E
W

♠10542
♥ARD72
♦R9
♣83

14
7 HCP 7
12

Board: 20
Dealer: W
Vul.: All

♠DV105
♥92
♦AV8
♣R654

♠64
♥AR1087
♦R975
♣A8

♠A93
♥65
♦63
♣DV10932

N ♠♥♦♣
N 2
S 2
E 1 1 2
W 1 2

♠R872
♥DV43
♦D1042
♣7

11
14 HCP 7
8

Board: 21
Dealer: N
Vul.: NS

♠V95
♥D109832
♦3
♣874

♠632
♥R6
♦AR10754
♣RV

♠RD4
♥5
♦DV82
♣D10965

N ♠♥♦♣
N 2 2
S 2 2
E 1 4 3
W 1 3 3

♠A1087
♥AV74
♦96
♣A32

3
14 HCP 10
13

Board: 22
Dealer: E
Vul.: EW

♠DV4
♥53
♦DV98
♣R432

♠AR3
♥2
♦AR7642
♣1095

♠752
♥ADV986
♦3
♣AV7

N ♠♥♦♣
N
S
E 2 2 4 3 3
W 2 2 4 3 2

♠10986
♥R1074
♦105
♣D86

9
14 HCP 12
5

Board: 23
Dealer: S
Vul.: All

♠D
♥V1086
♦V952
♣D542

♠85432
♥R7
♦AD
♣AR109

♠RV7
♥D53
♦1086
♣8763

N ♠♥♦♣
N 2 2
S 2 2
E 1 2 3
W 1 2 3

♠A1096
♥A942
♦R743
♣V

6
16 HCP 6
12

Board: 24
Dealer: W
Vul.: None

♠V43
♥AR5
♦D93
♣R982

♠D876
♥D72
♦V42
♣754

♠A92
♥V1094
♦R87
♣A106

N ♠♥♦♣
N 2 1 1 2 3
S 2 1 1 2 3
E
W

♠R105
♥863
♦A1065
♣DV3

13
5 HCP 12
10

Board: 25
Dealer: N
Vul.: EW

♠AR6
♥A542
♦10732
♣D5

♠DV8
♥DV109
♦R985
♣A10

♠10754
♥83
♦D4
♣RV632

N ♠♥♦♣
N 1 1
S 1 1
E 1 1
W 1 1 1

♠932
♥R76
♦AV6
♣9874

13
13 HCP 6
8

Board: 26
Dealer: E
Vul.: All

♠763
♥D109654
♦95
♣82

♠42
♥AR
♦RDV64
♣D1043

♠RDV1085
♥
♦8732
♣RV6

N ♠♥♦♣
N 2
S 2
E 1 4 3 3
W 1 4 3 3

♠A9
♥V8732
♦A10
♣A975

2
15 HCP 10
13

Board: 27
Dealer: S
Vul.: None

♠A8754
♥D54
♦84
♣1093

♠V32
♥92
♦A10973
♣V54

♠RD109
♥R8
♦R62
♣RD76

N ♠♥♦♣
N 2 3
S 2 3
E 2 2 2
W 2 2 1

♠6
♥AV10763
♦DV5
♣A82

6
6 HCP 16
12

Board: 28
Dealer: W
Vul.: NS

♠963
♥R943
♦RD
♣D1065

♠ARD108
♥7
♦10742
♣A43

♠7
♥ADV10865
♦A
♣RV82

N ♠♥♦♣
N
S
E 6 6 6 3 5
W 6 6 6 3 5

♠V542
♥2
♦V98653
♣97

10
13 HCP 15
2

Board: 29
Dealer: N
Vul.: All

♠R64
♥10876
♦43
♣10642

♠DV83
♥43
♦9762
♣V93

♠95
♥ARD52
♦R105
♣ARD

N ♠♥♦♣
N
S
E 1 1 1 2 1
W 1 1 1 1 1

♠A1072
♥V9
♦ADV8
♣875

3
4 HCP 21
12

Board: 30
Dealer: E
Vul.: None

♠AV985
♥AR74
♦AD4
♣R

♠R10732
♥5
♦3
♣DV10853

♠6
♥8
♦97652
♣A97642

N ♠♥♦♣
N 1 4 7 4
S 1 4 7 4
E 4
W 4

♠D4
♥DV109632
♦RV108
♣

21
6 HCP 4
9

Board: 31
Dealer: S
Vul.: NS

♠R9873
♥1087
♦72
♣982

♠A
♥V9542
♦108
♣ARD43

♠DV654
♥RD
♦R654
♣75

N ♠♥♦♣
N
S
E 2 2 4 1 4
W 2 1 3 1 2

♠102
♥A63
♦ADV93
♣V106

3
14 HCP 11
12

Board: 32
Dealer: W
Vul.: EW

♠AD6
♥A5
♦DV652
♣RV6

♠RV9
♥7632
♦R108
♣AD9

♠872
♥D984
♦974
♣732

N ♠♥♦♣
N 4 4 3 4 4
S 4 4 3 4 5
E
W

♠10543
♥RV10
♦A3
♣10854

17
13 HCP 2
8

Board: 33
Dealer: N
Vul.: None

♠10932
♥A7
♦AV65
♣972

♠R
♥1095432
♦D3
♣RDV3

♠AD865
♥RD6
♦R
♣A865

N ♠♥♦♣
N
S
E 2 4 5 1 5
W 2 4 5 1 5

♠V74
♥V8
♦1098742
♣104

9
11 HCP 18
2

Board: 34
Dealer: E
Vul.: NS

♠AD2
♥V98
♦10743
♣A108

♠R103
♥A542
♦AD
♣RV75

♠V965
♥73
♦RV65
♣932

N ♠♥♦♣
N
S
E 2 1 1
W 2 1 1

♠874
♥RD106
♦982
♣D64

11
17 HCP 5
7

Board: 35
Dealer: S
Vul.: EW

♠V10972
♥D102
♦DV6
♣73

♠86
♥876
♦R87432
♣R5

♠D543
♥RV9
♦9
♣AV962

N ♠♥♦♣
N 1 1 1
S 1 1 1
E 1 1
W 1 1

♠AR
♥A543
♦A105
♣D1084

6
6 HCP 11
17

Board: 36
Dealer: W
Vul.: All

♠A107
♥RV964
♦A86
♣74

♠32
♥A108
♦DV10
♣AV962

♠V654
♥732
♦R543
♣D8

N ♠♥♦♣
N 1 2
S 1 2 2 1
E
W

♠RD98
♥D5
♦972
♣R1053

12
12 HCP 6
10