## **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.bcsh.fr

#### 1 - Entre 7 et 8

Vulnérable : P Don : Nord

**▲ V3** Ouest Nord Est RV1032 V873 1♦ ♣ R5 1SA Fin ▲ A852 ▲ R974 **v** 76 **9854** E ♦ R62 • D ♣ V643 ▲ A1082 D106 AD *Résultat* : 2 ♥ + 1 A10954 **D97** 

Entame: Dame de •

#### ENCHERES:

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

#### JEU DE LA CARTE :

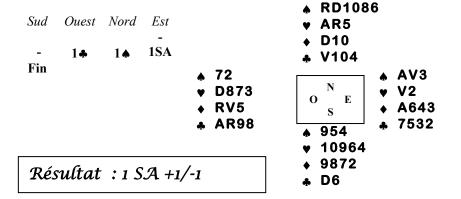
Vous ne perdrez que l'As de ♣, 1♦ et As-Roi de ♠.

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 ♦.

<u>Principe à retenir</u>: On peut répéter une couleur seulement 5<sup>ème</sup> 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



Entame: 4 de A

#### ENCHERES:

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 4ème. 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.

<u>Principe à retenir</u>: 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 D2 DV1065 1SA RV1064 2SA **1076** ▲ V9853 3♠ Fin **▼** RV943 **■** A875 **→** 72 • R94 **.** 985 **4** 3 ▲ AR42 106 ◆ A83 Résultat : 5 ♣ = ♣ AD72

Entame: As de ♥/3 de ♥

#### ENCHERES:

2 A = 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

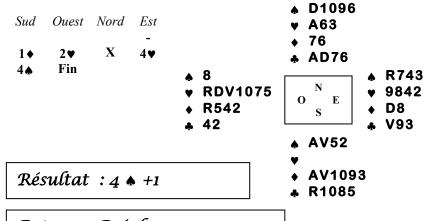
#### JEU DE LA CARTE :

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

<u>Principg à retenir</u>: Ne concluez pas trop vite avec un singleton en face de l'ouverture de 1 SA.

## 2 - Gardez le contrôle

Vul: NS Don: Est



Entame : Roi de 🔻

#### ENCHERES:

2 ♥ = faible, 6 belles cartes sans l'ouverture

X = d'appel

4 ♥ = évident vert contre rouge avec 10 atouts connus

#### JEU DE LA CARTE:

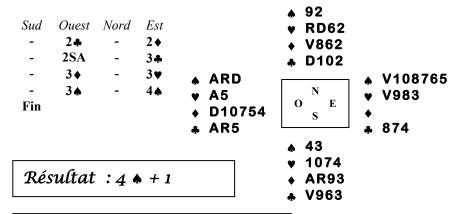
Ne mettez pas l'As de ♥ mais coupez l'entame, remontez au mort à ♣ et coupez un 2ème ♥. Jouez maintenant As de ♠ et Valet de ♠ surpris de la Dame. Quand Est aura fait son Roi de ♠, vous pourrez remonter à ♠ pour lui enlever son ou ses derniers atouts et ne perdrez plus q'une levée de ♦.

Si vous avez mis l'As de ♥ à l'entame vous ne réaliserez au mieux que 10 levées.

<u>Principg à rgtgnir</u>: 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



Entame: 2 de

#### ENCHERES:

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

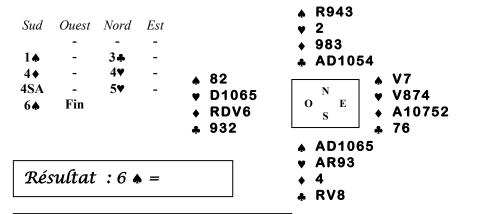
#### JEU DE LA CARTE :

Le flanc ayant entamé atout, vous ne pouvez plus couper les ♥, alors essayez d'affrranchir 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.

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

## 28 - Rencontre du 3<sup>ème</sup> type

Vul : NS Don : Ouest



Entame : Roi de 🔸

#### ENCHERES:

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.

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

## 27 - Destination finale

Vul: P
Don: Sud

V10983 Ouest Nord Est R1076 1SA 3SA **• 10** Fin ▲ D75 ▲ AR6 ▲ D4 • AV ♥ D5 ◆ D74 ◆ RV8532 ♣ RV1086 **943 ▲** 752 98432 ▲ A96 Résultat : 3 SA + 1/+2. A2

Entame: Valet de 🛦

#### ENCHERES:

1 SA = 15 H-17 HL réguliers

3 SA = 10-15 HL

Pas de Texas mineur sans singleton en zone de manche.

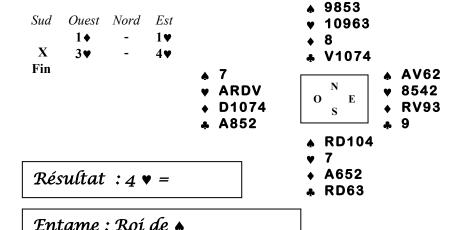
#### JEU DE LA CARTE :

Prenez l'entame ♠ du mort et affranchissez vos ♦. Sud prend au 3ème 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.

<u>Principg à retenir</u>: Quand vous connaissez le contrat final, nommez-le.

## 4 - Monsieur de La Palice

Vul : TOUS Don : Ouest



#### ENCHERES:

X = d'appel aux 2 autres couleurs avec l'ouverture 3 ♥ = fitté, 2<sup>ème</sup> 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. Rentrez au mort par l'atout et coupez de nouveau un &. Enlevez les atouts et réalisez brillamment 10 levées.

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

## 5 - Décision ultime

Vul: NS Don: Nord

▲ V10862 Sud Ouest Nord Est AD 14 AV4 2 2 ♣ V92 3SA 3♦ **▲** 9754 ▲ A3 6SA Fin **v** 10974 **♥** 6532 95 ♦ D873 S **854 4** 1063 ▲ RD RV8 Résultat : 6 SA =♣ R1062 ARD7

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

3 SA = arrêt ♥

6 SA = attention 4SA ne serait pas Blackwood mais quantitatif

#### JEU DE LA CARTE:

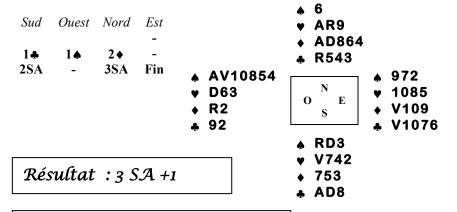
Le tout c'était de l'appeler, car au jeu de la carte, il y a 13 levées...

Oh, pardon, après que l'adversaire ait encaissé son As de ♠.

<u>Principe à retenir</u>: Une enchère à SA qui suit immédiatement une enchère à SA est toujours quantitative.

## 26 - Gloire à toi oh César!

Vul: TOUS Don: Est



#### Entame: Valet de 🛦

#### ENCHERES:

- 2 ♦ = naturel 5<sup>ème</sup> et plus, après intervention l'enchère est forcing mais plus auto-forcing
- 2 SA = arrêt \*
- 3 SA = on a du matériel malgré le singleton ♠

#### JEU DE LA CARTE :

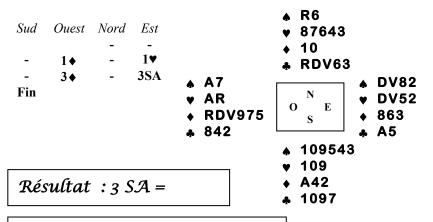
#### 

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.

<u>Principe à retenir</u>: Méfiance, l'ennemi vous guette, évitez le.

## 25 - Un des 7 péchés capitaux

Vul : EO Don : Nord



Entame: 4 de .

#### ENCHERES:

1 + = n'ouvrez pas de 1 SA cette main de 19 HL

3 **♦** = unicolore **♦**, 17-19 HL

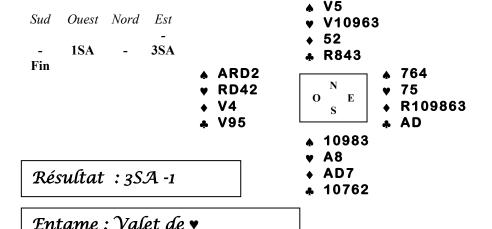
#### JEU DE LA CARTE :

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.

<u>Principe à retenir</u>: 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



#### ENCHERES:

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 2ème 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.

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

## 7 - Stop au gaspí

Vul: TOUS Don: Sud

♠ RV9 Ouest Nord Est Sud A64 1SA **AR73** 2♦ ♣ D54 3SA Fin ▲ A1083 **4** 74 **DV1083 y** 52 ◆ D109 8642 **.** 102 ▲ R876 ▲ D652 ▼ R97 Résultat : 3 SA + 1 V5 ▲ AV93

Entame: 6 de .

#### ENCHERES:

1 SA = 15 H-17 HL réguliers

2 \* = Stayman à partir de 9 HL

2 ♦ = pas de majeure

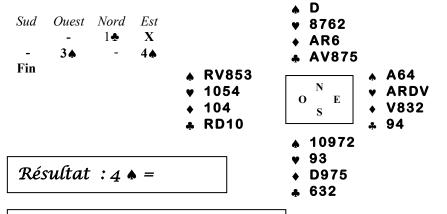
#### JEU DE LA CARTE :

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.

<u>Principe à retenir</u>: Laissez le flanc fournir ses grosses cartes dans le vide.

## 24 - Sincérité!

Vul: P Don: Ouest



Entame: As de .

#### ENCHERES:

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 3ème 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.

<u>Principg à retenir</u>: 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

**▲ 10532** Sud Ouest Nord Est 1093 1SA Fin ◆ AR7 ARV ▲ D764 ▲ A98 ARV **9** 8764 ◆ D54 **4** 10964 ♣ D72 ▲ RV **D52** 109632 Résultat : 1 S.A - 1 **a** 853

Entame : 7 de ♥

#### ENCHERES:

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 ♥.

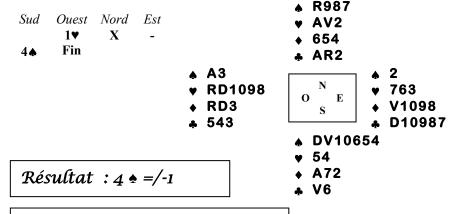
Nord sera ainsi limité à 6 levées, Est prenant de l'As de ♠ tirant son 4ème ♥ et rejouant ♠.

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.

<u>Principe à retenir</u>: Ne fournissez pas vos cartes négligemment, elles doivent donner des messages.

## 8 - Pas de précipitation

Vul: P
Don: Ouest



Entame: Roi de 🔻

#### ENCHERES:

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 1er ♥, 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.

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

## 9 - A qui la victoire?

Vul : EO Don : Nord

**▲ A82** Sud Ouest Nord Est 972 1SA R962 Fin \* R106 ▲ D1094 ▲ RV7 **v** 863 **▼** A54 **84** ◆ ADV73 **A** A743 ▲ V5 **▲** 653 ▼ RDV10 *Résultat* : 1 *SA* +1/=/+2 105 ♣ D982

Entame: Roi de 🔻

#### ENCHERES:

1 SA = 15 H-17 HL réguliers

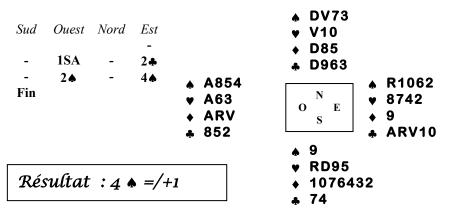
#### IEU DE LA CARTE :

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 4èmes ♥ et ♠ et devra donc sécher son Roi de ♣.

<u>Principg à retenir :</u> Créez-vous des ponts d'une main à l'autre, vous jouez au Bridge.

## 22 - Amíe, ennemíe



Vul: EO

Don: Est

Entame: Valet de 🔻

#### ENCHERES:

1 SA = 15 H-17 HL réguliers

#### JEU DE LA CARTE :

Laissez passer l'entame, prenez au 2ème 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 4ème ♣ vous permettra de défausser votre 3ème ♥ 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.

<u>Principg à retenir</u>: En défense, vous n'êtes pas là pour aider le déclarant, laissez-le trouver tout seul les maniements gagnants.

## 21 - Pas de chance

Vul : NS Don : Nord

Ouest Nord Est 98543 ♦ A42 2♥ ▲ AR74 Fin ▲ V98 ▲ A1043 ARDV10 108 **DV965 a** 963 ▲ V852 D7652 762 Résultat :  $2 \vee X - 1$ **R73** D10

Entame: Dame de •

#### ENCHERES:

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

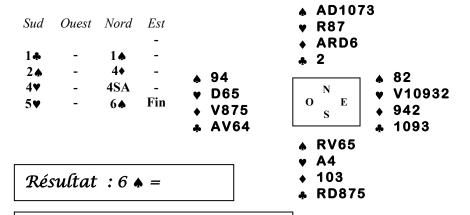
#### JEU DE LA CARTE :

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.

<u>Principe à retenir</u>: Ne laissez pas tranquille l'adversaire fitté à bas palier avec une main distribuée.

## 10 - Décollage immédiat

Vul : TOUS Don : Est



Entame : 2 de ♠ / Valet de ♥

#### ENCHERES:

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.

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

#### 11 - Poseur de tuíles

Vul : P Don : Sud

▲ D10932 Sud Ouest Nord Est 2♦ 1. 10982 Fin ♣ DV10 ▲ AR874 **▼** AV1084 D965 **♦ AD73** ♦ V5 S **2 87643** ▲ V65 ♥ R73 *Résultat* : 4 ♥ + 1 ◆ R64 . AR95

Entame: As de .

#### ENCHERES:

2 ◆ = Michael Cue-bid, bicolore majeure 5/5, maxi 6 perdantes 4 ♥ = 2 couvrantes + un fit 9<sup>ème</sup> et chicane ♠ qui en valent largement une 3<sup>ème</sup>

#### IEU DE LA CARTE :

Coupez le 2ème ♣, coupez un ♠, jouez ♥ pour le 10 et coupez un 2ème ♠ 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 ♠.

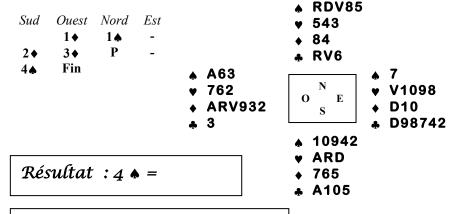
<u>Principg à retenir</u>: En réponse à un bicolore en intervention, répondez en couvrantes. 0/1 couvrante = palier mini

2 couvrantes = enchère à saut

3 couvrantes = manche

## 20 - Fesse-ventre

Vul : TOUS Don : Ouest



Entame: Dame de •

#### ENCHERES:

2 \( \ = \text{Cue bid, beaucoup trop fort pour un soutien direct} \)

3 ← = tentative de gêner

Passe = rien de plus que mon intervention

4 ♠ = tkt (t'inquiète), j'ai de quoi

#### IEU DE LA CARTE :

Coupez maître le 3ème 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.

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

## 19 - Position précaire

Vul : EO Don : Sud

AD6 Ouest Nord Est Sud 763 1♦ **V3** 2♦ ▲ AR976 3SA Fin ▲ V8 **▲** 9542 A10842 ♥ D9 986 ◆ R105 ♣ V102 ▲ D543 ▲ R1073 ♥ RV5 Résultat : 3 SA +2 ▲ AD742 . 8

Entame : 4 de ♥

#### ENCHERES:

2 ♣ = naturel, 11 H et +, auto-forcing

2 \( = \) unicolore \( \), ou bicolore non nommable

2 ★ = force à ♠, pas obligatoirement 4 cartes

3 SA = 4 cartes à ★ et arrêt ♥

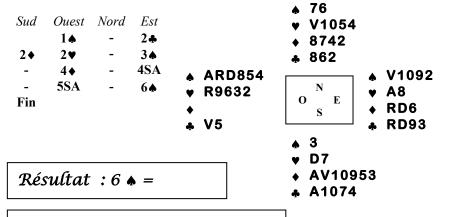
#### JEU DE LA CARTE :

Vous prenez la Dame de ♥ du Roi gardant un arrêt positionnel avec le Valet. Vous montez au mort à ♠ et jouez le Valet de ♦ couvert du Roi que vous prenez de l'As. Remontez à ♠ et jouez le 3 de ♦, quand le 5 apparaît en Est couvrez du 7 afin d'éviter l'adversaire dangereux.

<u>Principe à retenir</u>: Quand vous avez un arrêt positionnel, protégez-le au maximum de vos possibilités.

## 12 - Míse en orbíte

Vul : NS Don : Ouest



Entame : 7 de ♦

#### ENCHERES:

2 \* = naturel auto-forcing, 11 H et +

2 ♥ = bicolore économique 13-19 HL

3 A = fit différé, 16 HLD et +

4 ♦ = acceptation du chelem avec contrôle ♦ sans celui à ♣

5 SA = 2 clés + une chicane utile

6 **★** = ça devrait le faire

#### IEU DE LA CARTE :

A part l'As de ♣, on ne voit pas bien ce que le flanc peut faire d'autre.

<u>Principe à retenir</u>: Après un soutien forcing au palier de 3, l'ouvreur pourra refuser le chelem avec une ouverture minimale, accepter en nommant son 1<sup>er</sup> contrôle, nommer 3 SA intéressé avec un problème.

## 13 - La malédiction

**Vul: TOUS** Don: Nord

**▲** D7 Ouest Nord **▼** AR82 **864** 2 🏚 ♣ D743 Fin ▲ AR9654 ▲ V102 V75 **•** 1063 932 ♦ RV7 ♣ RV109 **& 83** D94 Résultat : 2 . -2 ♦ AD105 **\*** 8652

Entame: As de 🔻

ENCHERES: 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 4ème tour de ♦ en coupe et défausse uppercutant la Dame de Nord. Deux levées de chute récompensent ce flanc parfait.

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

## 18 - Rupture de stock

**▲ R64** Ouest Nord 86 AR3 **A** AV1064 2SA 3♣ ▲ D102 **9875** 3SA Fin **▼** AR974 **v** 102 **V98** ♦ 7642 S **85** ♣ R72 AV3 **DV53** Résultat : 3 SA = /-1/+1

Vul: NS

Don: Est

D105

♣ D93

Entame: 7 de ♥

#### ENCHERES:

- 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 🍨

#### IEU 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 1er tour.

Si vous avez pris le 1<sup>er</sup> ♥. -1.

Si vous avez laissé passer et qu'Ouest rejoue ♦ au 3ème tour, =.

Si vous avez laissé passer et qu'Ouest rejoue ♥, +1.

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

## 17 - Plus haut

Vul: P Don: Nord

A AV Ouest Nord Est **R64** 1SA DV1092 3SA Fin ▲ AV4 **▲** 108643 **4** 975 **98753** • A2 ◆ A8 **•** 54 ♣ D1083 ♣ R62 ▲ RD2 **DV10 R763** Résultat : 3SA -1 **a** 975

Entame: 8 de ♥

#### ENCHERES:

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

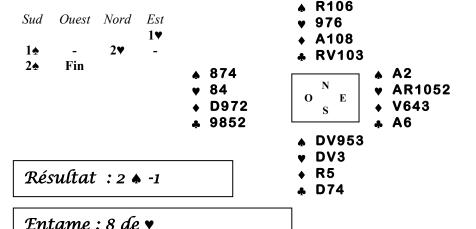
#### JEU DE LA CARTE :

Vous prenez l'entame du 8 de ♥ de l'As. Cette entame n'est évidemment pas une 4ème 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 9pour plus 1.

<u>Principg à retenir</u>: 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



#### Thume, o ae

#### ENCHERES:

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 5ème en faisant couper votre partenaire à ♥. Où trouver une 6ème 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 1er tour d'atout et jouez ♥. Ouest coupe et rejoue ♣ que vous coupez pour la chute.

<u>Principe à retenir</u>: Ne vous précipitez pas, en flanc aussi faites un plan de jeu.

## 15 - Risque zéro

Vul: NS Don: Sud

**▲** 10876 Sud Ouest Nord A942 **1**♦ ◆ AR 1. **3 \*** 862 Fin 4 **▲** 52 ▲ V93 ▼ RDV6 **♥** 1075 **♦** 65 ◆ D1083 ♣ V9753 ▲ D104 ▲ ARD4 **v** 83 *Résultat* : 4 ♠ + 2 ◆ V9742 \* AR

Entame : Roí de ♥

**ENCHERES**: 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 2ème ♠. 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.

<u>Principg à retenir :</u> Le leitmotiv de la manœuvre de Guillemard : rien à perdre, tout à gagner.

## 16 - Comme au tennís

▲ V1096 Ouest Nord **•** 10 1. ◆ A95 2SA ♣ D10742 3♣ ▲ R85 ▲ AD432 Fin **♥** 652 ◆ ARD7 **\*** 86 1074 S AR53 **4** 96 **A** 7 V9843 *Résultat* : 4 ♠ = ◆ RDV32 \* V8

Vul: EO

Don: Ouest

Entame: Roi de 🔸

#### ENCHERES:

2SA = enchère d'essai généralisé

3. = force à . et maxi

#### JEU DE LA CARTE :

Vous coupez le 3ème 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 2ème et le 3ème 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 ♥.

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