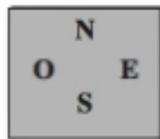


♠ AV75
♥ 97653
♦ R
♣ V82

♠ 2
♥ D2
♦ AV732
♣ R10965



♠ R9864
♥ RV4
♦ D95
♣ AD

♠ D103
♥ A108
♦ 10864
♣ 743

Donneur : Sud
Vulnérabilité : Tous

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

Entame : 3 de Pique
Résultat : = (+600 (E/O))

Donne n° 7

Les enchères :

Est ouvre d'1SA en quatrième position et les deux enchères successives de son partenaire (2♠/3♦) décrivent un bicolore mineur au moins cinq/cinq de manche.

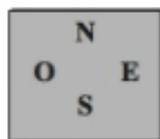
L'ouvreur peut alors conclure la séquence en demandant la manche à Sans Atout (3SA), enchère qui clôt les débats.

Le jeu de la carte :

Faute de mieux, Sud entame le 3 de Pique pour l'As de son partenaire, qui rejoue le 5 de Pique. Ce retour montre quatre cartes à Pique en Nord et le déclarant doit fournir le Roi en espérant D10x à l'entame (Sud ne peut pas posséder DVx ou V10x sinon il aurait entamé tête de séquence). Est rejoue Carreau pour le Valet et le Roi de Nord, qui insiste à Pique. En main avec la Dame de Pique, Sud rejoue Trèfle pour l'As du déclarant qui rejoue Cœur pour la Dame du mort, et Cœur pour l'As de Sud, dernière levée de la défense, les Trèfles étant amicalement partagés. Juste fait.

♠ V97
♥ V972
♦ 1043
♣ 965

♠ 2
♥ D63
♦ ARV976
♣ A82



♠ D54
♥ A854
♦ D52
♣ D43

♠ AR10863
♥ R10
♦ 8
♣ RV107

Donneur : Est
Vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
			Passe
1♠	2♦	Passe	2SA
Passe	3SA	Passe	Passe
Fin.			

Entame : As de Pique
Résultat : +1 (+630 (E/O))

Donne n° 22

Les enchères :

L'intervention d'Ouest à 2♦ sur l'ouverture d'1♠ en Sud permet à Est, passeur d'entrée, d'annoncer 2SA au nom de sa main de 10 points H avec un fit à Carreau et une pièce troisième à Pique. Ouest ajoute la troisième (3SA) et Sud pose l'As de Pique sur la table.

Le jeu de la carte :

Faute de mieux, Sud rejoue le Roi de Pique, et Pique. En main avec la Dame de Pique, le déclarant encaisse six tours de Carreau en se séparant de deux Cœurs et d'un Trèfle.

Nous sommes rendus à quatre cartes de la fin et Sud doit garder ♥R10 ♣RV. Est joue alors As de Cœur et Cœur ou As de Trèfle et Trèfle et Sud doit livrer une levée dans l'une des deux couleurs. Plus un.

♠ AV9532

♥ A109

♦ V

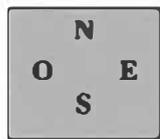
♣ AD10

♠ 1064

♥ RV742

♦ 863

♣ 82



♠

♥ D865

♦ A72

♣ R97643

♠ RD87

♥ 3

♦ RD10954

♣ V5

Donneur : Sud

Vulnérabilité : Tous

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Passe	1♠	Passe
2♠	Passe	4SA	Passe
5♦	Passe	6♠	Passe
Passe	Fin.		

Entame : 6 de Coeur
Résultat : = (+1430 (N/S))

♠ 532

♥ R82

♦ 82

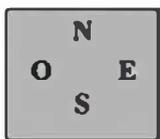
♣ A9532

♠ AV976

♥ AV9

♦ ARV9

♣ 4



♠ R8

♥ 107643

♦ 1063

♣ RV10

♠ D104

♥ D5

♦ D754

♣ D876

Donneur : Nord

Vulnérabilité : Est-Ouest

Sud	Ouest	Nord	Est
		Passe	Passe
Passe	1♠	Passe	1SA
Passe	3♦	Passe	3SA
Passe	Passe	Fin.	

Entame : 6 de Trèfle
Résultat : +2 (+660 (E/O))

Donne n° 23

Les enchères :

Vous aurez tous noté que les 16 points H de Nord se transforment très vite en 21 points HLD après avoir reçu le soutien de son partenaire à 2♠! Il est alors temps de poser directement le Blackwood à l'atout Pique (4SA) puis de conclure la séquence en demandant le petit chelem à Pique (6♠) après avoir appris qu'il manquait une clé.

Notons également qu'il n'est pas nécessaire de vérifier la présence de la Dame d'atout quand on possède un fit dixième dans une couleur

Le jeu de la carte :

Le déclarant s'empare de l'entame, puis il donne trois tours d'atout avant de jouer Carreau pour l'As d'Est, dernière levée de la défense. Juste fait.

Donne n° 25

Les enchères :

La redemande de l'ouvreur (3♦) est un bicolore à saut qui décrit une main irrégulière de (19) 20/23 points HL et qui est donc forcing de manche.

Est, qui possède une majeure cinquième pour le moins anémique et un très bon arrêt à Trèfle déclare 3SA, contrat final.

Le jeu de la carte :

Nord met l'As de Trèfle et rejoue Trèfle pour le Valet du déclarant et la Dame de Sud, qui insiste à Trèfle.

En match par quatre la ligne de jeu normale serait de jouer Pique en espérant la Dame placée et la couleur trois/trois. En tournoi par paires, le déclarant doit visualiser que tous ceux qui joueront 4♥ feront très probablement onze levées. Est doit donc prendre tous les risques (quitte à chuter) pour en faire autant à Sans Atout. Après avoir réussi l'impasse à Carreau, le déclarant tentera aussi, avec succès, l'impasse à la Dame de Pique et amassera donc cinq Piques, un Cœur, quatre Carreaux et un Trèfle. Plus deux.