

Thèmes

Enchères

Inférence du Roudi : 1
Forcing/non-forcing : 1-4-5-14-15-18-19-25-26-18-29-30
Redemande de l'ouvreur : 1-4-5-10-12-16-19-20-25-26-29
Intervention : 2-4-8-11-12-14-18-20-24-26-30
X d'appel : 2-4-8-21-24
Stayman : 3-7-22
Chelem : 5-10-12-28
Michael cue-bid : 11
X Spoutnik : 14
Cue-bid : 14-18-20
Réveil : 21
Inférence du Drury : 28
Texas mineur : 29

Jeu du déclarant

Communication : 1-2-3-9-14

Timing : 1-2-3-4-8-9-11-16-19-21-22-24-25-26-27
Levées de coupe : 2-4-11-12-15-21
Affranchissement : 3-4-8-21-25-26-27-30
Impasse : 7-8-9-10-11-19-20-22-24-26-27
Règle des 11 : 7
Laisser-passer : 8-18-22
Guillemard : 15-16
Adversaire dangereux : 19-26
Compte de main : 20-23
Baiser au Roi : 26

Flanc

Entame : 1-2-3-5-6-7-8-12-13-14-17-18-19-22-23-25-26-27-29-30
Contre-attaque : 6-8-13-14-17-20-23-25
Défausse : 9
Signalisation : 13
Promotion d'atout : 13
Appel préférentiel : 23

Super BCSH



**Séance du samedi
22 novembre 2025
à 15h00**



www.bcsch.fr

1 - Entre 7 et 8

Vulnérable : P
Don : Nord

Sud Ouest Nord Est

1♦ - 1♥ -
1SA - 2♥ Fin

♠ A852
♥ 76
♦ R62
♣ V643

♠ V3
♥ RV1032
♦ V873
♣ R5

	N	
O		E
	S	

♠ R974
♥ 9854
♦ D
♣ A1082

♠ D106
♥ AD
♦ A10954
♣ D97

Résultat : 2 ♥ + 1

Entame : Dame de ♦

ENCHÈRES :

1 SA = 12 H-15 HL réguliers
2 ♥ = enchère d'arrêt absolu

JEU DE LA CARTE :

Vous ne perdrez que l'As de ♣, 1♦ et As-Roi de ♠.
Mais soyez vigilants et surprenez la Dame de ♥ du Roi, pour enlever les atouts adverses, sinon la punition sera immédiate, vous vous ferez couper à ♦.

Principe à retenir : On peut répéter une couleur seulement 5^{ème} sur la redemande à 1 SA, cette dernière assurant de la présence de 2 ou 3 cartes.

30 - Liberté, liberté chérie

Vulnérable: P
Don : Est

Sud Ouest Nord Est

- 1♣ 1♠ 1SA
Fin

♠ 72
♥ D873
♦ RV5
♣ AR98

♠ RD1086
♥ AR5
♦ D10
♣ V104

	N	
O		E
	S	

♠ AV3
♥ V2
♦ A643
♣ 7532

♠ 954
♥ 10964
♦ 9872
♣ D6

Résultat : 1 SA +1/-1

Entame : 4 de ♠

ENCHÈRES :

1 SA = enchère libre, 8-10 HL et l'arrêt après intervention

JEU DE LA CARTE :

Après avoir pris l'entame, vous tirez As-Roi de ♣, ceux-ci se révélant partagés vous affranchissez le 4^{ème}. Nord affranchit ses ♠, après avoir tiré le dernier ♣, vous voilà à la croisée des chemins. Faut-il faire l'impasse à Rachel ?
Les courageux qui la tenteront chuteront d'une.
Ceux qui voudront assurer en tirant leurs 7 levées en feront 8.

Principe à retenir : Lorsque vous êtes libéré de parole, le fait d'enchérir est toujours positif.

29 - Bal des débutantes

Vul : TOUS
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est		
1SA	-	2♠	-	♠ 1076	♠ V9853
2SA	-	3♦	-	♥ RV943	♥ A875
3♠	-	5♣	Fin	♦ 72	♦ R94
				♣ 985	♣ 3
				♠ AR42	
				♥ 106	
				♦ A83	
				♣ AD72	

Résultat : 5 ♣ =

Entame : As de ♥ / 3 de ♥

ENCHÈRES :

2 ♠ = Texas ♣
2 SA = non rectification du Texas, maxi et fitté avec au moins un gros honneur
3 ♦ = bicolore mineur 5/5 de manche
3 ♠ = force à ♠, problème à ♥
5 ♣ = moi aussi

JEU DE LA CARTE :

Si vos adversaires qui ont des problèmes auditifs n'ont pas encaissés leurs ♥, vous réaliserez 13 levées, l'impasse ♦ réussissant.

Principe à retenir : **Ne concluez pas trop vite avec un singleton en face de l'ouverture de 1 SA.**

2 - Gardez le contrôle

Vul : NS
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est		
1♦	2♥	X	-	♠ D1096	♠ R743
4♠	Fin			♥ A63	♥ 9842
				♦ 76	♦ D8
				♣ AD76	♣ V93
				♠ 8	
				♥ RDV1075	
				♦ R542	
				♣ 42	
				♠ AV52	
				♥	
				♦ AV1093	
				♣ R1085	

Résultat : 4 ♠ +1

Entame : Roi de ♥

ENCHÈRES :

2 ♥ = faible, 6 belles cartes sans l'ouverture
X = d'appel
4 ♥ = évident vert contre rouge avec 10 atouts connus
4 ♠ = obligé avec cette distribution même si notre partenaire n'a que 8-9 H

JEU DE LA CARTE :

Ne mettez pas l'As de ♥ mais coupez l'entame, remontez au mort à ♣ et coupez un 2^{ème} ♥. Jouez maintenant As de ♠ et Valet de ♠ surpris de la Dame. Quand Est aura fait son Roi de ♠, vous pourrez remonter à ♣ pour lui enlever son ou ses derniers atouts et ne perdrez plus qu'une levée de ♦.
Si vous avez mis l'As de ♥ à l'entame vous ne réaliserez au mieux que 10 levées.

Principe à retenir : **Conservez l'As de la couleur du flanc pour garder le contrôle de la couleur.**

3 - Les points, c'est au billard

Vul : EO
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est				
-	2♣	-	2♦		♠ 92		
-	2SA	-	3♣		♥ RD62		
-	3♦	-	3♥		♦ V862		
-	3♠	-	4♠		♣ D102		
Fin				♠ ARD		♠ V108765	
				♥ A5		♥ V983	
				♦ D10754		♦ 874	
				♣ AR5			
					♠ 43		
					♥ 1074		
					♦ AR93		
					♣ V963		

Résultat : 4 ♠ + 1

Entame : 2 de ♠

ENCHÈRES :

2 ♣ = fort indéterminé
2 SA = régulier, 22-23 HL
3 ♣ = Stayman, pas question de passer avec ce 6-4 majeur
3 ♦ = pas de majeure 4^{ème}
3 ♥ = chassé-croisé

JEU DE LA CARTE :

Le flanc ayant entamé atout, vous ne pouvez plus couper les ♥, alors essayez d'affranchir vos ♦ par la coupe en communiquant une fois à l'atout puis avec As-Roi de ♣ et l'As de ♥. Les ♦ se révélant 4-4, vous réalisez 11 levées.

Principe à retenir : L'affranchissement par la coupe fait partie d'un des plus importants plans de jeu à la couleur.

28 - Rencontre du 3^{ème} type

Vul : NS
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est				
1♠	-	3♣	-		♠ R943		
4♦	-	4♥	-		♥ 2		
4SA	-	5♥	-		♦ 983		
6♠	Fin				♣ AD1054		
				♠ 82		♠ V7	
				♥ D1065		♥ V874	
				♦ RDV6		♦ A10752	
				♣ 932		♣ 76	
					♠ AD1065		
					♥ AR93		
					♦ 4		
					♣ RV8		

Résultat : 6 ♠ =

Entame : Roi de ♦

ENCHÈRES :

3 ♣ = enchère de rencontre, après Passe, montre un fit 4^{ème} et une belle couleur 5^{ème} d'une dizaine de points
4 ♦/♥ = contrôles
5 ♥ = 2 clés sans la Dame d'atout

JEU DE LA CARTE :

Un ♦ pour eux, le reste pour nous.

Principe à retenir : Il faut à tout prix jouer le Drury avec toutes ses inférences.

27 - Destination finale

Vul : P
Don : Sud

Sud Ouest Nord Est
- 1SA - 3SA
Fin

♠ V10983
♥ R1076
♦ 10
♣ D75

♠ AR6
♥ D5
♦ D74
♣ RV1086

	N	
O		E
	S	

♠ D4
♥ AV
♦ RV8532
♣ 943

♠ 752
♥ 98432
♦ A96
♣ A2

Résultat : 3 SA +1/+2

Entame : Valet de ♠

ENCHÈRES :

1 SA = 15 H-17 HL réguliers

3 SA = 10-15 HL

Pas de Texas mineur sans singleton en zone de manche.

JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame ♠ du mort et affranchissez vos ♦. Sud prend au 3^{ème} tour et rejoue ♠. Tentez l'impasse ♥ qui réussit et tirez vos ♦ en défaussant 3 ♣. Vous jouez ♣ maintenant vers Roi-Valet, si vous passez la bonne 11 levées.

Principe à retenir : Quand vous connaissez le contrat final, nommez-le.

4 - Monsieur de La Palice

Vul : TOUS
Don : Ouest

Sud Ouest Nord Est
X 1♦ - 1♥
3♥ - 4♥
Fin

♠ 9853
♥ 10963
♦ 8
♣ V1074

♠ 7
♥ ARDV
♦ D1074
♣ A852

	N	
O		E
	S	

♠ AV62
♥ 8542
♦ RV93
♣ 9

♠ RD104
♥ 7
♦ A652
♣ RD63

Résultat : 4 ♥ =

Entame : Roi de ♠

ENCHÈRES :

X = d'appel aux 2 autres couleurs avec l'ouverture

3 ♥ = fitté, 2^{ème} zone

JEU DE LA CARTE :

Le contre d'appel de Sud doit vous faire craindre un mauvais partage des atouts, si vous les ôtez, vous ne pourrez plus couper... (Lapalissade) Dans ces conditions, vous devez affranchir votre couleur secondaire, quitte à subir une coupe. Prenez l'entame ♠ de l'As et jouez le Roi de ♦, Sud prend de l'As et donne une coupe à son partenaire, qui rejoue ♠. Coupez au mort et coupez un premier ♣ de votre main. Rentez au mort par l'atout et coupez de nouveau un ♣. Enlevez les atouts et réalisez brillamment 10 levées.

Principe à retenir : Gare à la maladie d'atout, quand vous ôtez ceux du flanc, vous ôtez aussi les vôtres.

5 - Décision ultime

Vul : NS
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	-
2♣	-	2♠	-
3♦	-	3SA	-
6SA	Fin		

♠ 9754
♥ 10974
♦ 95
♣ 854

♠ V10862
♥ AD
♦ AV4
♣ V92

	N	
O		E
	S	

♠ A3
♥ 6532
♦ D873
♣ 1063

♠ RD
♥ RV8
♣ R1062
♣ ARD7

Résultat : 6 SA =

Entame : 5 de ♥

ENCHERES :

2♣ = naturel, 11 H et plus auto-forcing
2♠ = la répétition ne rallonge pas la couleur, simplement vous êtes en situation d'obligation
3♦ = semi naturel, forcing
3SA = arrêt ♥
6SA = attention 4SA ne serait pas Blackwood mais quantitatif

JEU DE LA CARTE :

Le tout c'était de l'appeler, car au jeu de la carte, il y a 13 levées...
Oh, pardon, après que l'adversaire ait encaissé son As de ♠.

Principe à retenir : Une enchère à SA qui suit immédiatement une enchère à SA est toujours quantitative.

26 - Gloire à toi oh César !

Vul : TOUS
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
			-
1♣	1♠	2♦	-
2SA	-	3SA	Fin

♠ AV10854
♥ D63
♦ R2
♣ 92

♠ 6
♥ AR9
♦ AD864
♣ R543

	N	
O		E
	S	

♠ 972
♥ 1085
♦ V109
♣ V1076

♠ RD3
♥ V742
♦ 753
♣ AD8

Résultat : 3 SA +1

Entame : Valet de ♠

ENCHERES :

2♦ = naturel 5^{ème} et plus, après intervention l'enchère est forcing mais plus auto-forcing
2SA = arrêt ♠
3SA = on a du matériel malgré le singleton ♠

JEU DE LA CARTE :

1♠+2♥+3♣+1♦ font = 7 levées
Inutile de vous voiler la face, il en manque 2. Où les trouver ? A♦, mais ils ne sont pas tous maîtres, il va vous falloir les affranchir. Mais attention si Est prend la main, il vous pourfendra à ♠ et vous chuterez. Jouez ♦, faites l'impasse en fermant les yeux, rouvrez les, ça a marché, revenez en main et rejouez ♦. Le Roi apparaît, courbez-vous devant lui.

Principe à retenir : Méfiance, l'ennemi vous guette, évitez le.

25 - Un des 7 péchés capitaux

Vul : EO
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est				
-	1♦	-	1♥	♠ R6			
-	3♦	-	3SA	♥ 87643			
Fin				♦ 10			
				♣ RDV63			
				♠ A7		♠ DV82	
				♥ AR		♥ DV52	
				♦ RDV975		♦ 863	
				♣ 842		♣ A5	
				♠ 109543			
				♥ 109			
				♦ A42			
				♣ 1097			

Résultat : 3 SA =

Entame : 4 de ♠

ENCHÈRES :

1♦ = n'ouvrez pas de 1 SA cette main de 19 HL
3♦ = unicolore ♦, 17-19 HL

JEU DE LA CARTE :

Le contrat est sur table à condition de ne pas subir une contre-attaque à ♣. Alors pas trop de gourmandise, plongez de l'As de ♠ pour éviter le scénario catastrophe du retour du Roi de ♣. Le retour dans la couleur d'entame n'est pas obligatoirement automatique. Vous affranchissez vos ♦ et réalisez 9 levées.

Principe à retenir : Vous n'avez pas reçu l'entame la plus dangereuse, ne donnez pas une seconde chance au flanc.

6 - Offensif ou défensif ?

Vul : EO
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est				
-	1SA	-	3SA	♠ V5			
Fin				♥ V10963			
				♦ 52			
				♣ R843			
				♠ ARD2		♠ 764	
				♥ RD42		♥ 75	
				♦ V4		♦ R109863	
				♣ V95		♣ AD	
				♠ 10983			
				♥ A8			
				♦ AD7			
				♣ 10762			

Résultat : 3SA -1

Entame : Valet de ♥

ENCHÈRES :

1SA = 15-17 HL régulier
3SA = 10-15 HL régulier ou semi régulier

JEU DE LA CARTE :

Nord entame du Valet de ♥ que vous prenez de l'As. En plus du Valet de ♥ vous pouvez espérer chez votre partenaire 3 ou 4 points. S'il possède le Roi de ♥ un retour dans la couleur fera vite chuter. Mais il n'y a pas d'urgence, attaquez-vous plutôt aux rentrées du mort afin d'empêcher Ouest de profiter des ♦. Donc après l'As de ♥ rejouez ♣, Ouest prend au mort, revient en main à ♣ et joue le Valet de ♦. Vous prenez de la Dame et donnez un 2^{ème} tour de ♣ privant ainsi définitivement le mort d'accès aux ♦. Vous pourrez même laisser passer un tour de ♦ au cas où Ouest en aurait posséder 3 au départ.

Principe à retenir : Il existe 2 manières de jeu en flanc, faire des levées ou empêcher le déclarant d'en réaliser.

7 - Stop au gaspi

Vul : TOUS
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	1SA	-
2♣	-	2♦	-
3SA	Fin		

♠ 74
♥ DV1083
♦ 8642
♣ 102

♠ RV9
♥ A64
♦ AR73
♣ D54

	N	
O		E
	S	

♠ A1083
♥ 52
♦ D109
♣ R876

♠ D652
♥ R97
♦ V5
♣ AV93

Résultat : 3 SA + 1

Entame : 6 de ♣

ENCHÈRES :

1 SA = 15 H-17 HL réguliers
2 ♣ = Stayman à partir de 9 HL
2 ♦ = pas de majeure

JEU DE LA CARTE :

L'entame vous indique qu'Ouest n'a qu'une carte au-dessus du 6 (règle des 11). Fournissez un petit ♣ sur l'entame. Si Ouest met le 10, vous réaliserez 4 levées dans la couleur, en faisant 2 fois l'impasse au Roi. Si Ouest met le Roi, vous réaliserez 3 levées. Si Ouest ne fournit ni l'un ni l'autre vous ferez l'impasse à Roi-10 pour 4 levées. Si vous passez le 9 vous ne pourrez jamais réaliser 4 levées.

Principe à retenir : Laissez le flanc fournir ses grosses cartes dans le vide.

24 - Sincérité !

Vul : P
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	1♣	X
-	3♠	-	4♠
Fin			

♠ RV853
♥ 1054
♦ 104
♣ RD10

♠ D
♥ 8762
♦ AR6
♣ AV875

	N	
O		E
	S	

♠ A64
♥ ARDV
♦ V832
♣ 94

♠ 10972
♥ 93
♦ D975
♣ 632

Résultat : 4 ♠ =

Entame : As de ♦

ENCHÈRES :

X = d'appel
3 ♠ = 8-10 H et 5 cartes

JEU DE LA CARTE :

Nord entame de l'As de ♦ et continue la couleur, vous coupez le 3^{ème} et jouez un petit atout pour l'As, Nord fournissant la Dame. Cette dernière carte devrait être sincère, aussi jouez un petit ♠ et si Sud fournit le 7 passez le 8 en double impasse à 10-9. Si Sud fournit le 9 ou le 10 (mal joué, on n'est pas là pour aider le déclarant) vous prendrez et reviendrez en main à ♥ pour faire l'impasse à la grosse carte restante.

Principe à retenir : Quand l'adversaire fournit un honneur en second, peut-être ne pouvait-il pas faire autrement.

23 - Les cartes ont la parole

Vul : TOUS
Don : Sud

Sud Ouest Nord Est
- - 1SA Fin

♠ D764	♠ 10532	♠ A98
♥ ARV	♥ 1093	♥ 8764
♦ V8	♦ AR7	♦ D54
♣ 10964	♣ ARV	♣ D72

N
O E
S

♠ RV
♥ D52
♦ 109632
♣ 853

Résultat : 1 SA - 1

Entame : 7 de ♥

ENCHÈRES :
1 SA = 15 H-17 HL réguliers

JEU DE LA CARTE :

Après avoir encaissé ses 3 ♥, Ouest devra rejouer ♠ pour faire sauter la rentrée du mort, Est devant l'aider à trouver ce flanc en fournissant le 6, puis le 8 de ♥.

Nord sera ainsi limité à 6 levées, Est prenant de l'As de ♠ tirant son 4^{ème} ♥ et jouant ♠.

Sur retour ♣, Nord plonge de l'As affranchit ses ♦ et va les chercher avec le Roi de ♠, l'As étant forcément en Est, Ouest ayant passé d'entrée.

Principe à retenir : **Ne fournissez pas vos cartes négligemment, elles doivent donner des messages.**

8 - Pas de précipitation

Vul : P
Don : Ouest

Sud Ouest Nord Est
4♠ 1♥ X -
Fin

♠ A3	♠ R987	♠ 2
♥ RD1098	♥ AV2	♥ 763
♦ RD3	♦ 654	♦ V1098
♣ 543	♣ AR2	♣ D10987

N
O E
S

♠ DV10654
♥ 54
♦ A72
♣ V6

Résultat : 4 ♠ =/-1

Entame : Roi de ♥

ENCHÈRES :
X = d'appel
4 ♠ = obligé avec 6 cartes et 8 H

JEU DE LA CARTE :

Attention, sur l'entame du Roi de ♥, ne vous laissez pas aller à prendre. Respecter Charles, Ouest devrait rejouer le Roi de ♦, vous prenez de l'As et faites l'impasse affichée à la Dame de ♥ pour défausser un ♦ perdant. Maintenant vous pouvez jouer atout. Si vous avez pris le 1^{er} ♥, quand vous jouerez atout Ouest prendra et retournera ♦, votre Valet de ♥ n'étant pas encore affranchi.

L'entame ♦ pour cette même raison vous aurait battu.

Principe à retenir : **Le plan de jeu se fait avant de mettre la 1^{ère} carte du mort, après il est souvent trop tard.**

9 - A qui la victoire ?

Vul : EO
Don : Nord

Sud Ouest Nord Est
- 1SA

Fin

♠ D1094
♥ 863
♦ 84
♣ A743

♠ A82
♥ 972
♦ R962
♣ R106

	N	
O		E
	S	

♠ RV7
♥ A54
♦ ADV73
♣ V5

♠ 653
♥ RDV10
♦ 105
♣ D982

Résultat : 1 SA +1/=/+2

Entame : Roi de ♥

ENCHÈRES :

1 SA = 15 H-17 HL réguliers

JEU DE LA CARTE :

Ne laissez pas passer 2 fois l'entame, Sud pourrait avoir l'idée saugrenue d'ouvrir les ♣. Jouez le Roi de ♠, puis le Valet surpris de la Dame sinon vous auriez un problème si Nord retenait 2 fois, vous ne pourriez plus faire l'impasse à ♦ qu'une seule fois.

Nord devra faire attention de ne pas défausser le moindre ♦ sur les 4^{èmes} ♥ et ♠ et devra donc sécher son Roi de ♣.

Principe à retenir : Créez-vous des ponts d'une main à l'autre, vous jouez au Bridge.

22 - Amie, ennemie

Vul : EO
Don : Est

Sud Ouest Nord Est

- 1SA
- 2♠
Fin

-
- 2♣
- 4♠

♠ A854
♥ A63
♦ ARV
♣ 852

♠ DV73
♥ V10
♦ D85
♣ D963

	N	
O		E
	S	

♠ R1062
♥ 8742
♦ 9
♣ ARV10

♠ 9
♥ RD95
♦ 1076432
♣ 74

Résultat : 4 ♠ =/+1

Entame : Valet de ♥

ENCHÈRES :

1 SA = 15 H-17 HL réguliers

JEU DE LA CARTE :

Laissez passer l'entame, prenez au 2^{ème} tour et tentez l'impasse ♣. Maintenant jouez atout pour l'As et atout vers Roi-10. Si Nord intercale, vous prendrez du Roi et jouerez As-Roi de ♦ en défaussant un ♥. Vous referez ensuite l'impasse ♣. Le 4^{ème} ♣ vous permettra de défausser votre 3^{ème} ♥ et de couper celui du mort du 8 de ♠, Nord ne pouvant surcouper que de la Dame. Si Nord fournit un petit ♠ passer le 10 vous mènera aux mêmes 11 levées, mais si Sud pouvait prendre vous pourriez être victime d'un uppercut et chuter d'une.

Principe à retenir : En défense, vous n'êtes pas là pour aider le déclarant, laissez-le trouver tout seul les managements gagnants.

21 - Pas de chance

Vul : NS
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est	
		1♥	-	♠ R
2♥	-	-	X	♥ 98543
Fin				♦ A42
				♣ AR74
				♠ V98
				♥ ARDV10
				♦ 108
				♣ 963
				♠ A1043
				♥ DV965
				♦ V852
				♠ D7652
				♥ 762
				♦ R73
				♣ D10

Résultat : 2 ♥ X - 1

Entame : Dame de ♦

ENCHÈRES :

X = d'appel en réveil, battons-nous pour la partielle
Ouest passe évidemment avec ses 5 levées d'atout.

JEU DE LA CARTE :

Prenez de l'As de ♦ et ne jouez surtout pas atout, Ouest se ferait un plaisir de vous les ôter. Jouez le Roi de ♠, prenez le retour ♦, défaussez un ♦ sur la Dame de ♠ et coupez un ♠. Vous tirez maintenant la Dame de ♣ suivi d'As-Roi et Ouest vous montre ses 5 atouts maîtres.

Principe à retenir : **Ne laissez pas tranquille l'adversaire fitté à bas palier avec une main distribuée.**

10 - Décollage immédiat

Vul : TOUS
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est	
				♠ AD1073
				♥ R87
				♦ ARD6
				♣ 2
1♣	-	1♠	-	♠ 94
2♠	-	4♦	-	♥ D65
4♥	-	4SA	-	♦ V875
5♥	-	6♠	Fin	♣ AV64
				♠ 82
				♥ V10932
				♦ 942
				♣ 1093
				♠ RV65
				♥ A4
				♦ 103
				♣ RD875

Résultat : 6 ♠ =

Entame : 2 de ♠ / Valet de ♥

ENCHÈRES :

4 ♦ = contrôle espérant entendre 4 ♥
4 ♥ = contrôle, vœu exaucé
5 ♥ = 2 clés sans la Dame d'atout
6 ♠ = dommage pour le grand chelem, il manque une clé

JEU DE LA CARTE :

Quelque soit la manière dont vous jouerez et l'entame du flanc vous ne pourrez pas faire 13 levées.

Principe à retenir : **Le joueur qui débute les contrôles commence au palier immédiatement inférieur à celui qu'il est urgent de découvrir.**

11 - Poseur de tuiles

Vul : P
Don : Sud

Sud Ouest Nord Est
1♣ 2♦ - 4♥
Fin

♠ AR874
♥ AV1084
♦ V5
♣ 2

♠ D10932
♥ 2
♦ 10982
♣ DV10

	N	
O		E
	S	

♠ D965
♥ AD73
♦ 87643
♣

♠ V65
♥ R73
♦ R64
♣ AR95

Résultat : 4 ♥ + 1

Entame : As de ♣

ENCHÈRES :

2 ♦ = Michael Cue-bid, bicolore majeure 5/5, maxi 6 perdantes
4 ♥ = 2 couvrantes + un fit 9^{ème} et chicane ♠ qui en valent largement une 3^{ème}

JEU DE LA CARTE :

Coupez le 2^{ème} ♣, coupez un ♠, jouez ♥ pour le 10 et coupez un 2^{ème} ♠ de la Dame. Refaites l'impasse ♥, ôtez le dernier atout et tirez As-Roi de ♠. Dommage ils ne sont pas 4/4, vous faites l'impasse ♦ qui rate mais la Dame de ♦ vous permet de défausser votre dernier ♠.

Principe à retenir : En réponse à un bicolore en intervention, répondez en couvrantes.
0/1 couvrante = palier mini
2 couvrantes = enchère à saut
3 couvrantes = manche

20 - Fesse-ventre

Vul : TOUS
Don : Ouest

Sud Ouest Nord Est
2♦ 1♦ 1♠ -
4♠ 3♦ P -
Fin

♠ A63
♥ 762
♦ ARV932
♣ 3

♠ RDV85
♥ 543
♦ 84
♣ RV6

	N	
O		E
	S	

♠ 7
♥ V1098
♦ D10
♣ D98742

♠ 10942
♥ ARD
♦ 765
♣ A105

Résultat : 4 ♠ =

Entame : Dame de ♦

ENCHÈRES :

2 ♦ = Cue bid, beaucoup trop fort pour un soutien direct
3♦ = tentative de gêner
Passe = rien de plus que mon intervention
4 ♠ = tkt (t'inquiète), j'ai de quoi

JEU DE LA CARTE :

Coupez maître le 3^{ème} tour de ♦ et jouez atout pour le 10 du mort et l'As d'Ouest. Celui-ci ressort à ♥, où chercher la Dame de ♣ ? Pour le savoir cherchez donc quelle est la distribution de l'ouvreur. Ôtez les atouts et tirez 3 tours de ♥.
Quand Ouest fournit 3 fois à ♥, 3 fois à ♠ et que vous lui connaissez 6 cartes à ♦, vous savez qu'il possède au maximum un seul ♣, il ne vous reste plus qu'à tirer le Roi de ♣ et à faire l'impasse contre Est.

Principe à retenir : Refaites les mains adverses au lieu de jouer à pile ou face.

13 - La malédiction

Vul : TOUS
Don : Nord

Sud	Ouest	Nord	Est
-	1♠	-	2♠
Fin			

♠ AR9654
♥ V75
♦ 932
♣ A

♠ D7
♥ AR82
♦ 864
♣ D743

	N	
O		E
	S	

♠ V102
♥ 1063
♦ RV7
♣ RV109

♠ 83
♥ D94
♦ AD105
♣ 8652

Résultat : 2♠ -2

Entame : As de ♥

ENCHÈRES :
2♠ = 6-10 HLD

JEU DE LA CARTE :

Nord entame de l'As de ♥. La signalisation est d'appeler avec la Dame ou le doubleton quand il y a 3 petites cartes au mort, mais ici le flanc ♦ apparaît bien plus urgent. Aussi fournissez le 4 pour refuser la couleur. Nord rejoue ♦ (♣ serait idiot) et Sud fait la levée du 10. Il rejoue un petit ♥ pour le Roi de Nord qui rejoue ♦. Sud tire ses 2 ♦ et sa Dame de ♥ avant de rejouer un 4^{ème} tour de ♦ en coupe et défause uppercutant la Dame de Nord. Deux levées de chute récompensent ce flanc parfait.

Principe à retenir : En flanc, quand vous voulez que votre partenaire joue une couleur, ne l'appellez pas dans une autre.

18 - Rupture de stock

Vul : NS
Don : Est

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	1♥	2♥	-
2SA	-	3♣	-
3SA	Fin		

♠ D102
♥ AR974
♦ V98
♣ 85

♠ R64
♥ 86
♦ AR3
♣ AV1064

	N	
O		E
	S	

♠ 9875
♥ 102
♦ 7642
♣ R72

♠ AV3
♥ DV53
♦ D105
♣ D93

Résultat : 3 SA =/-1/+1

Entame : 7 de ♥

ENCHÈRES :

2♥ = demande d'arrêt en vue de SA ou gros fit ♣
2 SA = arrêt ♥
3♣ = proposition de chelem
3 SA = non merci, avec ma main mini et que 3 cartes à ♣

JEU DE LA CARTE :

Vous avez besoin des ♣ pour gagner votre contrat et si le Roi n'est pas placé, Est sera en mesure de traverser votre honneur ♥, sauf si...Est n'a plus de ♥ car vous avez laissé passer le 10 de ♥ au 1^{er} tour.
Si vous avez pris le 1^{er} ♥, -1.
Si vous avez laissé passer et qu'Ouest rejoue ♦ au 3^{ème} tour, =.
Si vous avez laissé passer et qu'Ouest rejoue ♥, +1.

Principe à retenir : Le laisser-passer pour épuiser la main courte ne s'effectue pas seulement avec l'As.

17 - Plus haut

Vul : P
Don : Nord

Sud Ouest Nord Est
1SA -
3SA Fin

♠ 108643	♠ AV	♠ 975
♥ A2	♥ R64	♥ 98753
♦ A8	♦ DV1092	♦ 54
♣ D1083	♣ AV4	♣ R62

N
O E
S

♠ RD2
♥ DV10
♦ R763
♣ 975

Résultat : 3SA -1

Entame : 8 de ♥

ENCHÈRES :

1SA = 15-17 HL régulier
3SA = 10-15 HL régulier

JEU DE LA CARTE :

Vous prenez l'entame du 8 de ♥ de l'As. Cette entame n'est évidemment pas une 4^{ème} meilleure et continuer la couleur n'a aucun intérêt. Les ♣ sont la seule couleur susceptible de procurer des levées et il faut contre-attaquer du 10 pour prendre ensuite le 9 du mort en impasse avec Dame-8. Si vous rejouez un petit Nord laisse filer vers le 9 pour plus 1.

Principe à retenir : **En flanc, derrière le mort jouez une carte supérieure à celle visible pour prendre un honneur du déclarant en fourchette.**

14 - Moi aussi

Vul : P
Don : Est

Sud Ouest Nord Est
1♥
2♠ - 2♥ -
2♠ Fin

♠ 874	♠ R106
♥ 84	♥ 976
♦ D972	♦ A108
♣ 9852	♣ RV103

N
O E
S

♠ A2
♥ AR1052
♦ V643
♣ A6

♠ DV953
♥ DV3
♦ R5
♣ D74

Résultat : 2 ♠ -1

Entame : 8 de ♥

ENCHÈRES :

2♥ = cue-bid, demande des renseignements sur l'intervention
2♠ = mini, pas l'ouverture

JEU DE LA CARTE :

Vous prenez du Roi et tirez l'As. Sud fournit le 3 et le Valet et Est le 4 au second tour. Vous disposez de 4 levées dans votre main et d'une 5^{ème} en faisant couper votre partenaire à ♥. Où trouver une 6^{ème} levée ? Pas chez votre partenaire en terme d'honneurs, mais vous vous pourriez couper 1 ♣. Différez la coupe à ♥ et jouez As de ♣ et ♠. Prenez la main au 1^{er} tour d'atout et jouez ♥. Ouest coupe et rejoue ♣ que vous coupez pour la chute.

Principe à retenir : **Ne vous précipitez pas, en flanc aussi faites un plan de jeu.**

15 - Risque zéro

Vul : NS
Don : Sud

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	-	1♥	-
1♠	-	3♠	-
4♠	Fin		

♠ 52
♥ RDV6
♦ 65
♣ V9753

♠ 10876
♥ A942
♦ AR
♣ 862

	N	
O		E
	S	

♠ V93
♥ 1075
♦ D1083
♣ D104

♠ ARD4
♥ 83
♦ V9742
♣ AR

Résultat : 4 ♠ + 2

Entame : Roi de ♥

ENCHÈRES :
3 ♠ = 11-12 HLD

JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame de l'As et tirez As-Roi d'atout, tout le monde fournit, mais le Valet ne vient pas. Laissez-le traîner, tirez As-Roi de ♦, revenez en main au Roi de ♣ et coupez un ♦. Ceux-ci ne sont pas 3-3 mais vous n'êtes pas coupé. Vous rentrez en main à l'As de ♣ et coupez un 2^{ème} ♦. Vous rentrez en main en coupant un ♣, ôtez le dernier atout pour jouer votre dernier ♦ maître abandonnant négligemment le dernier pli à la défense. Merci Monsieur Guillemard.

Principe à retenir : Le leitmotiv de la manœuvre de Guillemard : rien à perdre, tout à gagner.

16 - Comme au tennis

Vul : EO
Don : Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
-	-	-	1♠
-	2♠	-	2SA
-	3♠	-	4♠
Fin			

♠ R85
♥ 652
♦ 1074
♣ AR53

♠ V1096
♥ 10
♦ A95
♣ D10742

	N	
O		E
	S	

♠ AD432
♥ ARD7
♦ 86
♣ 96

♠ 7
♥ V9843
♦ RDV32
♣ V8

Résultat : 4 ♠ =

Entame : Roi de ♦

ENCHÈRES :
2SA = enchère d'essai généralisé
3♠ = force à ♠ et maxi

JEU DE LA CARTE :

Vous coupez le 3^{ème} tour de ♦ et faites votre plan de jeu. Si les atouts sont 3-2, vous gagnerez sans problème. Effectuez une manœuvre de Guillemard associée à un lob : pour la surlevée dans ce cas ou pour assurer votre contrat si les atouts sont 4-1. Tirez 2 tours d'atouts (As et Roi) et jouez les ♥ en lob : c'est-à-dire en montant au mort à ♣ pour jouer le 2^{ème} et le 3^{ème} tour de ♥. Le flanc est impuissant. S'il coupe ce sera avec son argent. Vous ferez ainsi 10 levées malgré la mauvaise répartition des atouts et des ♥.

Principe à retenir : Pensez aux mauvais partages et cherchez le moyen de lutter contre eux.