

LES DONNES COMMENTEES

Par Michel BESSIS

Mardi 4 novembre 2025

Saison 2025-2026

Donne n°1/AFA 2 NORD 1





	♥ 82	
	♦ A 10	
	♣ A 7 2	
_	27 1	

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passe	2♠	Passe
44	Fin		

Entame : Dame de Trèfle

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend l'entame et joue As de Carreau et Carreau. Le flanc encaisse ses deux levées de Trèfle et rejoue Cœur pour l'As du mort. Carreau coupé maître, Pique pour le Valet, Carreau coupé maître, As de Pique et Pique pour le Roi. Sur le cinquième Carreau affranchi, Sud défausse son Cœur perdant.

Donne n°1/AFA 8 OUEST 12





٠	A	D	V	9	8	7
\triangle	A	R	6			
\Diamond	R	D				
•	Α	2				

Sud	Ouest	Nord	Est
2 ◊ *	Passe	3♦	Passe
3♠	Passe	4�	Passe
4♥	Passe	5♠	Passe
7	Fin		

Entame: Roi de Trèfle

Le jeu de la carte :

Les Piques du mort permettent deux remontées: l'une pour couper un petit Carreau, après avoir tiré l'As de Pique et débloqué Roi et Dame de Carreau, l'autre pour aller encaisser les Carreaux maîtres tout en faisant tomber le dernier atout.

Donne n°1/CCA 7 SUD 19

№ 10 8 4♡ V 10◇ A 8 4♠ A V 7 4 3

♠ A 5 3♥ 9 8 7 5♦ D V 10 7♠ D 6



♠ 7 6♡ A 6 4 2♦ 6 5 2♠ R 10 9 2

♠ R D V 9 2
♡ R D 3
♦ R 9 3
♣ 8 5

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Passe	2SA*	Passe
4.	Fin		

Les enchères : 2SA: fit troisième à Pique, 11-12 DH

Entame: Dame de Carreau

Le jeu de la carte:

Pour réaliser dix levées, le déclarant doit commencer par affranchir les Coeurs, afin de défausser un Carreau du mort sur le Roi de Coeur et pouvoir ainsi couper son Carreau perdant. Pour cela, il doit prendre l'entame Carreau au mort pour préserver son unique rentrée de main: le Roi de Carreau.

Donne n°1/CCA 11 **EST 6**

◆ 9♡ A 10 5 3♦ 10 8 7 6 4◆ R 5 2

♠ D 8 7 3 2♡ 8 6♦ A D♣ V 9 6 4



♣ A 10 6 5 4

♥ R D V 2

♦ ---♣ A 8 7 3

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ 2♥ 4♥	Passe Passe Fin	1SA 3♡	Passe Passe

Entame: 6 de Cœur

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend l'entame en main, tire As, Roi de Trèfle et l'As de Pique. Il continue en double coupe et réalise ainsi sept levées d'atout, l'As de Pique et As, Roi de Trèfle qu'il a bien fait d'encaisser avant qu'Est ne se défausse.

Donne n°1/SGF 301 f **SUD 11**

♠ D 7 5♥ R 9 8♦ A R D 10 2♠ 4 3

♣ A 10 9 4 2

♥ A 3

♦ 8

♣ D V 10 9 5



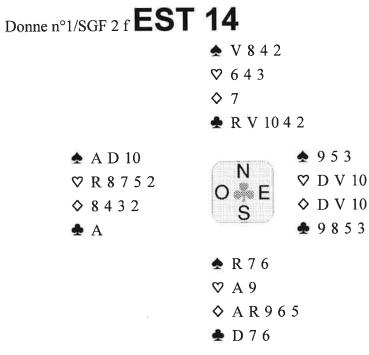
◆ V 8 6
♡ D V 10 7 6 4
◇ 4 3
• A R

Sud	Ouest	Nord	Est
1♡	1♠	2�	Passe
2\	Passe	4♡	Fin

Entame: 8 de Carreau

Le jeu de la carte :

Le déclarant prend de l'As du mort et Est doit penser que le 8 de Carreau est un singleton. A partir de là, la carte à fournir sous l'As est le 9 pour indiquer sa reprise de main à Pique. Si Ouest comprend, le contrat chutera de deux levées : As, Roi de Pique, As de Cœur et deux coupes.



Sud Ouest Nord Est
1SA Fin

Entame: 5 de Cœur

Le jeu de la carte:

Le déclarant prend le 10 de Cœur d'Est de l'As et joue Trèfle. Ouest en main à l'As de Trèfle et qui connaît DV10 à Cœur chez son partenaire, doit alors s'arranger pour lui expliquer qu'il souhaite un retour Pique. Le meilleur moyen est de rejouer Cœur pour le Valet d'Est et le laisser en main à la Dame de Cœur, tout en fournissant le 8 de Cœur.

Donne n°1/SGF 201 f NORD 9

♣ A V 10
♥ D 9 6 5
♦ 8 5 4
♣ A V 10

♠ 8 7 3♡ 4 2♦ A R 9 6 2♠ 8 7 3



♠ 6 5 4♡ A R V 10 7♦ D 10♠ R D 5

Sud	Ouest	Nord	Est
1♡	Passe	3SA*	Passe
4♡	Fin		

Entame: As, Roi de Carreau

Le jeu de la carte : Préférentiel

Est doit fournir le 3 de Carreau, pour montrer au moins trois cartes sans la Dame, puis le Valet, pour indiquer une préférence pour le retour Pique. Si Ouest avait le malheur de rejouer autre chose que Pique, le déclarant n'aurait plus qu'à éliminer les autres couleurs avant de jouer Pique vers le 10, pour une remettre Est en main, qui serait ainsi contraint de rejouer Pique ou coupe et défausse.

Donne n°1/SGF 202 f OUEST 4

D 9 2D V 6 3R 8 4₹ 7 5 3

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

♠ R 6

♡ A R 10 8 5

♦ A 5

♣ D V 10 4

SudOuestNordEst $1 \heartsuit$ Passe $2 \heartsuit$ Passe $4 \heartsuit$ Fin

Entame: Roi de Trèfle

Le jeu de la carte :

Ouest entame Roi et As de Trèfle. Est, qui enregistre le message (As, Roi secs), doit signaler que sa reprise est à Pique en fournissant le 9 de Trèfle au second tour de la couleur (appel préférentiel).

N.B. Sur le Roi de Trèfle, comme il y a trois petites cartes au mort, Est doit fournir le 2 pour refuser la couleur.

Diagramme des donnes

