



De la Théorie A la Pratique

Par François Fel

Les manœuvres d'évite

Jeudi 30 octobre 2025

De la Théorie à la Pratique

Cours + Mini-Tournoi

Programme du 1^{er} trimestre 2025

DATES	Thèmes
jeudi 6 novembre 2025	Quand est-il bien joué d'ouvrir de 1SA ?
jeudi 13 novembre 2025	Le Blackwood 5 clefs
jeudi 20 novembre 2025	Réponses aux interventions sans fit
jeudi 27 novembre 2025	Décrypter la carte jouée par le partenaire
jeudi 4 décembre 2025	Le Roudi
jeudi 11 décembre 2025	Les Michaels
jeudi 18 décembre 2025	Après un 2Trèfle Fort Indéterminé
jeudi 8 janvier 2026	Les Fits Majeurs
jeudi 15 janvier 2026	Défense contre les Barrages

Donnes sur les manœuvres d'évite

Donneur : Nord	♠ R84		<table><tr><td>Sud</td><td>Ouest</td><td>Nord</td><td>Est</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Passe</td><td>Passe</td></tr><tr><td>1SA</td><td>Passe</td><td>2SA</td><td>Passe</td></tr><tr><td>3SA</td><td>Fin</td><td></td><td></td></tr></table>	Sud	Ouest	Nord	Est			Passe	Passe	1SA	Passe	2SA	Passe	3SA	Fin		
	Sud	Ouest	Nord	Est															
			Passe	Passe															
	1SA	Passe	2SA	Passe															
3SA	Fin																		
♥ DV5																			
♦ R1093																			
♣ 862																			

♠ V62	1	♠ D1075
♥ R10864		♥ 93
♦ 72		♦ A64
♣ R93		♣ D754

	♠ A93	
	♥ A72	
	♦ DV85	
	♣ AV10	

Entame : 6 de Cœur

Le jeu de la carte :
Sud doit faire la levée de la Dame de Cœur du mort et **commencer par jouer Trèfle**.

En effet, après l'échec d'une impasse Trèfle, Ouest ne peut rejouer Cœur et Sud pourra tenter une seconde impasse à Trèfle avant d'attaquer l'affranchissement des Carreaux.

Donneur : Est	♠ V105 ♥ D874 ♦ R843 ♣ 54		<table><tr><td><u>Sud</u></td><td><u>Ouest</u></td><td><u>Nord</u></td><td><u>Est</u></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td>1SA</td></tr><tr><td>Passe</td><td>3SA</td><td>Fin</td><td></td></tr></table>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>				1SA	Passe	3SA	Fin	
<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>												
			1SA												
Passe	3SA	Fin													
♠ R6 ♥ A95 ♦ AV96 ♣ V1083	2	♠ A73 ♥ R106 ♦ D102 ♣ AD96	<u>Entame</u> : 4 de Pique <u>Le jeu de la carte</u> : désarmement de la main dangereuse Pour que Sud, la main dangereuse, n'ait plus de reprise au moment où ses Piques seront affranchis, il faut commencer par jouer Trèfle, puis laisser passer à Pique. On fera, par la suite, l'impasse à Carreau, mais Nord n'aura alors plus de Pique.												
	♠ D9842 ♥ V32 ♦ 75 ♣ R72														

Donnes sur les manœuvres d'évite

Donneur : Sud	♠ A1074 ♥ RV3 ♦ A2 ♣ V1065		<table border="1"> <tr> <th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr> <tr> <td>1♣</td><td>Passe</td><td>1♠</td><td>Passe</td></tr> <tr> <td>2♣</td><td>Passe</td><td>3SA</td><td>Fin</td></tr> </table> <u>Entame</u> : 6 de Cœur <u>Le jeu de la carte</u> : ordre des couleurs Le déclarant ne supporte pas un retour Cœur de la main d'Ouest en début de coup. Il faut passer par les Trèfles et les Carreaux, donc commencer par jouer la Dame de Carreau du mort. Ainsi, si Est prend la main, il ne peut rejouer Cœur sans livrer une levée.	Sud	Ouest	Nord	Est	1♣	Passe	1♠	Passe	2♣	Passe	3SA	Fin
Sud	Ouest	Nord	Est												
1♣	Passe	1♠	Passe												
2♣	Passe	3SA	Fin												
♠ D93 ♥ 9854 ♦ 876 ♣ A32	7	♠ R85 ♥ D10762 ♦ R1095 ♣ 4													
	♠ V62 ♥ A ♦ DV43 ♣ RD987														

Donneur : Ouest	♠ 975 ♥ AD95 ♦ D76 ♣ 983		<table border="1"> <tr> <th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr> <tr> <td></td><td>1SA</td><td>Passe</td><td>3SA</td></tr> </table> <u>Entame</u> : 9 de Pique <u>Jeu de la carte</u> : impasse dans le bon sens L'entame est couverte par le 10♠, faut-il la laisser passer ? Vous comptez 8 levées sûres. Il y a un danger à Cœur si l'As est placé en Nord, votre Roi est en grand danger si SUD arrive à avoir la main. L'adversaire dangereux est donc Sud, vous ne devez pas laisser passer l'entame. <u>Conclusion</u> : Il faudra que vous fassiez l'impasse à la Dame♦ contre Sud, en remontant au mort par l'As♣ et en présentant le Valet♦. L'impasse échoue mais le Roi de Cœur est protégé !	Sud	Ouest	Nord	Est		1SA	Passe	3SA
Sud	Ouest	Nord	Est								
	1SA	Passe	3SA								
♠ AR2 ♥ R64 ♦ A54 ♣ DV64	8	♠ 643 ♥ 87 ♦ RV102 ♣ AR102									
	♠ DV108 ♥ V1032 ♦ 983 ♣ 75	6SA = 1440 E/O									

Donnes sur les manœuvres d'évite

Donneur : Sud	♠ R62 ♥ 9 ♦ AR874 ♣ A875		<table border="1"> <tr> <th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr> <tr> <td>Passe</td><td>Passe</td><td>1♦</td><td>Passe</td></tr> <tr> <td>1SA</td><td>Passe</td><td>2♣</td><td>Passe</td></tr> <tr> <td>2SA</td><td>Passe</td><td>3SA</td><td>Fin</td></tr> </table> <u>Entame</u> : 3 de Pique <u>Jeu de la carte</u> : Le baiser à la reine Il faut tout faire pour qu'EST ne prenne pas la main. Vous êtes néanmoins obligé de jouer sur les Carreaux et de perdre une levée dans cette couleur. Il faut jouer petit vers le Roi♦, puis petit vers l'As♦. Si dans l'un ou l'autre des cas, la Dame se présente en OUEST, alors il faut refuser de la couvrir, afin de laisser en main l'adversaire non dangereux ! Il s'agit d'une sorte de coup à blanc orienté contre EST !	Sud	Ouest	Nord	Est	Passe	Passe	1♦	Passe	1SA	Passe	2♣	Passe	2SA	Passe	3SA	Fin
Sud	Ouest	Nord	Est																
Passe	Passe	1♦	Passe																
1SA	Passe	2♣	Passe																
2SA	Passe	3SA	Fin																
♠ D1083 ♥ A1083 ♦ D9 ♣ V104	11	♠ 974 ♥ DV742 ♦ V103 ♣ D9																	
	♠ AV5 ♥ R65 ♦ 652 ♣ R632																		

Donneur : Ouest	♠ V9 ♥ D4 ♦ D753 ♣ RDV92		<table border="1"> <tr> <th>Sud</th><th>Ouest</th><th>Nord</th><th>Est</th></tr> <tr> <td></td><td>1SA</td><td>Fin</td><td></td></tr> </table> <u>Entame</u> : Roi de Trèfle <u>Jeu de la carte</u> : impasse dans le bon sens On doit jouer sur les Carreaux. Y-a-t-il un adversaire dangereux ? L'entame augure d'un danger à Trèfle si la couleur est répartie 5-2. Il faut donc laisser-passer l'entame afin d'isoler l'adversaire dangereux, à savoir NORD. Pour éviter que Nord soit en main, il faut faire l'impasse à la Dame♦ contre lui, en présentant directement le Valet♦ en impasse forçante (et refaire l'impasse en cas de succès) !	Sud	Ouest	Nord	Est		1SA	Fin	
Sud	Ouest	Nord	Est								
	1SA	Fin									
♠ R62 ♥ A98 ♦ RV1064 ♣ A10	16	♠ A53 ♥ R65 ♦ A92 ♣ 8743									
	♠ D10874 ♥ V10732 ♦ 8 ♣ 65										

LES MANŒUVRES D'ÉVITE

Le « but de la manœuvre » est d'éviter l'adversaire dangereux, c'est-à-dire celui qui met à mal votre contrat s'il prend la main.

Rappel important : Dès l'étape du plan de jeu – et systématiquement dans un contrat à SA – on doit se poser la question « Y a-t-il un adversaire dangereux ? »

- Dangereux, soit parce qu'il aura tout simplement des levées maîtresses à encaisser :

	♣ A 7 5	
♣ <u>R</u> D V 6 2	□	♣ 8 4
	♣ 10 9 3	

⇒ Vous jouez 3SA et l'adversaire entame le Roi de Trèfle. Vous devez laisser passer une fois pour vous prémunir **contre le mauvais partage 5/2, le partage à toujours craindre**. (5-3 sera une autre paire de manche ! Ce cas de figure sera exposé à la fin du document).

Ce faisant, vous aurez réussi à isoler l'adversaire dangereux. Il s'agira maintenant de l'éviter.

N.B. Evitez d'appliquer la règle des 7 mécaniquement, car elle est susceptible de vous faire commettre des erreurs (i.e. ne pas anticiper un retour adverse encore plus dangereux dans une autre couleur, laisser-passer une fois de trop...).

- Dangereux parce qu'il peut **traverser** (prendre en impasse) un de vos honneurs isolé :

	♣ 7 5 3	
♣ A <u>V</u> 10 6 2	□	♣ 9 8
	♣ R D 4	

⇒ Vous prenez l'entame de la Dame. Si Est prend la main plus tard, il pourra jouer son 2^{ème} Trèfle et faire capturer votre Dame (la traverser). En revanche si Ouest prend la main et qu'il joue Trèfle, votre Dame, « arrêt positionnel », fera inmanquablement une levée. **Est est l'adversaire dangereux**, à éviter comme la peste !

Les manœuvres d'évite à connaître

Dans votre plan de jeu :

- Commencer par compter votre nombre de levées manquantes. Puis se poser la question suivante : « Une seule couleur suffit-elle à me fabriquer les levées manquantes ? »
- Prenez en compte le nombre de fois où vous devrez rendre la main à l'adversaire et comparez-le à votre nombre de tenues restantes. Ce sera toujours instructif !

a. Le coup de Bath

Cette manœuvre consiste, sur entame du Roi, à duquer avec AVx dans la main du déclarant, afin de ne pas ouvrir immédiatement deux levées perdantes dans la couleur si votre adversaire de droite prend la main.

	♠ 98	
	♥ AR6	
	♦ R10976	
	♣ 543	
♠ RD1043		♠ 765
♥ V32		♥ D1094
♦ 83		♦ A5
♣ V87		♣ D1096
	♠ AV2	
	♥ 875	
	♦ DV42	
	♣ AR2	

⇒ Déclarant au contrat de 3SA, Sud doit utiliser le coup de Bath à l'entame. Dans cette variante du laisser passer, Ouest est en main à la deuxième levée. Il ne peut rejouer Pique dans la fourchette As-Valet du déclarant sans donner une levée. Le déclarant conserve le contrôle des Piques.

Le coup de Bath peut aussi s'effectuer avec l'As au mort et le Valet dans la main du déclarant.

	♥ A 5 3	
♥ RD 10 9 8	□	♥ 7 6
	♥ V 4 2	

⇒ Le déclarant en Sud laisse passer le R♥. Si Ouest rejoue un petit Cœur, il suffit de laisser venir vers le V♥, tandis que s'il joue la D♥ elle sera capturée par l'As. Le coup de Bath a fonctionné, Ouest ne peut pas efficacement faire sauter l'A♥ du mort.

b. L'impasse orientée ou l'affranchissement orienté

On manie une couleur en passant les cartes permettant d'éviter un adversaire précis (que l'on aura probablement pris la peine d'isoler grâce au(x) laisser-passer(s)). Le but est qu'en cas d'échec de l'impasse, ce soit uniquement l'adversaire inoffensif qui soit en mesure de prendre la main.

	♠ 542	
	♥ 862	
	♦ ARD	
	♣ AV83	
♠ AR10986		♠ 7
♥ V53		♥ D1094
♦ 83		♦ V10975
♣ D4		♣ 765
	♠ DV3	
	♥ AR7	
	♦ 642	
	♣ R1092	

S	O	N	E
1♣	2♠	3♠	Passe
3SA	Fin		

⇒ Ouest entame le 10♠ et Sud fait la levée du V♠. Les Piques sont connus comme étant 6-1 d'après l'intervention d'Ouest à 2♠. Si Ouest prend la main, il pourra donc encaisser 5 levées de Pique, il faut absolument éviter de le laisser faire une éventuelle Dame de Trèfle.

Le maniement des trèfles qui s'impose est donc le suivant : jouez le R♣ et laissez filer le 10♣.

NB : Si Est était l'adversaire dangereux, on jouerait l'A♣ et on laisserait filer le V♣.

c. Le refus d'impasse

Il s'agit de refuser une impasse qui nous tend les bras dans une couleur, alors que le maniement correct serait de la tenter ! Mais dont l'échec donnerait la main à l'adversaire dangereux.

A V 8 7 4



R 6 2

Si Est est dangereux, et que quatre levées seulement sont nécessaires, on peut jouer As, puis Roi et petit vers le Valet. Est ne prendra la main que s'il possède la Dame au moins troisième. Remarque : On procède ainsi si le gain du contrat ne repose pas spécifiquement sur un maniement de nécessité plus probable.

d. Les « baisers »

Comment maniez-vous la couleur si Est est l'adversaire dangereux ?

A R 8 2

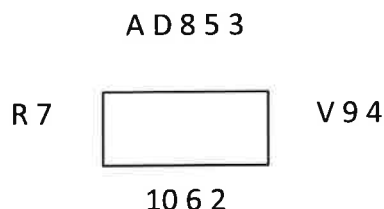
D 10



V 5 4

9 7 6 3

Il faut jouer petit vers le Roi, rentrer en main en Sud et rejouer un petit vers l'As. Dès qu'Ouest fournit la Dame, on laisse passer. La couleur sera affranchie sans qu'Est ne soit en mesure de reprendre la main (Baiser à la Reine).



Si Est est dangereux, il est indispensable que le Roi soit placé. Si quatre levées suffisent, il faut jouer petit vers la Dame, rentrer en main et rejouer petit vers l'As, en laissant Ouest en main s'il fournit le Roi (Baiser au Roi). Magnifique et spectaculaire !

e. Le désarmement de la main dangereuse

Il arrivera également que la couleur adverse soit répartie 5-3 et que le laisser passer soit inefficace. L'objectif est dès lors de faire « sauter » prématurément la reprise de l'opposant disposant de la longue afin qu'il n'ait plus de reprise lorsque sa couleur sera affranchie : c'est ce qu'on appelle désarmer la main dangereuse.

Par exemple, si l'une des reprises potentielles de la défense résulte de l'échec d'une impasse, vous savez d'ores et déjà qui est susceptible de reprendre la main... S'il s'agit de l'adversaire dangereux, il faut donc tenter l'impasse immédiatement pour le désarmer. S'il s'agit de l'autre flanc, commencez par faire sauter la reprise dans l'autre couleur (du moins essayez, car on ne saura pas toujours...).

	♠ V92	
	♥ 75	
	♦ A1092	
	♣ D1084	
♠ D74		♠ R865
♥ <u>V</u> 10983		♥ D42
♦ 74		♦ R865
♣ R63		♣ 75
	♠ A103	
	♥ AR6	
	♦ DV3	
	♣ AV92	

⇒ Vous jouez 3SA en Sud sur entame du V♥.

Ouest est présumé long à Cœur, c'est donc lui qu'il faut « désarmer » en premier si la couleur est 5-3.

Vous possédez une levée sûre à Pique, deux à Cœur et une dans chaque mineure. Vous devez passer par l'affranchissement de levées dans les deux mineures pour gagner votre contrat...

Compte-tenu de l'orientation des impasses Trèfle et Carreau, Ouest n'est susceptible de prendre la main qu'à Trèfle. C'est donc par cette couleur qu'il faut commencer : en l'absence de remontée au mort (rejoindre le mort par l'impasse Carreau reviendrait à rendre la main à Est d'abord si elle échoue...), jouez As de Trèfle et Trèfle. Vous perdrez une levée si le Roi était placé mais assurez de cette manière votre contrat. Vous laisserez passer le retour à Cœur et ferez ensuite l'impasse Carreau en toute tranquillité car Est n'aura plus de Cœur à rejouer !

f. La protection de votre arrêt restant

Après l'entame, il vous reste parfois un arrêt et demi dans la couleur adverse, c'est-à-dire une fourchette potentiellement transperçable si vous rendez la main au flanc dangereux.

Dans ce cas, il faut toujours s'efforcer de faire sauter la reprise de l'adversaire qui ne peut pas vous traverser.

♠ R85	♠ V62	♠ D93
♥ D10763	♥ A	♥ 9854
♦ R1095	♦ DV43	♦ 876
♣ 4	♣ RD987	♣ A32
	♠ A1074	
	♥ RV2	
	♦ A2	
	♣ V1065	

⇒ Vous jouez 3SA en Sud sur entame du 6♥ pour l'A♥ du mort.

Il vous reste donc Roi-Valet secs dans cette couleur adverse. Or, vous comptez une levée de Pique, deux levées de Cœur et une levée de Carreau. L'affranchissement de la seule couleur Trèfle ne vous procure pas suffisamment de levée : vous devez donc passer par les deux mineures.

C'est pourquoi, malgré le différentiel de potentiel des deux couleurs, il faut commencer dès la deuxième levée par jouer la D♦ du mort. Si elle fait la levée, vous poursuivez par l'affranchissement des Trèfles (1 levée de Pique, 2 de Cœur, 2 de Carreau et 4 de Trèfle).

Si l'impasse échoue au Roi, vous aurez désarmé l'adversaire dangereux : celui-ci ne peut poursuivre l'affranchissement de sa couleur car il vous offrirait la levée du Valet de Cœur. Il est contraint de rejouer dans une autre couleur, et vous pouvez poursuivre par l'affranchissement des Trèfles sans crainte.



Hands Statistics:

Hand:	N	S	E	W	NS	EW
Average HCP:	9,88	9,92	10,08	10,13	19,79	20,21
Balanced:	14	14	18	16	28	34
Voids:	1	1	0	2	2	2
Singletons:	6	5	4	4	11	8
Long suits (7+):	0	1	0	1	1	1

Board: 1
Dealer: N
Vul.: None

♠R84
♥DV5
♦R1093
♣862

♠V62
♥R10864
♦72
♣R93

♠D1075
♥93
♦A64
♣D754

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 3 1 1 2 1
S 3 1 1 3 1
E
W

♠A93
♥A72
♦DV85
♣AV10

9
7 HCP 8
16

Board: 2
Dealer: E
Vul.: NS

♠V105
♥D874
♦R843
♣54

♠R6
♥A95
♦AV96
♣V1083

♠A73
♥R106
♦D102
♣AD96

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 4 2 3 4 5
W 4 2 3 4 5

♠D9842
♥V32
♦75
♣R72

6
13 HCP 15
6

Board: 3
Dealer: S
Vul.: EW

♠D43
♥1072
♦RV653
♣R7

♠108762
♥V3
♦A
♣A9865

♠RV5
♥RD985
♦10972
♣10

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 3 2 1
W 3 2 1

♠A9
♥A64
♦D84
♣DV432

9
9 HCP 9
13

Board: 4
Dealer: W
Vul.: All

♠V3
♥10765
♦543
♣RV75

♠A9876
♥V3
♦A10
♣9642

♠R54
♥D942
♦R972
♣D10

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 1 1 1 1
S 1 1 1 1
E
W

♠D102
♥AR8
♦DV86
♣A83

5
9 HCP 10
16

Board: 5
Dealer: N
Vul.: NS

♠ADV10
♥A107
♦ARV65
♣8

♠9854
♥D952
♦D1074
♣D

♠R63
♥RV83
♦83
♣10943

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 3 4 2 4 5
S 3 4 2 4 5
E
W

♠72
♥64
♦92
♣ARV7652

19
6 HCP 7
8

Board: 6
Dealer: E
Vul.: EW

♠V762
♥R7643
♦R4
♣102

♠R943
♥A1052
♦V82
♣43

♠8
♥DV98
♦D10976
♣R75

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 4 6 1 1 5
S 4 6 1 1 5
E
W

♠AD105
♥
♦A53
♣ADV986

7
8 HCP 8
17

Board: 7
Dealer: S
Vul.: All

♠A1074
♥RV3
♦A2
♣V1065

♠D93
♥9854
♦876
♣A32

♠R85
♥D10762
♦R1095
♣4

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 3 3 2 4
S 3 3 2 4
E 1
W 1

♠V62
♥A
♦DV43
♣RD987

13
6 HCP 8
13

Board: 8
Dealer: W
Vul.: None

♠975
♥AD95
♦D76
♣983

♠AR2
♥R64
♦A54
♣DV64

♠643
♥87
♦RV102
♣AR102

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 3 2 1 4 5
W 4 2 1 4 5

♠DV108
♥V1032
♦983
♣75

8
17 HCP 11
4

Board: 9
Dealer: N
Vul.: EW

♠982
♥DV9753
♦V
♣A73

♠RD7
♥
♦A6532
♣RV1092

♠AV5
♥AR108
♦R104
♣854

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 5 4 2 4 5
W 5 4 2 4 5

♠10643
♥642
♦D987
♣D6

8
13 HCP 15
4

De la Théorie A la Pratique jeudi 30 octobre 2025 - Manoeuvre d'évite

Board: 10 Dealer: E Vul.: All ♠AR62 ♥AD82 ♦D8 ♣654 ♠D974 ♥653 ♦R1063 ♣V3 ♠V3 ♥R97 ♦A9 ♣RD10982 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 1 2 2 3 S 1 2 2 3 E 1 W 1 ♠1085 ♥V104 ♦V7542 ♣A7 15 13 HCP 6	Board: 11 Dealer: S Vul.: None ♠R62 ♥9 ♦AR874 ♣A875 ♠D1083 ♥A1083 ♦D9 ♣V104 ♠974 ♥DV742 ♦V103 ♣D9 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 1 2 4 4 S 2 2 4 4 E 1 W 1 ♠AV5 ♥R65 ♦652 ♣R632 14 9 HCP 6	Board: 12 Dealer: W Vul.: NS ♠D642 ♥V ♦AR ♣AV10752 ♠853 ♥A965 ♦965 ♣D86 ♠A10 ♥R743 ♦DV742 ♣R9 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 4 3 S 4 3 E 1 2 W 1 2 ♠RV97 ♥D1082 ♦1083 ♣43 15 6 HCP 13
Board: 13 Dealer: N Vul.: All ♠10832 ♥A10653 ♦V75 ♣8 ♠A76 ♥972 ♦R94 ♣R642 ♠RD9 ♥RD4 ♦10632 ♣V73 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 1 3 3 1 1 S 1 3 3 1 1 E W ♠V54 ♥V8 ♦AD8 ♣AD1095 5 11 HCP 10	Board: 14 Dealer: E Vul.: None ♠7652 ♥RV7 ♦ ♣ARDV64 ♠RV109 ♥A643 ♦R108 ♣92 ♠84 ♥10952 ♦AD92 ♣1083 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 1 2 3 S 1 2 3 E 1 W 1 ♠AD3 ♥D8 ♦V76543 ♣75 14 11 HCP 6	Board: 15 Dealer: S Vul.: NS ♠1092 ♥R986 ♦R752 ♣98 ♠DV6 ♥10732 ♦A6 ♣RD64 ♠R854 ♥AV5 ♦D9 ♣AV105 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 1 S 1 E 2 4 3 4 W 3 4 3 4 ♠A73 ♥D4 ♦V10843 ♣732 6 12 HCP 15
Board: 16 Dealer: W Vul.: EW ♠V9 ♥D4 ♦D753 ♣RDV92 ♠A53 ♥R65 ♦A92 ♣8743 ♠R62 ♥A98 ♦RV1064 ♣A10 N ♠ ♥ ♦ ♣ N S E 4 2 2 4 3 W 4 2 2 4 3 ♠D10874 ♥V10732 ♦8 ♣65 11 15 HCP 11		