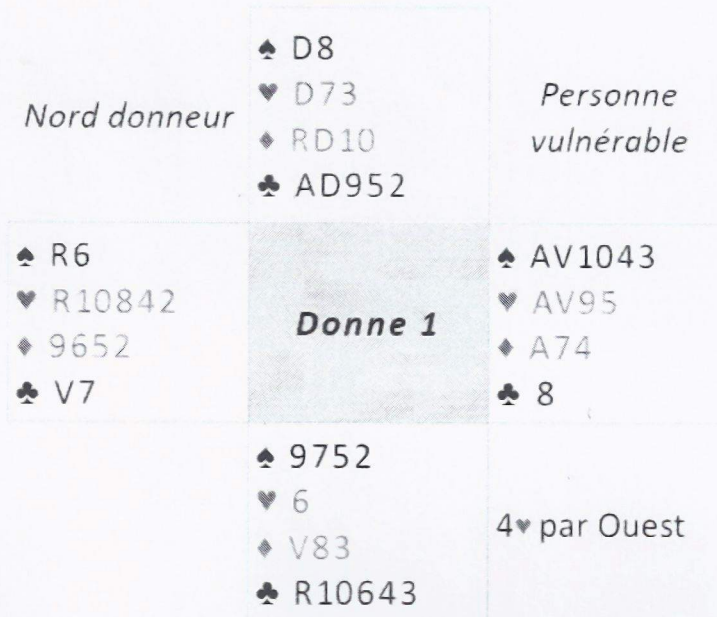


**TOURNOI PAR PAIRES DU  
BEAUJOLAIS NOUVEAU AU  
BCR LE JEUDI 30/11/23**



**TOURNOI COMMENTÉ PAR  
LA FFB ET JACKY DESTOC**

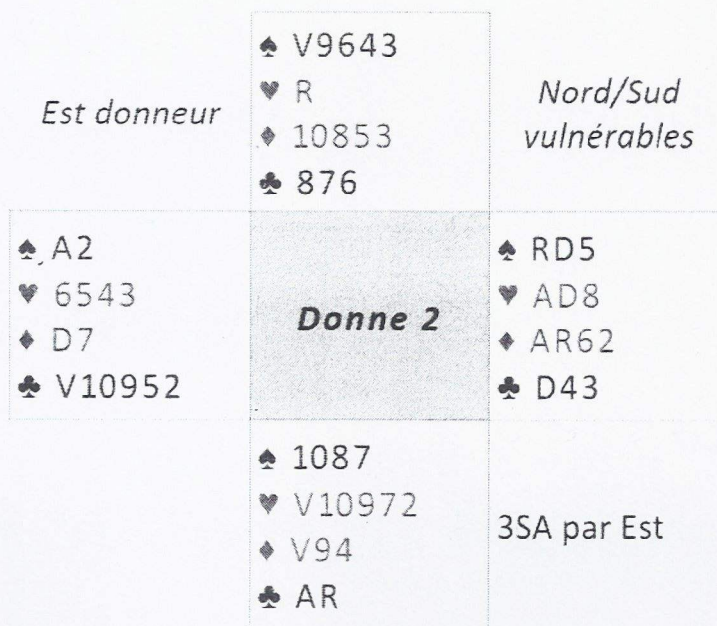


S	O	NORD	E
		1SA	2♣
pas	3♥	pas	4♥
fin			

**Entame : Roi de Carreau**

**Enchères :** En face d'un Landy, qui promet au moins neuf cartes majeures réparties 5/4, Ouest est sûr d'un fit d'au moins neuf cartes à Cœur. Il dispose également de deux couvertures d'honneurs - les deux Rois majeurs - qui l'autorisent à effectuer un soutien à saut au palier de 3. Avec ses As et ses fourchettes idéalement placées derrière l'ouvreur, Est ne doit pas hésiter à déclarer la manche.

**Jeu de la carte :** Quand l'un ou deux de ses adversaires se sont manifestés dans la séquence d'enchères, le déclarant doit profiter des informations qu'ils ont données, notamment concernant la localisation des points d'honneurs. Si l'on vous disait que l'entame du Roi de Carreau localise la Dame de Cœur, vous seriez peut-être surpris. Et pourtant ! Nord-Sud ont exactement 19 points H, dont au moins 15 dans la main de Nord qui a ouvert de 1SA. Sud en a donc au plus 4. D'autre part, la défense possède As-Roi-Dame de Trèfle. Si Nord avait l'As et le Roi de cette couleur, il aurait entamé de l'As. L'une de ces deux cartes se trouve donc en Sud qui a au plus 4 points H ce qui ne laisse plus assez de place pour la Dame de Cœur, fatalement située en Nord. Ce raisonnement est d'ailleurs aussi valable pour la Dame de Pique. En conséquence la ligne de jeu est toute tracée : Roi de Carreau pour l'As, Roi de Cœur et Cœur pour le Valet- contre le maniement classique qui préconise de tirer en tête - As de Cœur, Roi et As de Pique, puis trois défausses Carreau sous les Piques maîtres d'Est. Il suffira de couper un Trèfle du mort pour réaliser douze plis. Notez au passage que tirer Roi As de Cœur en tête aurait conduit à la chute.

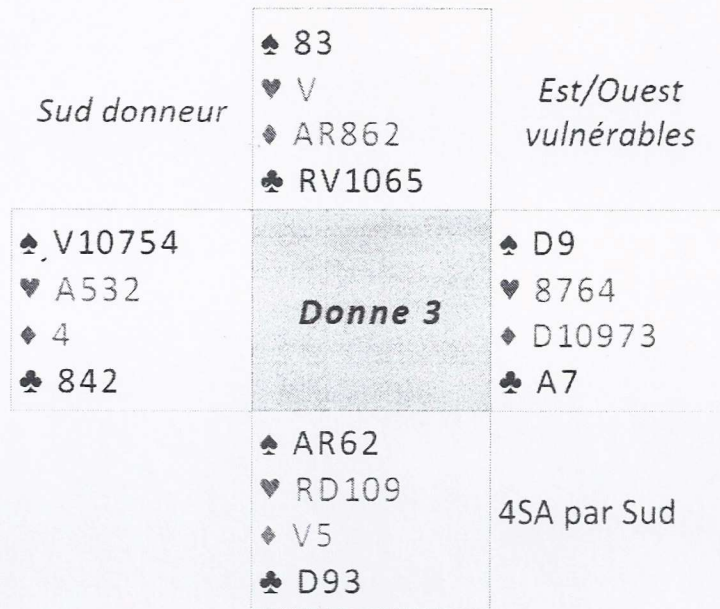


S	O	N	EST
			2SA
pas	3♣	pas	3♦
pas	3SA	fin	

### Entame : Valet de Cœur

**Enchères :** Sur l'ouverture de 2SA Ouest, fort de 8 HL, a largement les moyens d'imposer la manche. En dépit de la très mauvaise qualité de ses quatre cartes à Cœur, il n'a aucune raison d'abandonner la recherche d'un fit majeur et les moyens supplémentaires de réalisation de levées qui s'y rapportent. Sur la réponse de 3♦ il conclut à 3SA. Notons qu'à ce stade, l'annonce des Trèfles montrerait bien cinq cartes mais également un espoir de chelem.

**Jeu de la carte :** Sur l'entame du Valet de Cœur, Ouest se compte huit levées, les Trèfles étant appelés à fournir la neuvième. Un petit bémol quand même car le déclarant n'a plus qu'un arrêt à Cœur alors qu'il doit rendre deux fois la main à Trèfle. Nord-Sud possédant six cartes en tout dans cette couleur, seul un partage 5/1 risque de mettre le contrat en danger, la défense pouvant alors s'approprier trois Cœurs et deux Trèfles. Dès lors, un éclair de génie peut traverser la tête d'Est. En effet, il lui suffit de ne pas prendre le Roi de Cœur joué par Nord pour rattraper le temps de retard qu'il a pris à l'entame. Incapable de rejouer la couleur, Nord doit rendre la main au déclarant qui conserve ses deux arrêts à Cœur. C'est maintenant Sud qui va devoir jouer l'un de ses Trèfles maîtres et perdre la course à l'affranchissement. Remarquons que si Nord reprenait la main à Trèfle, il n'aurait pas plus de Cœur à jouer qu'à la levée précédente.



SUD	O	N	E
1SA	passee	2♠	passee
3♣	passee	3♦	passee
3SA	passee	4♣	passee
4SA	fin		

**Entame :** 5 de Pique

**Enchères :** À la suite d'une ouverture de 1SA, un Texas pour les Trèfles suivi de l'annonce de Carreaux au palier de 3 exprime un bicolore mineur au moins 5/5. La séquence est par ailleurs forcing de manche. La remande à 3SA de Sud montre des arrêts corrects dans les deux couleurs courtes de son partenaire en vue de la manche à Sans-Atout, objectif prioritaire. Du son côté de la table, Nord n'a pas abandonné l'idée du chelem, certain qu'il est d'un fit dans au moins l'une des deux couleurs mineures. Sans que cette enchère ne rallonge la couleur, il répète ses Trèfles pour en faire part à l'ouvreur. Ne possédant que 3 de ses 15 points H dans les mineures, l'ouvreur décourage le répondant par l'enchère de 4SA.

**Jeu de la carte :** Il faut bien le reconnaître, l'effort de chelem de Nord met Sud dans le pétrin car ce dernier ne possède que quatre levées de tête et devra rendre deux fois la main pour affranchir les plis manquants. La première mesure à prendre consiste à laisser passer la Dame de Pique. Est va en rejouer mais en cas de partage 5/2, le coup gagnera toujours à moins que les deux As ne soient réunis dans la main du joueur long à Pique. Si les Piques étaient 4/3, Sud aurait à deviner quelle couleur affranchir en priorité pour désarmer l'adversaire long à Pique. Il prend donc le deuxième Pique et joue le Roi ou la Dame de Cœur puis continue si Ouest ne prend pas. Comme l'As de Trèfle est en Est, Sud devrait s'en sortir, non sans mal. L'analyse montre que la manche à Trèfle aurait chuté sur l'entame du singleton à Carreau.

<i>Ouest donneur</i>	♠ AD ♥ ADV763 ♦ D83 ♣ AD	<i>Tous vulnérables</i>
♠ 8732 ♥ 85 ♦ V95 ♣ V965	<b>Donne 4</b>	♠ V1094 ♥ 2 ♦ R104 ♣ R10872
	♠ R65 ♥ R1094 ♦ A762 ♣ 43	<i>6♥ par Nord</i>

S	OUEST	N	E
	pas	2♣	pas
2♦	pas	2♥	pas
3♥	pas	3♠	pas
4♦	pas	4♠	pas
4SA	pas	5♣	pas
6♥	fin		

**Entame :** Valet de Pique

**Enchères :** Un puriste pourrait avancer que la main de Nord compte huit levées de jeu trois quart avec cinq levées et demie à Cœur, une et demie à Pique et à Trèfle et un quart de levée grâce à la Dame de Carreau troisième. Néanmoins la main n'est pas assez forte pour ouvrir de 2♦ forcing de manche. Le soutien à 3♥ exprime un espoir de chelem et déclenche la nomination des contrôles. L'enchère de 4♦ dénie le contrôle des Trèfles et Nord, bien que connaissant la présence de tous les contrôles dans son camp, doit malgré tout éviter de poser le Blackwood, le répondant ayant en principe une meilleure vision panoramique des deux jeux que l'ouvreur qui a précisément décrit sa main. D'où l'enchère de 4♠ qui laisse Sud dire 4SA.

**Jeu de la carte :** Le douzième pli peut provenir de plusieurs sources : impasse aux Rois de Carreau ou de Trèfle, mais également partage 3/3 du résidu à Carreau. Il existe un moyen de cumuler ces trois possibilités. Nord prend l'entame Pique de l'As puis joue As Dame de Cœur. Il débloque la Dame de Pique et rentre au mort par le 10 de Cœur avant de jouer Carreau vers la Dame. Si Ouest plongeait du Roi, la Dame de Carreau serait le douzième pli et la Dame de Trèfle disparaîtrait sous le Roi de Pique du mort. Ici hélas, Est prend la Dame de Carreau du Roi et ne peut que rejouer Pique ou Carreau pour l'As. Nord défausse un Carreau sous le Roi de Pique et joue As de Carreau et Carreau coupé. Quand ils sont 3/3 plus besoin

	♠ RDV93 ♥ RD95 ♦ - ♣ V742	Nord/Sud vulnérables
♠ A108 ♥ A4 ♦ R8643 ♣ AR8	<b>Donne 5</b>	♠ 7642 ♥ V10 ♦ AD52 ♣ D93
	♠ 5 ♥ 87632 ♦ V1097 ♣ 1065	3SA par Ouest

S	O	NORD	E
		1♠	passé
passé	2SA	passé	3SA
fin			

### Entame : Roi de Pique

**Enchères :** Après une ouverture de 1 à la couleur, le réveil par 2SA avec saut montre un jeu régulier de 17 à 19 points HL. Bien sûr il garantit l'arrêt dans la couleur d'ouverture. Avec 17 points H, Est n'a aucun mal à conclure à la manche à Sans-Atout. Rappelons qu'avec cinq cartes à Cœur Ouest aurait pu faire un Texas (3♦) et avec quatre cartes un Stayman sous la forme du fameux Texas impossible (3♥).

**Jeu de la carte :** Nord entame du Roi de Pique et Ouest compte ses levées. Le contrat semble être sur table avec deux As majeurs, trois Trèfles et probablement cinq Carreaux. C'est exactement dans ce genre de contexte où tout va pour le mieux qu'il faut imaginer le pire. Le pire, c'est « les Carreaux 4/0 », cas dans lequel Sud sera contraint de rendre la main à la défense pour fabriquer cette fois son neuvième pli. Disons-le tout net, si les quatre Carreaux sont en Nord, le contrat est ingagnable. S'ils sont en Sud le contrat est sur table...à condition de ne surtout pas laisser passer l'entame. En effet, Nord pourrait en profiter pour « switcher » de la Dame de Cœur à la deuxième levée, affranchissant quatre plis dans la couleur. De plus, les communications à Pique sont coupées d'entrée puisque Sud n'y possède pas plus d'une carte. Ouest prend donc le Roi de Pique et joue quatre tours de Carreau. Quoi que joue Sud, Ouest a neuf plis.

<i>Est donneur</i>	♠ D1074 ♥ R108 ♦ 87 ♣ AR52	<i>Est/Ouest vulnérables</i>
♠ 3 ♥ D7643 ♦ A1062 ♣ D76	<b>Donne 6</b>	♠ AR82 ♥ AV952 ♦ D5 ♣ 84
	♠ V965 ♥ - ♦ RV943 ♣ V1093	4♥ par Est

S	O	N	EST
			1♥
passé	3♠	passé	4♥
fin			

### Entame : Valet de Trèfle

**Enchères :** Sur l'ouverture de 1♥ le saut à 3♠ est un Splinter indiquant en principe cinq atouts et une courte dans la couleur du double saut. La force du répondant varie entre 7 et 10 points H environ et promet deux cartes utiles, ici l'As de Carreau et la Dame d'atout. Malheureusement pour Est son jeu ne se prête pas à jouer un chelem. Tout d'abord le Roi de Pique aurait été bien plus utile dans une autre couleur que dans celle que coupe le répondant. D'autre part, ce dernier ne peut en aucun cas apporter de quoi compenser les quatre perdantes mineures d'Est. Essayons déjà de gagner la manche.

**Jeu de la carte :** Sud entame du Valet de Trèfle et Est, à moins d'un miracle sous la forme d'un Roi de Carreau sec par exemple, ne voit pas comment il pourrait éviter de concéder trois levées mineures. Le salut passera donc par la non-concession d'une levée d'atout. À dix cartes dans la couleur, le livre dit qu'il faut tenter l'impasse au Roi, au détriment du jeu en tête mais il ne manque pas que le Roi. Imaginez qu'à jeux cachés, telles que sont les cartes, Est joue un petit atout du mort vers son Valet. Il remportera la levée mais aura fabriqué en Nord la fourchette R10 derrière la Dame. Pour s'en sortir quand le Roi est en Nord quel que soit le nombre de cartes l'accompagnant, il convient de partir de la Dame. Si Nord joue un petit, la Dame remporte la levée et il suffit de rejouer vers As-Valet. Si Nord couvre la Dame du Roi, Est prend et, voyant Sud défausser, rentre au mort pour jouer petit vers la fourchette Valet-9 derrière le 10 de Nord encore second.

<i>Sud donneur</i>	♠ 76 ♥ A102 ♦ AD94 ♣ DV102	<i>Tous vulnérables</i>
♠ 853 ♥ V8764 ♦ 87 ♣ R43	<b>Donne 7</b>	♠ RV1094 ♥ D5 ♦ R532 ♣ 65
	♠ AD2 ♥ R93 ♦ V106 ♣ A987	<i>3SA par Sud</i>

SUD	O	N	E
1♣	passee	1♦	1♠
1SA	passee	3SA	fin

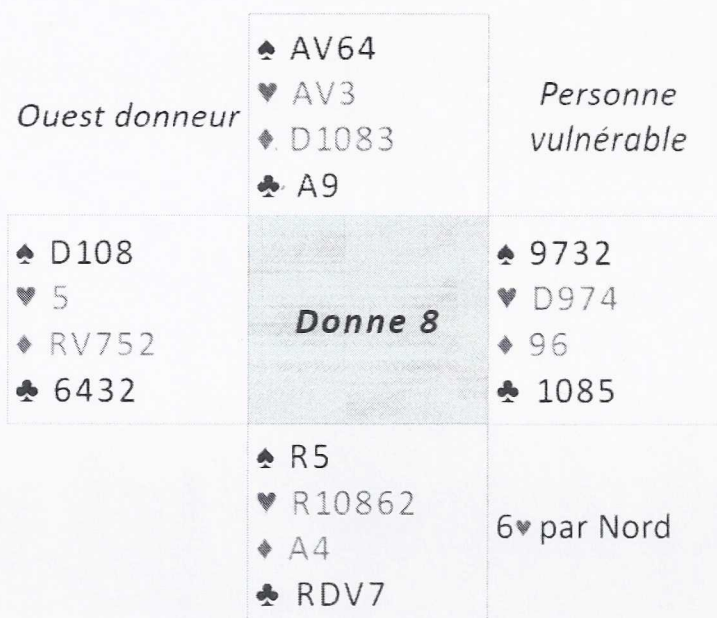
### Entame : 3 de Pique

**Enchères :** En réponse à une ouverture mineure, le saut à 3SA promet un arrêt dans toutes les couleurs non nommées. Les Piques ne remplissent pas cette condition et Nord commence par un changement de couleur forcing et illimité. L'intervention à 1♠ libère l'ouvreur de l'obligation de répondre puisque la parole revient naturellement au répondant. Dès lors sa redemande libre à 1SA montre l'arrêt dans la couleur d'intervention dans une main de première zone. Du coup, Nord ne se fait plus prier pour déclarer 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte :** Après l'entame, Sud dispose de six levées sûres et peut avoir besoin de passer par les Trèfles et les Carreaux. La question est : peut-on gagner si les deux impasses ratent ? La réponse est oui, en jouant de la façon suivante.

Sud prend le Roi de Pique de l'As et tente d'abord l'impasse qui, si elle échoue, rend la main à l'adversaire long, soit Ouest. Quand celui-ci prend la main au Roi de Carreau, il rejoue Pique que cette fois Sud laisse passer pour couper les communications adverses. Il prend le troisième tour, rentre au mort dans une couleur rouge et présente la Dame de Trèfle. L'impasse peut bien échouer, ce n'est pas grave car elle rendra la main à un Ouest dépourvu de Pique. Il fallait donc obliger l'adversaire long à Pique à utiliser sa seule reprise de main prématurément. Si Sud avait commencé par l'impasse Trèfle, il aurait chuté.





S	OUEST	N	E
	pas	1SA	pas
2♦	pas	2♥	pas
3♣	pas	3♥	pas
3♠	pas	4♣	pas
4SA	pas	5♣	pas
5♦	pas	5♥	pas
6♥	fin		

**Entame :** 9 de Carreau

**Enchères :** Sur l'ouverture de 1SA, Sud sait qu'il est dans la zone du chelem du grand chelem. Il commence par un Texas Cœur suivi de la nomination des Trèfles, montrant ainsi quatre cartes dans cette deuxième couleur. L'enchère de 3♥ garantit le fit. Les enchères de 3♠ et 4♣ sont des contrôles et le Blackwood apprend à Sud que son camp a toutes les clés. Le grand chelem est encore possible, par exemple si Nord détient également la Dame d'atout et le Roi de Carreau. Mais la réponse négative à la question de la Dame de Cœur annule tous les espoirs.

**Jeu de la carte :** L'entame du 9 de Carreau est très désagréable car elle ouvre une levée à la défense. Sud prend de l'As et peut tenter l'impasse Cœur des deux côtés. En cas de partage 3/2 on a autant de chances de faire l'impasse dans un sens plutôt que dans l'autre, mais si les Cœurs sont 4/1 on ne peut les capturer que s'ils sont en Est, la combinaison Roi-10-8 venant à bout de D9xx. Sud joue donc l'As de Cœur à la deuxième levée et continue du Valet. Si Est le couvre Sud prend du Roi et, voyant Ouest défausser, rentre au mort pour prendre en impasse le 9 grâce à la fourchette 10-8.

Sud peut gagner autrement en tirant As Roi de Cœur après l'entame puis en jouant Roi de Pique et Pique vers le Valet, puis As de Pique pour défausser un Carreau et enfin atout.

	♠ A2 ♥ 974 ♦ 8653 ♣ AV98	Est/Ouest vulnérables
♠ DV108 ♥ A62 ♦ 104 ♣ D763	<b>Donne 9</b>	♠ 753 ♥ DV1085 ♦ RDV ♣ R2
	♠ R964 ♥ R3 ♦ A972 ♣ 1054	

S	O	NORD	E
		passe	1♥
passe	2♥	passe	passe
contre	passe	2SA	passe
3♦	fin		

**Entame :** Dame de Pique

**Enchères :** Sud n'était pas assez fort pour un contre d'appel derrière l'ouverture de 1♥. Mais quand les enchères lui reviennent au palier de 2, témoignant d'une répartition équitable des points entre les deux camps, il se doit de ne pas laisser tranquillement ses adversaires jouer à bas palier dans une couleur fittée. La courte à Cœur et le complément de trois ou quatre cartes dans chaque couleur non nommée sont propices au contre d'appel. De son côté de la table Nord ne connaît pas la meilleure couleur d'atout qui, en tout cas, n'est pas Pique. Son enchère de 2SA demande au contreur de choisir la mineure. Avec trois Trèfles et quatre Carreaux le choix est facile.

**Jeu de la carte :** L'établissement d'un fit à Cœur n'oblige pas Ouest à entamer de cette couleur, surtout quand il ne possède que l'As. S'il le fait, il risque de livrer à Sud la neuvième levée. Sur l'entame de la Dame de Pique Sud prend de l'As du mort et joue un tour de Carreau à blanc. Est contre-attaque de la Dame de Cœur pour le Roi et l'As suivi d'un deuxième tour de la couleur. Dès qu'il reprendra la main, le déclarant tirera l'As de Carreau, ne laissant traîner que le dernier atout et présentera un petit Trèfle pour le 8 et le Roi. Quoi que fasse Est, Sud ne perdra plus qu'un atout car nul ne l'empêchera de renouveler l'impasse Trèfle en partant du 10 ni à couper un Cœur de sa main. Une chute est un excellent résultat quand on constate que 2 Cœurs est sur table et que le seul flanc empêchant de faire neuf levées consiste, sur l'entame du 4 de Trèfle à prendre de l'As et à contre-attaquer As et Roi de Pique et Pique coupé. Mais les Est-Ouest oseront-ils déclarer 3 Cœurs ?

	♠ R643 ♥ R765 ♦ 96 ♣ 1074	Tous vulnérables
♠ A5 ♥ D432 ♦ D1042 ♣ 953	<b>Donne 10</b>	♠ DV2 ♥ AV1098 ♦ AR ♣ ARD
	♠ 10987 ♥ - ♦ V8753 ♣ V862	6♥ par Est

S	O	N	EST
			2♦
passe	2♠	passe	2SA
passe	3♣	passe	3♥
passe	5♥	passe	6♥
fin			

### Entame : 10 de Pique

**Enchères :** Ouest ouvre cette belle main de 25HL de 2♦ forcing de manche. À la suite de l'annonce d'un As majeur, l'ouvreur indique une main régulière de force illimitée en face de laquelle le répondant peut utiliser Stayman et Texas. La réponse de 3♥ au Stayman ne garantit nullement cinq cartes mais Ouest est malgré tout beaucoup trop fort pour se contenter de la manche. En effet, il possède deux Dames de plus que le minimum, et le signale en sautant à 5♥. Est ne résiste pas à la déclaration du petit chelem.

**Jeu de la carte :** Sur l'entame du 10 de Pique, Est n'a d'autre choix que d'appeler un petit du mort, pour le cas il est vrai extrêmement peu probable du Roi en Sud. Le déclarant concède donc le Roi de Pique et prend la contre-attaque. Il ne reste plus qu'à réussir l'impasse au Roi d'atout après être rentré au mort par l'As de Pique. Est appelle donc la Dame de Cœur, Sud défaussant dès le premier tour. Qu'à cela ne tienne. Il rejoue atout pour le Valet ou le 10 de sa main et rentre une seconde fois en Ouest en coupant sa Dame de Pique, carte maîtresse tout à fait inutile en tant que telle. Une nouvelle impasse vient à bout de ce Roi quatrième.

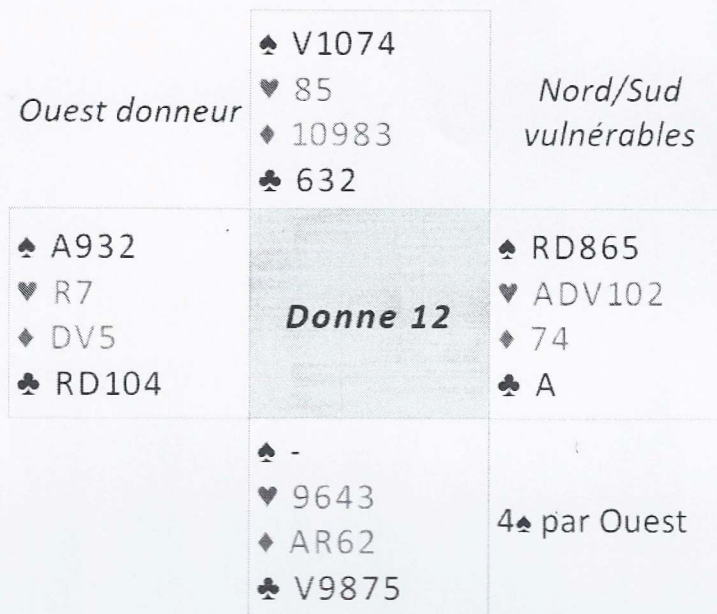
	♠ DV74 ♥ AR43 ♦ D6 ♣ V85	<i>Personne vulnérable</i>
♠ 108 ♥ D1092 ♦ A94 ♣ 10973	<b>Donne 11</b>	♠ AR9652 ♥ 765 ♦ 3 ♣ D62
	♠ 3 ♥ V8 ♦ RV108752 ♣ AR4	3SA par Nord

SUD	O	N	E
1♦	passee	1♥	2♠
3♦	passee	3SA	fin

**Entame** : 6 de Pique

**Enchères** : L'intervention d'Est à 2♠ avec saut est un barrage dont les caractéristiques sont les mêmes qu'une ouverture de 2 faible. Sud n'a que 12 points H mais la possession de sept beaux Carreaux et de deux cartes maîtresses justifie une surenchère libre qui ne promet en aucun cas une main forte. De l'autre côté de la table Nord possède un arrêt Pique, une Dame de Carreau qui vaut probablement très cher, ainsi que la valeur d'une ouverture. La déclaration de 3 Sans-Atout est indiscutable.

**Jeu de la carte** : L'entame du 6 de Pique pour le 10 d'Ouest est révélatrice de la composition de la couleur en flanc. Ouest a fourni son plus gros Pique en troisième position ce qui montre que l'entameur détient l'As et le Roi. Ce dernier possède également le 9 de Pique car si Ouest avait eu le 10 et le 9 il aurait joué le plus économique, soit le 9. Est a donc encore AR9 cinquièmes et Ouest une petite carte. Pour gagner son contrat Nord doit bien évidemment affranchir ses Carreaux. Mais qui a l'As ? Certainement pas Est qui, avec As-Roi de Pique, aurait eu un jeu trop fort pour intervenir en barrage. Cet As de Carreau est donc en Ouest et l'on peut prédire une catastrophe au déclarant s'il prend l'entame de la Dame ou du Valet. En effet, En main à l'As de Carreau Ouest jouera son dernier Pique pour deux de chute. En laissant passer le 10 de Pique Nord assure son contrat. Ouest en rejoue pour le Valet et le Roi mais la Dame assure encore l'arrêt et les communications du flanc sont coupées.



S	OUEST	N	E
	1SA	passe	2♥
passe	2♠	passe	3♥
passe	3♠	passe	4♣
passe	4♥	passe	4♠

### Entame : 10 de Carreau

**Enchères :** L'ouverture de 1SA garantit à Est de façon quasi certaine qu'un fit majeur existe car il suffirait qu'Ouest possède trois cartes à Cœur ou à Pique. Pour exprimer son bicolore 5/5 de chelem, le répondant commence par un Texas pour les Piques qu'il fait suivre de l'annonce des Cœurs au palier de 3. L'enchère de 3♠ montre un fit de trois cartes dans la couleur. S'il avait été fitté à Cœur, l'ouvreur l'aurait signifié en annonçant directement un contrôle au palier de 4. Sur 3♠, Est annonce son contrôle à Trèfle alors qu'Ouest dénie celui des Carreaux en sautant à 4♥. Les adversaires ayant deux levées de Carreau à s'adjuger dès l'entame, le répondant conclut à la manche.

**Jeu de la carte :** Ouest concède les deux premiers plis à Carreau et la route semble libre pour faire les onze levées restantes. Il doit cependant se méfier d'un éventuel partage 4/0 de la couleur d'atout. Si tel est le cas il peut tous les prendre à condition qu'ils soient spécifiquement en Nord. En effet, on ne peut prendre deux cartes en impasse que si l'on possède derrière elles deux cartes qui leur sont supérieures. En main à la troisième levée Ouest joue donc l'As de Pique afin de vérifier la répartition. Sud défausse et Ouest joue un petit pour le 10 et la Dame. Si Nord avait fourni une petite carte, le 8 du mort aurait suffi pour emporter la levée. Le déclarant rentre en main par le Roi de Cœur et rejoue Pique vers la fourchette Roi-8 pour 11 levées.

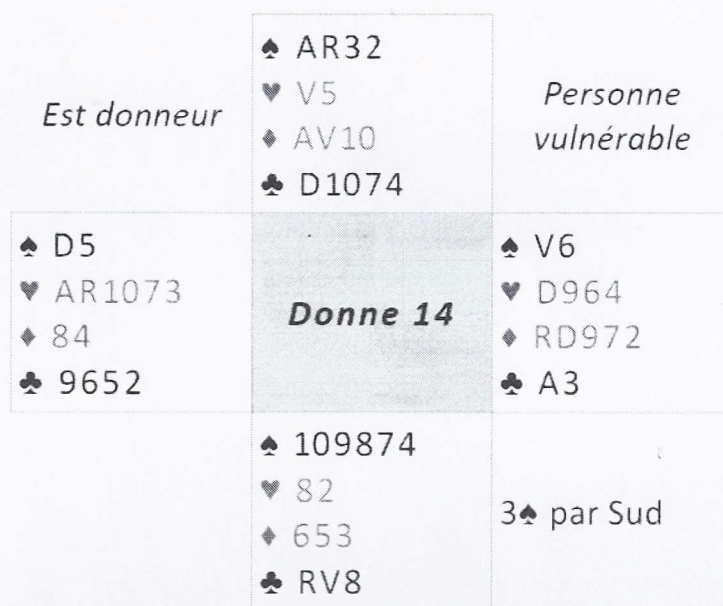
<i>Nord donneur</i>	♠ 98 ♥ AR2 ♦ ARV6 ♣ V1082	<i>Tous vulnérables</i>
♠ D743 ♥ D75 ♦ 10873 ♣ R7	<b>Donne 13</b>	♠ 1052 ♥ V1098 ♦ 92 ♣ AD93
	♠ ARV6 ♥ 643 ♦ D54 ♣ 654	3SA par Nord

S	O	NORD	E
		1SA	pas
2♣	pas	2♦	pas
3SA	fin		

**Entame :** Valet de Cœur

**Enchères :** La distribution 4333 n'est pas la meilleure pour envisager de jouer un contrat à la couleur mais la concentration de points d'honneurs à Pique jouxtant deux couleurs sans aucune garde fait également craindre le contrat à Sans-Atout. C'est la raison pour laquelle le répondant fait un Stayman. La réponse de Nord ne laisse aucun regret, si ce n'est que l'ouvreur a décrit une bonne partie de sa distribution au seul bénéfice des adversaires.

**Jeu de la carte :** Sur l'entame du Valet de Cœur Nord dispose de huit levées avec deux Piques, deux Cœurs et quatre Carreaux. Tenter l'affranchissement d'un Trèfle rendrait trois fois la main à la défense qui aurait le temps d'affranchir ses Cœurs. Il faut donc s'orienter vers les Piques. Une analyse rapide penche pour une impasse à la Dame. Mais cela revient à faire fi de la présence conjuguée du 9 et du 8 qui, l'air de rien, permettent d'augmenter de façon significative les chances de gain par le biais d'une double impasse au 10 et à la Dame. Le bon maniement consiste à laisser filer le 8 ou le 9 de Pique si Est ne le couvre pas. Dans notre exemple le pli manquant est vite trouvé car Ouest prend de la Dame, affranchissant le Valet. En inversant la place de la Dame et du 10, la première impasse échouerait mais pas la deuxième. Ici si Est couvre le 9 du 10 à la première levée, Nord appelle le Valet du mort pour la Dame d'Ouest. Le 8 est affranchi, la Dame de Carreau permettant le trajet retour vers les gros Piques du mort. La manœuvre n'aurait échoué qu'avec la Dame et le 10 en Ouest, c'est-à-dire une fois sur quatre environ.



S	O	N	EST
			1♦
passé	1♥	contre	2♥
2♠	3♥	passé	passé
3♠	fin		

### Entame : As de Cœur

**Enchères :** Le contre de Nord promet la valeur d'une ouverture ainsi que quatre cartes dans chacune des deux couleurs non nommées, cette deuxième condition augmentant les chances de fit et limitant ainsi les risques de subir une pénalité dans cette situation où l'intervention est assez risquée. S'il ne remplit pas les conditions, Nord sait qu'il aura à nouveau la parole. Le reste de la séquence est une pure application de la loi des atouts qui dit qu'un camp peut demander autant de levées qu'il détient d'atouts. Sud et Ouest savent que leurs camps respectifs possèdent neuf atouts. De plus, les quelques valeurs de Sud tombent dans l'autre couleur de Nord.

**Jeu de la carte :** Ouest entame de l'As de Cœur. Le 9 d'Est, dont on connaît exactement le nombre de cartes dans la couleur, peut être considéré comme un appel préférentiel dans la couleur la plus chère, à savoir les Carreaux. Ouest, qui devra donc jouer deux fois à travers la combinaison As-Valet-Dix du mort, contre-attaque du 8 de Carreau pour le 10 et la Dame. Est rejoue Cœur pour l'As d'Ouest qui rejoue Carreau. Si Sud joue le Valet, il chutera de deux levées en se faisant couper son As. Mais il ne devrait pas tomber dans ce piège et plonger de l'As avant de purger les atouts. Une chute est un excellent résultat quand on considère que le contrat de 3♥ dont Sud a privé les adversaires était tout à fait sur table.

	♠ 10874 ♥ 6 ♦ R852 ♣ 10973	Nord/Sud vulnérables
♠ RD5 ♥ AV5 ♦ 973 ♣ 8642	<b>Donne 15</b>	♠ 62 ♥ R108743 ♦ A6 ♣ AR5
	♠ AV93 ♥ D92 ♦ DV104 ♣ DV	4♥ par Est

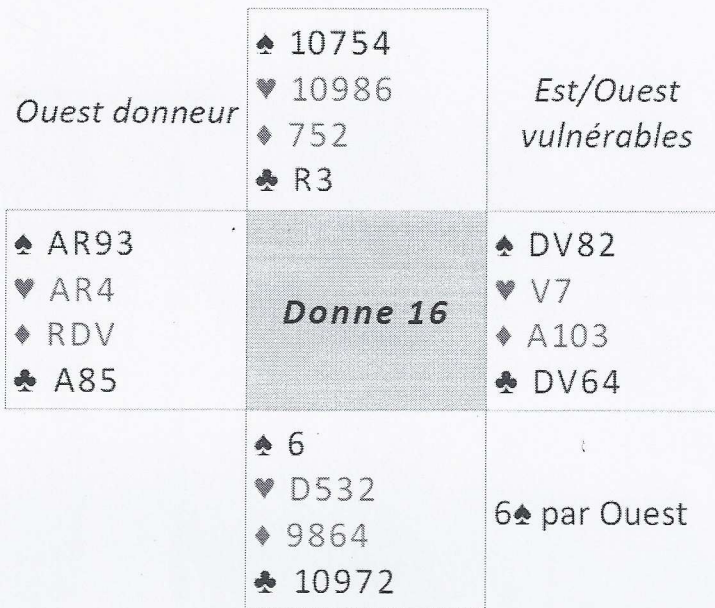
SUD	O	N	E
1♦	passe	passe	contre
passe	2♣	passe	2♥
passe	3♥	passe	4♥
fin			

#### Entame : Dame de Carreau

**Enchères :** Se souvenant que le réveil par l'annonce d'une couleur sans saut dénie la valeur d'une ouverture correcte, Est doit contrer. En Ouest, le partenaire aurait la force pour une réponse de 1SA mais ne dispose pas de l'arrêt dans la couleur adverse que cette enchère suggère. Il est donc contraint de répondre sa couleur la plus longue. L'enchère de 2♥ montre un minimum de 13/14 H et au moins cinq cartes dans la couleur. Les 10 points sans valeur de coupe de sont un peu justes pour qu'Ouest impose la manche. En revanche sa proposition est acceptée avec enthousiasme, notamment au nom du sixième Cœur.

**Jeu de la carte :** Comme souvent quand l'un des adversaires parle, les renseignements donnés par l'ouverture de Sud et sa carte d'entame facilitent grandement le jeu de la carte. Des 16 points H détenus par Nord-Sud, Sud en possède en principe au moins 12. L'entame de la Dame de Carreau localisant le Roi en Nord, tout honneur valant au moins deux points H est donc systématiquement chez l'ouvreur, dont la fameuse Dame de Cœur. En conséquence Est prend l'entame et joue Pique vers le mariage, Sud retenant son As et Nord donnant la parité par le 8. Le déclarant rentre en main par le Roi de Cœur et rejoue Pique vers le mort. Sud plonge cette fois de l'As, encaisse un Carreau et rejoue Trèfle. Il ne reste plus à Est qu'à jouer Cœur vers le Valet, tirer l'As, encaisser son Pique maître pour onze plis.



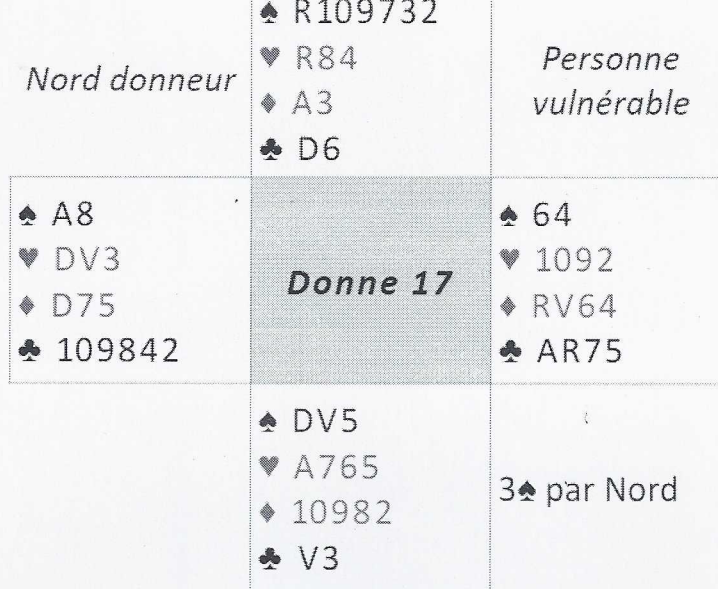


S	OUEST	N	E
	2♦	pas	3♦
pas	3SA	pas	4♣
pas	4♠	pas	6♠
fin			

**Entame :** 10 de Cœur

**Enchères :** La réponse de 3♦ portant les enchères à un palier très élevé, il est naturel que la redemande à Sans-Atout de l'ouvreur corresponde à une zone de force bien précise. L'enchère de 3SA montre très exactement 24/25HL. En face, le répondant peut utiliser les conventions habituelles, le Stayman s'exprimant par l'enchère de 4♣. Sur la réponse de 4♣ le répondant dispose de tous les éléments pour conclure. Son camp possédant 34 ou 35 points H, il ne peut manquer deux As ni même le contrôle de la moindre couleur.

**Jeu de la carte :** Plusieurs lignes de jeu conduisent au succès, dont l'une consiste à couper un Cœur et affranchir un Trèfle, ligne à 100% avec les atouts 3/2. Evidemment, on peut aussi jouer Trèfle vers Dame-Valet en espérant le Roi placé ou le résidu 3/3. Mais si Est possède le Roi quatrième, ce que l'on saura trop tard, il faudra bien couper ce fameux Cœur au mort. Dans l'immédiat, Ouest appelle le Valet de Cœur pour la Dame et l'As puis joue As et Dame de Pique. La révélation du mauvais partage n'empêche pas de couper un Cœur mais observez ce qui se passe si le déclarant donne la priorité à cette manœuvre. Devant faire tomber les deux atouts restants après la coupe, Ouest encaisse le Valet de Pique et doit rentrer en main. S'il tente l'impasse Trèfle, Nord prend et rejoue Cœur pour raccourcir Ouest. S'il rentre en main à Carreau, pour jouer son dernier atout, Nord, plus tard en main au Roi de Trèfle, encaissera un Cœur. Enfin, si Ouest tente l'impasse à Trèfle sans jouer un troisième tour d'atout, il suffira à Ouest de rejouer Cœur dans coupe et défausse ; soit Ouest se raccourcit, soit il coupe de l'atout maître du mort, affranchissant le 10 quatrième. La solution consiste à jouer la Dame de Trèfle après le deuxième tour d'atout. Nord prend mais devient inoffensif, ne pouvant plus raccourcir Ouest ni promouvoir son 10 de Pique.



S	O	NORD	E
		1♠	passe
2♠	passe	passe	contre
passe	3♣	3♠	fin

### Entame : As de Trèfle

**Enchères :** Bien qu'il possède six cartes à Pique, les 12 points H de Nord ne lui permettent pas d'espérer jouer une manche. En position de réveil, Est doit tenter de déloger les adversaires d'un petit contrat qui semble leur convenir. Le contre d'Est est bien sûr d'appel, garantissant au moins trois cartes dans la ou les majeure(s) non nommée(s). Avec un Cœur de moins il aurait réveillé par 2SA, appel aux mineures. Ouest annonce ses Trèfles et Nord, au nom de la loi des atouts, surenchérit au palier de 3. L'objectif principal d'Est atteint - pousser les adversaires un palier plus haut - celui-ci n'a pas de raison de reparler. Pour sa part, Sud, bien que plutôt maximum de son soutien, ne doit en aucun cas considérer la surenchère de son partenaire comme une proposition de manche qu'il aurait pu faire au tour précédent.

**Jeu de la carte :** Sur l'As de Trèfle, Ouest indique sa parité en fournissant le 2. Reconstituant cinq Trèfles en Ouest et deux en Nord, Est encaisse son Roi de Trèfle et, à la vue du mort, préfère jouer le 2 de Cœur qu'un petit Carreau sous sa fourchette, surtout si Ouest a fourni le 10 de Trèfle, indiquant une nette préférence pour les Cœurs. Nord prend du Roi de Cœur et joue le 10 de Pique pour l'As d'Est qui se retrouve à la croisée des chemins. Il sait que le quatrième Cœur du mort peut générer une levée de longueur pour la défausse d'un Carreau. Ouest doit donc affranchir un petit Carreau de toute urgence. Notons au passage que le contrat de 3♣ était sur table.

<i>Est donneur</i>	♠ V42 ♥ 98654 ♦ 653 ♣ AV	<i>Nord/Sud vulnérables</i>
♠ D108 ♥ 10 ♦ RD10842 ♣ D73	<b>Donne 18</b>	♠ R763 ♥ ARD ♦ AV9 ♣ 1062
	♠ A95 ♥ V732 ♦ 7 ♣ R9854	<i>3SA par Est</i>

S	O	N	EST
			1SA
passee	3♣	passee	3♦
passee	3♠	passee	3SA
fin			

#### Entame : 5 de Trèfle

**Enchères :** La présence d'un singleton dans le jeu d'Ouest constitue un danger pour le contrat de 3 Sans-Atout. La technique impose d'annoncer la longueur à Carreau par le biais d'un Texas mineur (3♣) puis d'exprimer la courte à Coeur en disant conventionnellement 3♠ qui décrit précisément un singleton ou une chicane à Coeur. Disposant de trois arrêts certains dans cette couleur l'ouvreur ne craint absolument pas de déclarer la manche la plus économique.

**Jeu de la carte :** Dès l'entame du 5 de Trèfle, Est réalise que son camp dispose de neuf levées de tête avec trois Cœurs et six Carreaux. Aura-t-il l'occasion de toutes les faire ? Avec la Dame troisième au mort et le 10 troisième en main le meilleur jeu d'Est consiste à fournir un petit Trèfle du mort sur l'entame en espérant le Valet en Sud... Nord prend du Valet et rejoue l'As. Sud doit alors réaliser qu'il doit indiquer sa rentrée à Pique si Nord n'a plus de Trèfles. Pour cela il fournit le 9 au deuxième tour de Trèfle, indiquant ainsi un intérêt pour la plus chère des couleurs restantes. À la troisième levée Nord joue donc Pique et le contrat chute de deux levées alors qu'Est aurait gagné sur un autre retour.

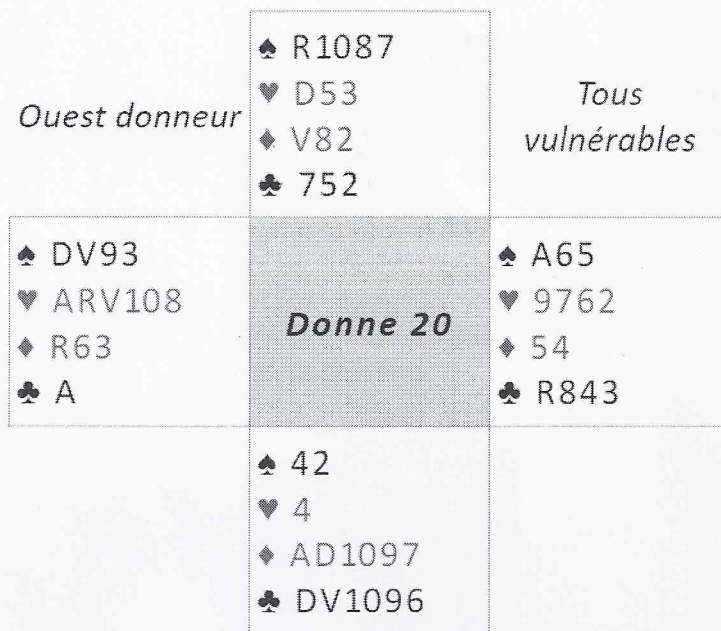
<i>Sud donneur</i>	♠ A9542 ♥ 1086 ♦ 54 ♣ 987	<i>Est/Ouest vulnérables</i>
♠ D83 ♥ 75 ♦ DV108 ♣ R1052	<b>Donne 19</b>	♠ RV106 ♥ 2 ♦ 97632 ♣ V64
	♠ 7 ♥ ARDV943 ♦ AR ♣ AD3	<i>6♥ par Sud</i>

SUD	O	N	E
2♦	passe	2♠	passe
3♥	passe	4♥	passe
6♥	fin		

**Entame** : Dame de Carreau

**Enchères** : Dix levées et demie de jeu, c'est une levée et demie de plus qu'il n'en faut pour ouvrir de 2♦ forcing de manche. La réponse de 2♠ indique un As majeur et la redemande à 3♥ un minimum de six cartes dans la couleur, à moins que l'ouvreur ne détienne un énorme bicolore 5/5. Quand Nord soutient à 4♥, Sud est sûr de onze plis et en fera douze si l'impasse au Roi de Trèfle réussit. Mais un simple Valet de Trèfle suffirait, voire un doubleton pour couper le troisième tour de la couleur. L'ouvreur s'engage donc dans un petit chelem très raisonnable.

**Jeu de la carte** : Il y a bien un doubleton au mort, mais il est à Carreau et ne sert à rien. En revanche l'impasse au Roi de Trèfle ne représente pas la seule chance de Sud, loin de là. En effet, si les Piques de la défense sont répartis 4/3, comme dans 62% des cas, le déclarant peut développer une levée de longueur grâce au cinquième Pique du mort. Pour ce faire, il faudra rentrer trois fois en Nord pour couper trois Piques et rentrer une quatrième fois pour aller chercher le cinquième. Les quatre reprises du mort sont l'As de Pique, le 10, le 8 et le 6 de Cœur. En conséquence le minutage est très précis : Sud prend l'entame de l'As de Carreau, joue Pique pour l'As et Pique coupé du Valet de Cœur, rentre au mort en prenant le 9 de Cœur du 10, coupe un second Pique de la Dame de Cœur, rentre à nouveau au mort en prenant le 3 de Cœur du 8, coupe un troisième Pique du Roi d'atout et va chercher le cinquième Pique grâce au 4 de Cœur pris du 6 du mort. Si le Roi de Trèfle est placé, Sud fera même treize plis. Remarquons que si un adversaire défausse au troisième tour de Pique ou si les trois atouts sont en Est, le déclarant peut toujours se rabattre sur l'impasse Trèfle.

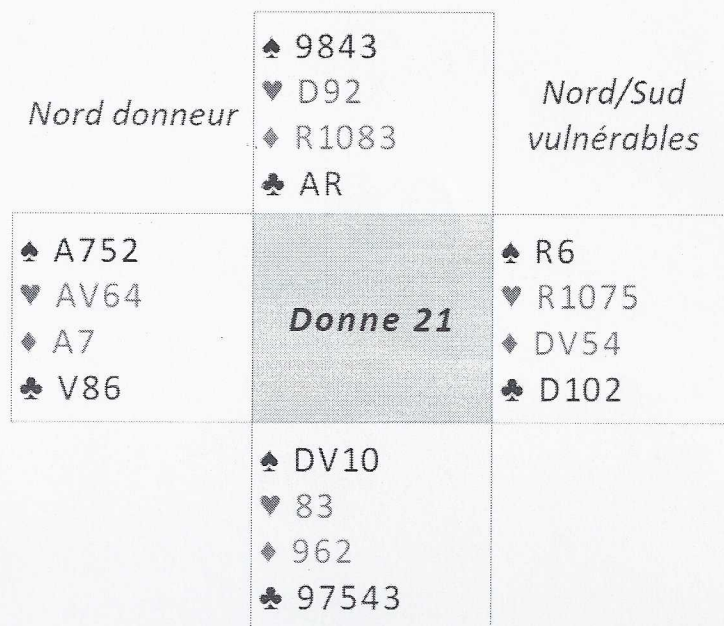


S	OUEST	N	E
	1♥	passe	2♥
2SA	4♥	fin	

**Entame :** 2 de Carreau

**Enchères :** Après le soutien majeur du répondant, l'enchère de 2SA de Sud exprime un bicolore mineur. À égalité de vulnérabilité, ce bicolore correspond à un maximum de six perdantes. Nord, en dépit d'un double fit, possède tous ses honneurs dans les couleurs courtes de son partenaire, élément peu propice à la surenchère. Son meilleur espoir est donc la chute du contrat adverse. Il passe, ce qui met un terme à la séquence.

**Jeu de la carte :** Son meilleur complément dans la couleur incite Nord à entamer Carreau, du 2 en pair-impair. Sud prend de l'As et fait le point. Nord semble posséder trois Carreaux et donc autant de Trèfles car avec un singleton ou un doubleton il aurait plutôt choisi une couleur offrant une possibilité de coupe. Rejouer Trèfle n'a donc aucun intérêt. Sud peut en fait jouer n'importe laquelle des trois autres couleurs. Imaginons qu'il choisisse Carreau. Ouest prend du Roi et sait pouvoir facilement réaliser dix plis avec deux Piques - même si le Roi est en Sud - quatre atouts de la main longue, un Carreau, deux Trèfles et une coupe au mort. Ayant une connaissance approfondie de la main de Sud, il peut même visualiser un onzième pli de la façon suivante. Il tire As-Roi de Cœur, constatant sans surprise que Nord avait la Dame troisième. Il tire l'As de Trèfle et la Dame de Pique que Nord couvre du Roi pour l'As du mort. Il encaisse alors le Roi de Trèfle, coupe un Trèfle et joue Roi de Carreau et Carreau coupé. Il ne reste plus qu'à rendre la main à Nord par la Dame d'atout. Il n'a plus que du Pique et doit livrer la levée du 9 au déclarant. Notons que la fin de coup est la même si Nord avait joué le Roi de Pique.

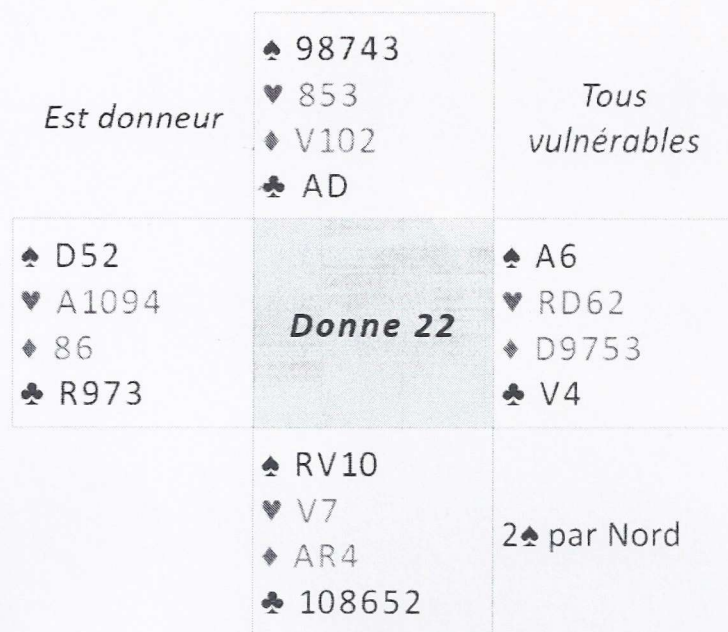


S	O	NORD	E
		1♦	passe
passe	contre	passe	1♥
passe	2♥	passe	4♥
fin			

**Entame : Dame de Pique**

**Enchères :** En réveil après une ouverture de 1 à la couleur, Ouest possède la distribution idéale pour un contre d'appel avec une courte dans la couleur d'ouverture et les deux majeures quatrièmes. Mais ce contre pouvant s'effectuer à partir de 7/8 points H, le partenaire ne peut y répondre comme s'il avait été produit juste derrière l'ouverture. Partant du principe qu'un contreur possédant l'ouverture se doit de le signaler en reparlant au moins une fois, Est peut annoncer une couleur sans saut jusqu'à 11 points H inclus. D'où la réponse de 1♥ qu'Ouest soutient au palier de 2 puisqu'il détient 15 points HLD. Fort de 12HLD et connaissant l'emplacement de la majorité des forces adverses, Est conclut à la manche.

**Jeu de la carte :** L'entame de la Dame de Pique va permettre de vérifier la dernière phrase du paragraphe précédent. Le camp Nord-Sud possède 15 points H et Sud entame de la Dame de Pique qui promet le Valet. Dès lors, les 12 points H restants, dont la Dame d'atout et le Roi de Carreau, sont dans la main de Nord, qui a ouvert. Est prend l'entame du Roi de Pique et joue Cœur pour l'As et Cœur vers le 10. Le Roi de Cœur vient à bout de la Dame et il suffit maintenant de jouer As de Carreau et Carreau. Si Nord plonge du Roi, Est dispose de dix plis avec cinq atouts - trois levées naturelles et une coupe de chaque main - deux Piques et trois Carreaux. S'il le retient, Est fait la Dame et affranchit un Trèfle en rendant deux fois la main à Nord.

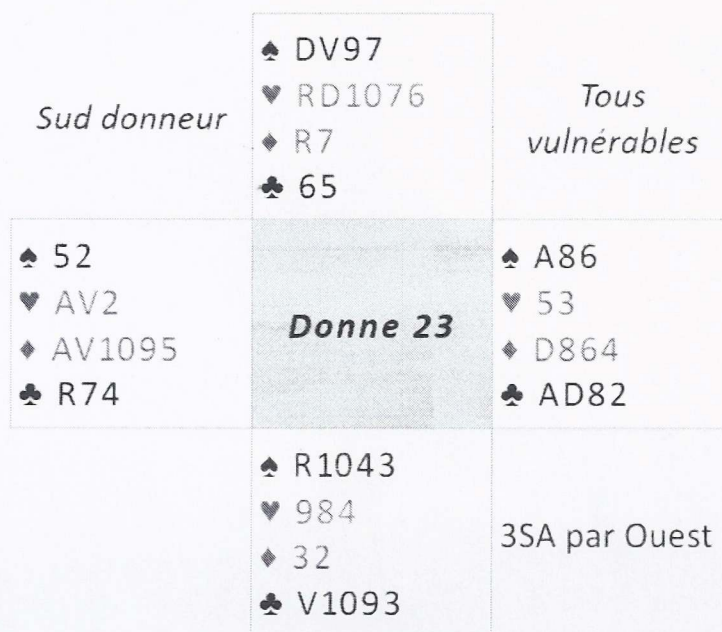


S	O	N	EST
			1♦
passe	1♥	passe	2♥
passe	passe	2♠	fin

### Entame : Roi de Coeur

**Enchères :** Derrière la réponse de 1♥, il n'est bien évidemment pas question d'intervenir avec cinq Piques minables et un jeu faible. En revanche, quand les enchères reviennent à Nord après le soutien simple de l'ouvreur, il est encore moins question de passer. En effet, « l'arrêt » des adversaires à 2♥ signifie que le jeu est équitablement réparti entre les deux camps. Sud a donc des points et comme il possède au maximum deux cartes à Cœur, il a probablement trois ou quatre cartes à Pique. Le réveil à 2♠ s'impose.

**Jeu de la carte :** Sur l'entame du Roi de Cœur, Ouest fournit le 10, sa seconde meilleure. Est comprend donc que son partenaire possède As-10 quatrièmes et que par inférence Nord détient trois petites cartes. Pour l'empêcher de couper son troisième Cœur au mort, la défense doit jouer atout. À la deuxième levée Est contre-attaque de l'As de Pique suivi d'un petit Pique. Si le déclarant tente l'impasse, Est prend de la Dame, encaisse l'As de Cœur et rejoue atout. Pour se débarrasser du Cœur qu'il ne peut plus couper, Nord peut tenter de le défausser sur un Trèfle de longueur. Il joue Trèfle vers la Dame qui tient, permettant de déduire que la Dame de Carreau est également placée. Nord tire ensuite l'As de Trèfle, joue Carreau vers le Roi et coupe un Trèfle. Malheureusement le résidu est 4/2 et Nord finit par l'impasse à la Dame de Carreau qui marche forcément puisque 9 points ont déjà été reconqués en Est. Cette bonne défense a permis de le limiter à huit levées.



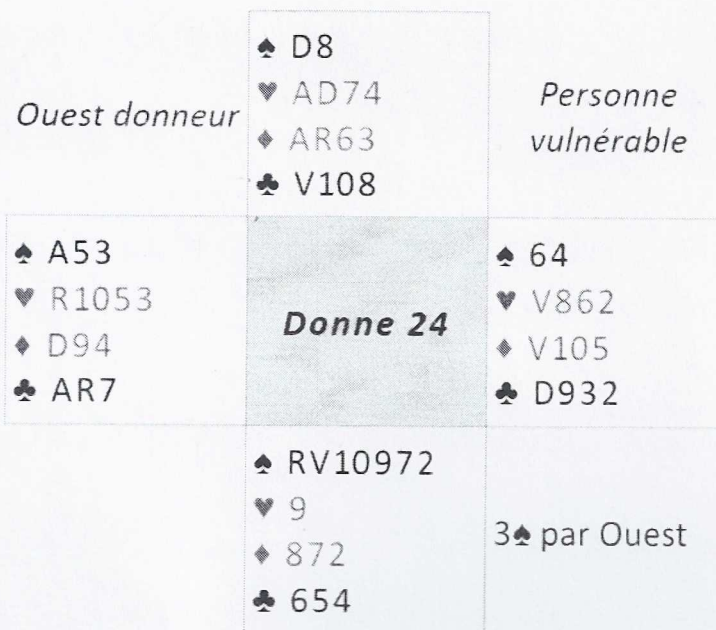
SUD	O	N	E
	1♦	1♥	contre
passé	1SA	passé	2♥
passé	3SA	fin	

### Entame : Roi de Cœur

**Enchères :** Derrière l'intervention à 1♥ le contre d'Est montre une main sans enchère naturelle possible. Il promet un minimum de 7/8 H sans limite supérieure et bien entendu dénie une majeure de quatre cartes. Il ne serait pas condamnable d'opter pour un cue-bid avec ces 12 points et le fit à Carreau. Comme d'habitude dans ce genre de situation, la redemande à 1SA de l'ouvreur décrit une distribution régulière sans pour autant garantir l'arrêt dans la couleur adverse. Le cue-bid qui suit demande ce fameux arrêt à Ouest. Avec 13 beaux points il saute à 3 Sans-Atout.

**Jeu de la carte :** Il est tentant de laisser passer l'entame du Roi de Cœur dans l'espoir qu'un entameur qui ne connaîtrait pas ses classiques rejoue la couleur et tombe dans la fourchette As-Valet, permettant à Ouest de réaliser dix levées. Mais si Nord interprète correctement le 4 de Sud et le 2 d'Ouest, il devrait en déduire que son partenaire n'a pas d'honneur complémentaire et possède trois cartes. Dès lors une contre-attaque de la Dame de Pique devient mortelle en affranchissant trois plis à la défense, en sus du Roi de Cœur et du Roi de Carreau à venir. Craignant cette contre-attaque, Ouest doit bien sûr prendre de l'As de Cœur, rentrer au mort à Trèfle et présenter la Dame de Carreau, ou même le 8. Si l'impasse échoue, Nord ne peut prendre le Valet de Cœur encore second d'Ouest et neuf levées sont



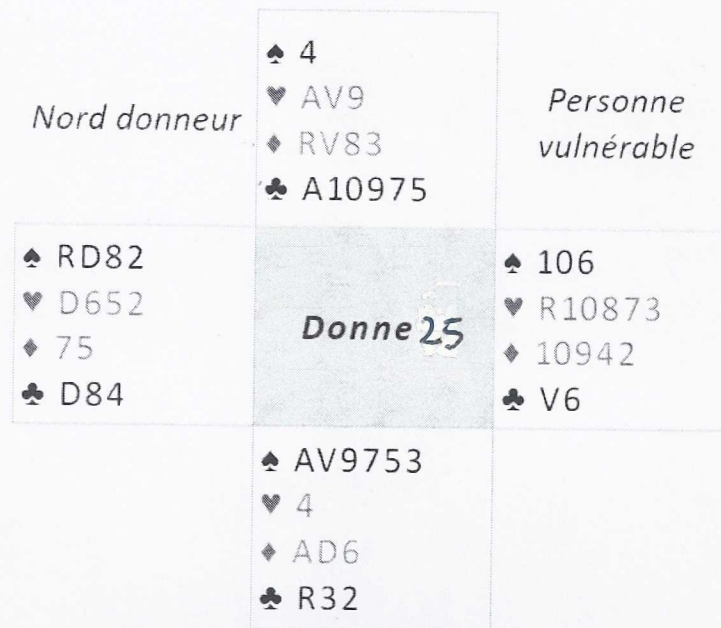


S	OUEST	N	E
	1SA	passé	passé
2♠	passé	2SA	passé
3♠	fin		

**Entame :** As de Trèfle

**Enchères :** On a peine à le croire mais la main de Sud est idéale pour un réveil après une ouverture de 1SA. En effet, il n'a que 4 points H mais Ouest, partenaire de l'ouvreur, ne s'est trouvé aucune réponse. Il a donc une main à peu près régulière de 7/8 H au maximum. Cela signifie que Nord a lui-même l'équivalent d'une ouverture de 1SA, et que ses points sont bien placés derrière l'ouvreur. Son enchère de 2SA constitue une proposition de manche dont il doit se contenter puisque Sud peut être très faible. D'ailleurs, ce dernier refuse la manche en annonçant 3♠. Nord vraiment discipliné n'insiste pas.

**Jeu de la carte :** Ouest entame de l'As de Trèfle en face duquel Est, qui possède la Dame, appelle du 9. Suivent le Roi et la Dame de Trèfle puis le Valet de Carreau que Sud prend du mort. Celui-ci devra bien sûr concéder l'As d'atout mais il ne doit pas donner le moindre Carreau. Pourtant, si l'impasse Cœur réussit il pourra défausser son troisième Carreau sous l'As de Cœur. Encore faut-il rentrer en main pour la faire cette impasse ! Au mort à Carreau le déclarant peut rentrer en main de deux façons : en jouant la Dame de Pique pour le Roi ou en couvrant le 8 du Valet, du 10 ou 9. Si Ouest prend de l'As le dernier atout du mort permettra de rentrer en main. Si Ouest ne prend pas de l'As, Sud en profite pour faire l'impasse au Roi de Cœur puis défausser son Carreau. En revanche, si le déclarant joue la Dame de Pique pour un petit Pique de sa main, il suffit à Ouest de ne pas prendre pour battre le contrat.



S	O	NORD	E
		1♣	pas
1♠	pas	2♣	pas
2♦	pas	2SA	pas
3♠	pas	3SA	fin

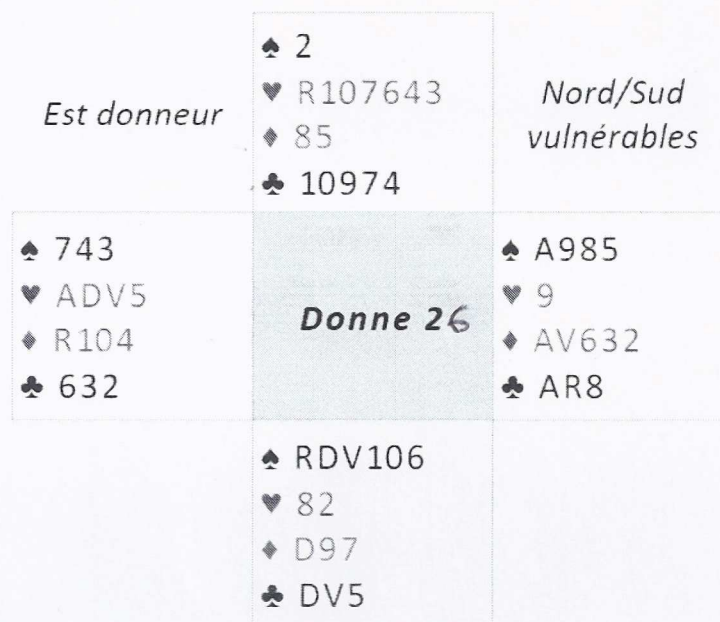
**Entame :** 7 de Cœur

**Enchères :**

Interdit de redemander à 1SA à cause de son singleton à Pique, beaucoup trop faible pour un bicolore cher à 2♦, Nord se contente de répéter ses Trèfles sur 1♠. Pour exprimer sa couleur sixième et sa force, Sud ne peut pas choisir un saut à 3♠ qui serait non forçant, comme toutes les répétitions qui suivent une enchère faible ou ambiguë de l'ouvreur. Il a donc recours à l'enchère de 2♦, troisième couleur forçant artificielle. L'enchère de Nord indique qu'il tient les **deux** couleurs non nommées par son camp, les Carreaux et les Cœurs. 3♠, en Sud, montre alors la couleur sixième dans le cadre d'un jeu forçant de manche. Avec un seul Pique, Nord revient à 3SA alors qu'il aurait conclu à 4♠ avec deux cartes.

**Jeu de la carte :**

Si l'entame du 7 de Cœur provient d'une quatrième meilleure, Nord, en appliquant la règle des 11, sait que le Roi et le 10 sont situés derrière lui. En prenant la Dame de Cœur de l'As, il se dote d'un arrêt positionnel : il tient la couleur si Ouest ne prend pas la main. À la tête de huit levées, il peut franchir sa neuvième à Trèfle en **évitant** Ouest, manœuvre toujours possible si ce dernier ne possède pas Dame-Valet de Trèfle. Après l'As de Cœur, le déclarant continue par un petit Trèfle pour le Roi et un petit Trèfle du mort. Si Ouest ne fournit pas un honneur, Nord joue le 9 et assure son contrat. Si un honneur apparaît en Ouest, Nord prend de l'As et continue la couleur, en espérant que le dernier Trèfle...



S	O	N	EST
			1♦
1♠	contre	passe	2SA
passe	3SA	fin	

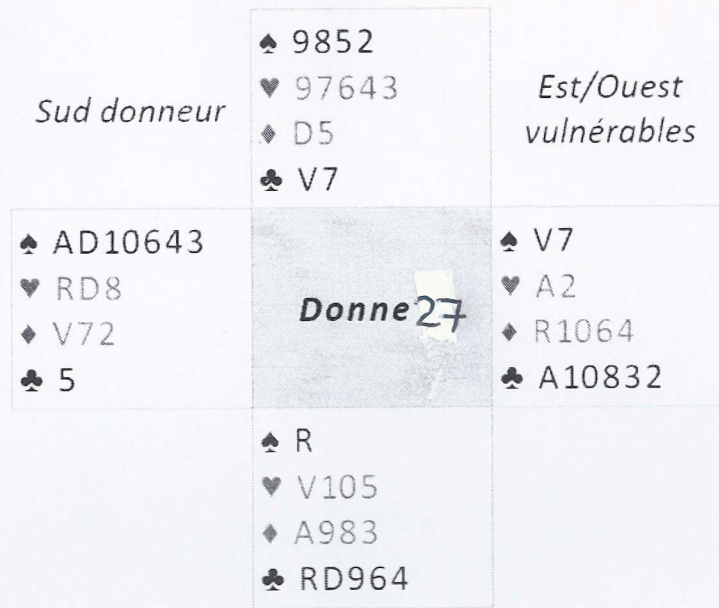
**Entame :** Roi de Pique

**Enchères :**

En face du contre Spoutnik d'Ouest, la redemande de l'ouvreur à 2SA a une signification très précise : elle montre une main de 15 à 17 H, donc irrégulière puisqu'elle n'a pas permis l'ouverture de 1SA. La distribution la plus probable est celle représentée ici : cinq Carreaux, quatre Piques et une courte à Cœur. Ouest a alors les moyens de conclure à la manche.

**Jeu de la carte :**

Connaissant cinq Piques en Sud, Est n'a pas besoin de laisser passer l'entame pour couper les communications entre les flancs. Mieux vaut prendre, d'ailleurs, car une contre-attaque à Trèfle pourrait s'avérer dangereuse. Est doit alors établir ses Carreaux, avec une seule contrainte : ne rendre en aucun cas la main à Sud. La couleur lui permet **une impasse orientée** ; il joue Carreau vers le 10. Si celui-ci fait la levée, c'est bien. Sinon, c'est bien aussi car quatre Carreaux sont maîtres et Sud ne prend pas la main. Après le 10 de Carreau, Est peut soigner ses levées supplémentaires en jouant immédiatement Trèfle pour le Roi et Cœur pour le Valet. De la même façon, l'échec de l'impasse ne compromet pas l'issue du contrat et permet d'encaisser la Dame de Cœur affranchie. Est réussit ainsi à amasser dix levées, un excellent résultat.



SUD	O	N	E
1♣	1♠	pas	1SA
pas	2♠	pas	3♠
pas	4♠	fin	

### Entame : Valet de Trèfle

**Enchères :** En réponse à l'intervention à 1♠, Est doit se contenter de 1SA, une enchère qui indique de 8 à 12 points H. Quand Ouest répète ses Piques, indiquant six cartes, Est réalise qu'il n'est pas intervenu à 2♠ au premier tour, probablement parce qu'il était trop fort. Puisqu'il est maximum de son enchère de 1SA, la manche est encore possible, ce qu'il signifie par l'enchère de 3♠. Ouest, avec son intervention tout à fait correcte, ne devrait pas résister à l'attrait de la manche vulnérable.

### Jeu de la carte :

Le déclarant n'a pas trop de soucis pour gagner son contrat : il est en situation de concéder au maximum un atout et deux Carreaux et dix levées semblent assurées. C'est le moment de soigner la réalisation de levées supplémentaires, ce qui nécessite de manier de façon optimale ses deux couleurs longues.

À Pique, pour commencer, il est bien évident que le déclarant va devoir tenter l'impasse au Roi, très probablement bien placé dans l'ouverture. La difficulté consiste à réfréner le réflexe de partir du Valet : cette carte forçante n'est pas nécessaire car la communication d'Ouest vers Est à Cœur permettra de renouveler l'impasse. Et jouer le Valet se révèle coûteux quand, comme dans ce diagramme, le Roi est sec en Sud : il faudra alors concéder le 9 quatrième de Nord. À Carreau ensuite : le jeu correct consiste à jouer d'abord un petit Carreau pour le 10 d'Est. Quand Sud a pris de l'As, pas question de partir du Valet au tour suivant : l'absence du 9 condamne cette façon de procéder. Jouer le Roi, tout simplement, permet de faire tomber la Dame. Si Ouest déjoue tous les pièges de la donne, il finira avec



S	OUEST	N	E
	passé	1♦	1♥
3SA	fin		

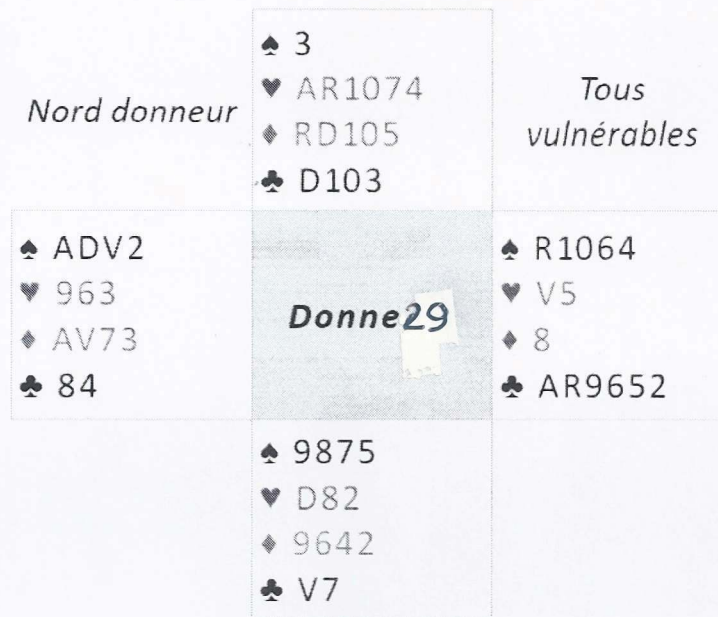
**Entame :** 8 de Cœur

**Enchères :**

Avec 13 points H, une main régulière sans quatre Piques et un arrêt Cœur, Sud possède tous les ingrédients nécessaires à un saut à 3SA derrière l'intervention. Personne n'a rien à ajouter.

**Jeu de la carte :** (défense)

Est devrait lire assez facilement la carte d'entame : l'enchère de 3SA promet l'arrêt à Cœur et Sud possède donc au moins trois cartes dans la couleur. Le 8 provient donc au mieux d'un doubleton, au pire d'un singleton à Cœur. Par ailleurs, Est sait aussi qu'il ne peut pas s'attendre à trouver chez son partenaire plus d'un gros honneur. Pour que le déclarant n'ait pas ses levées, il faut qu'il s'agisse du Roi ou de l'As de Carreau. Le plan de défense est alors simple à établir : au moment où Ouest prendra de son honneur à Carreau, il faudra encaisser les Cœurs affranchis. Ce qui exige deux conditions : d'une part qu'Ouest possède bien un second Cœur, d'autre part qu'Est ne l'en prive pas **et laisse passer l'entame**. Il fournit donc le 9 de Cœur sur le 8. Sud prend mais n'a d'autre solution que de tenter l'impasse au Roi de Carreau et ne peut échapper à la chute...



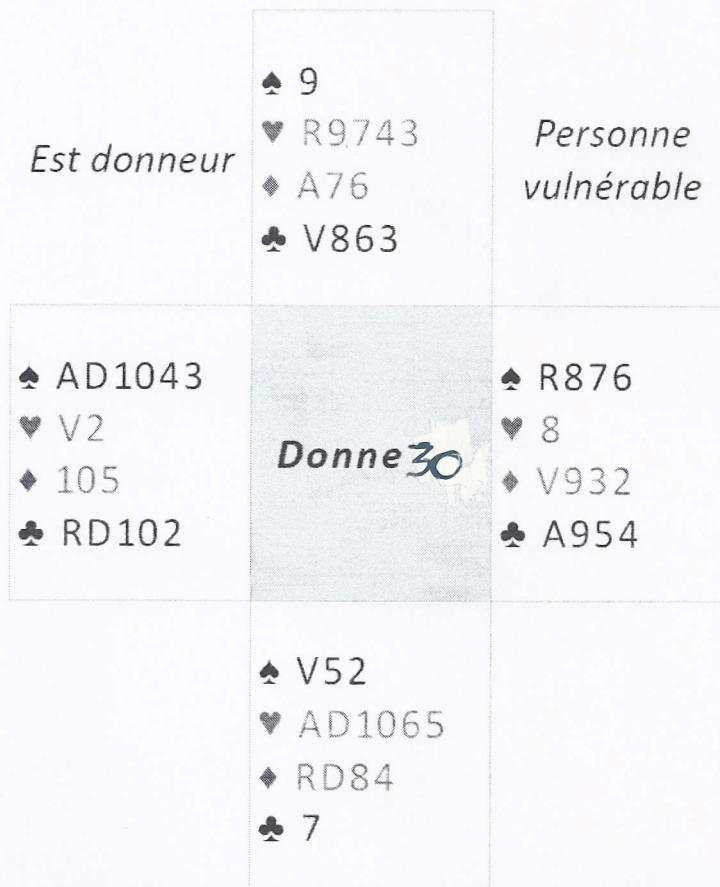
S	O	NORD	E
		1♥	2♣
passé	2♥	passé	2♠
passé	4♠	fin	

### Entame : 2 de Cœur

**Enchères :** Quand Ouest entend son partenaire intervenir, vulnérable, à 2♣ sur l'ouverture de 1♥ de Nord, il sait qu'il a de quoi envisager une manche. La dénomination de cette manche dépend de la distribution et de la nature des honneurs d'Est. Si celui-ci possède quatre Piques en plus de ses six Trèfles, c'est 4♠ qu'il faudra atteindre. Si, plus fréquemment, Est possède une tenue à Cœur, on s'orientera plutôt vers 3SA. Pour obtenir les renseignements dont il a besoin, Ouest dispose d'un outil très efficace, le cue-bid de l'ouverture. Sur 2♥, Est pourra annoncer économiquement ses Piques ou nommer les Sans-Atout s'il tient les Cœurs. À défaut, il répétera ses Trèfles avec une intervention minimale. En l'espèce, Ouest entend 2♠, il ne lui en faut pas plus pour conclure à la manche.

### Jeu de la carte :

Le flanc commence assez naturellement par trois tours de Cœur. Est coupe. La ligne de jeu qui saute aux yeux consiste à affranchir les Trèfles par la coupe (en espérant un partage 3-2 de la couleur). Ensuite, le déclarant enlèvera les atouts du flanc en terminant en main et jouira de ses Trèfles maîtres. Ce joli programme ne résiste pas à un partage 4-1 des atouts. N'y aurait-il pas mieux à faire ? En fait, une fois que le partage 3-2 des Trèfles est posé comme une nécessité, Ouest dispose de deux Trèfles et de l'As de Carreau. Pour arriver à dix, il lui faut réaliser sept levées d'atout. Il y parviendra aisément en coupant, en plus du Cœur, deux Carreaux de sa main. As de Carreau et Carreau coupé, donc, As-Roi de Trèfle et Trèfle coupé maître si nécessaire, Carreau coupé du 10 de Pique. Est dispose encore de trois



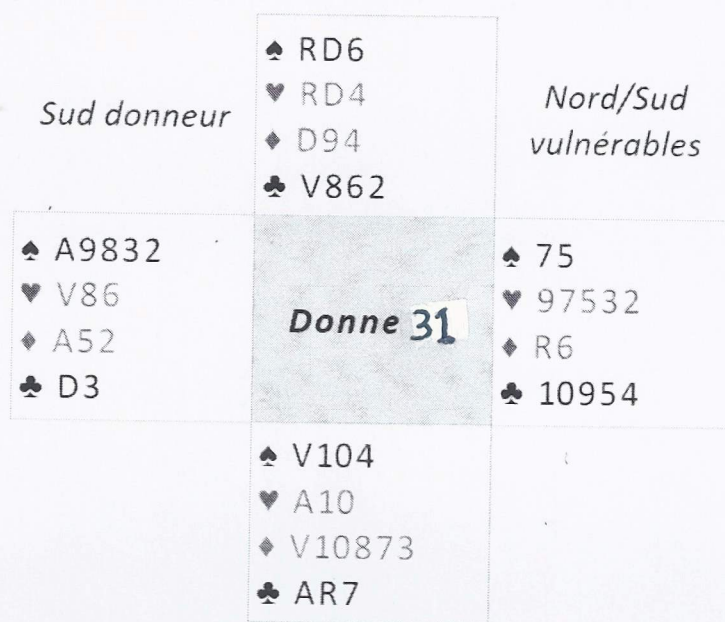
S	O	N	EST
			pas
1♥	1♠	3♠	4♠
5♥	fin		

**Entame :** Roi de Trèfle

**Enchères :** L'enchère de 3♠, dans la couleur d'intervention, est un Splinter montrant un fit de cinq atouts, une courte dans la couleur d'intervention et de 8 à 10 points H environ (deux gros honneurs utiles). Cela n'empêche nullement Est de se battre au palier de 4 avec ses quatre atouts et un singleton dans la couleur adverse. De plus, la possession de quatre cartes à Trèfle et à Carreau laisse même présager d'un double fit en Est/Ouest pour un résultat d'environ 20 levées totales. Si on chute 4♠ d'une levée c'est que Nord/Sud font dix ou onze levées à l'atout Cœur. De la même façon Sud peut envisager une surenchère de façon très raisonnable car, grâce au même raisonnement, la chute éventuelle du contrat de 5♥ serait compensée par la réussite de celui de 4♠. D'un autre côté, il suffit de trouver le Roi de Cœur et l'As de Carreau en Nord pour assurer onze plis puisque Nord est court à Pique. Va pour 5♥ !

**Jeu de la carte :**

L'analyse des quatre mains montre qu'il y a 21 levées totales sur cette donne. En effet, Est/Ouest gagnent 4♠ à condition de capturer le Valet de Trèfle quatrième de Nord. Cela ne devrait poser aucune difficulté puisque Nord est déjà connu avec une courte à Pique. Il serait extrêmement étonnant qu'il en ait deux. D'autre part le contrat de 5♥ gagne également Sud ne concédant que deux As noirs. Cette augmentation de levées totales est due au fait que dans les deux camps il n'y a



SUD	O	N	E
1♦	1♠	3SA	fin

**Entame :** 7 de Pique

**Enchères :**

La séquence est aussi simple qu'efficace. Avec un double arrêt à Pique et 13 points réguliers, Nord n'a pas à tergiverser : il déclare directement la manche à Sans-Atout derrière l'intervention, comme il l'aurait fait, d'ailleurs, si Ouest avait passé.

**Jeu de la carte :**

L'entame du 7 de Pique provient au mieux d'un doubleton 75 ou 76, au pire du 7 sec. Sachant qu'Ouest peut compter sur un gros honneur en face au maximum, la seule chance de faire chuter est de réussir à établir les Piques si le gros honneur d'Est se situe à Carreau. Pour y parvenir, Ouest doit donner un coup à blanc à l'entame, laissant Est prendre la main en premier à Carreau et rejouer Pique. Ainsi, les Piques sont affranchis avant et Ouest a conservé sa reprise à Carreau. Remarquez que mettre l'As de Pique à l'entame pour en rejouer privait prématurément Est de son second Pique si précieux.





S	OUEST	N	E
	1♦	1♠	contre
passe	1SA	passe	3SA
fin			

**Entame :** Roi de Pique

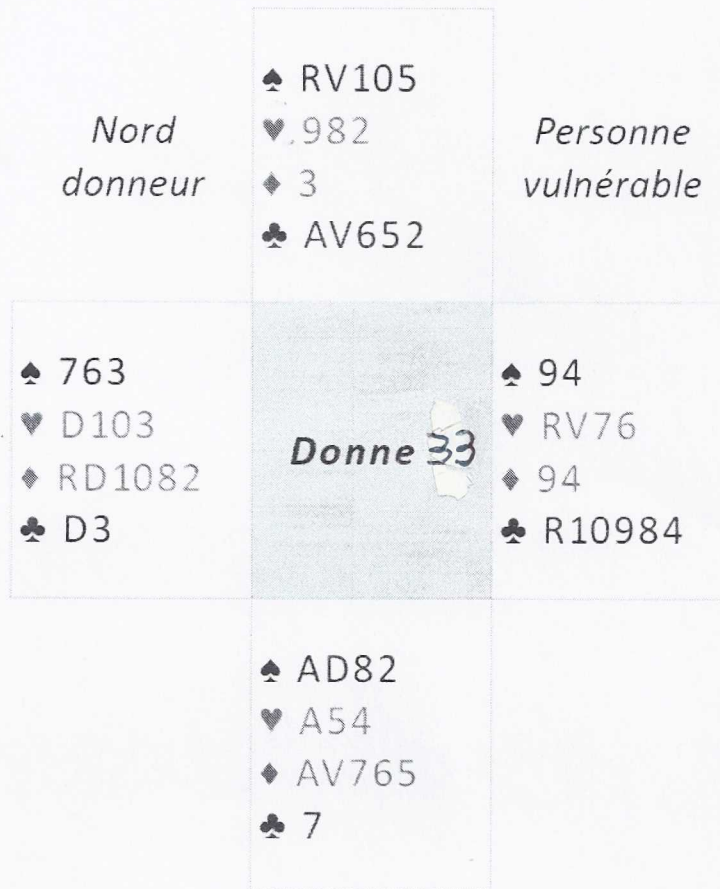
**Enchères :**

Cette fois, Est possède lui-même l'arrêt à Pique. Il peut conclure à 3SA sur la redemande de 1SA de l'ouvreur sans autre forme de procès.

**Jeu de la carte :**

Nord entame du Roi de Pique et récolte le 3 de Sud. En l'absence de l'As et du Valet, le joueur qui reçoit l'entame du Roi doit indiquer, grâce au pair-impair, le nombre de cartes qu'il détient dans la couleur d'entame. Le 3 peut être sec, ou bien il provient de trois cartes. C'est le renseignement qui fait plaisir à Nord : si Sud détient trois Piques, le déclarant n'en a que deux et repartir de la Dame au second tour de Pique permet d'écraser le Valet et d'affranchir les Piques en une seule fois.

Même si Ouest est dépité par ce début de coup, il ne doit surtout pas se décourager. Il lui faut laisser passer le second Pique pour couper les communications entre Nord et Sud. Ainsi, dans la suite, il pourra rendre la main à Sud sans danger. Il a besoin de trois levées de Trèfle pour son contrat ; en présentant le Valet de sa main et en le laissant courir, il assure son contrat : même si Sud prenait de la Dame, la troisième levée de Trèfle serait créée sans que les Nord-Sud puissent encaisser les Piques. Le déclarant a réalisé avec succès **une impasse**



S	O	NORD	E
		1♠	1♠
1♦	1♠	1♠	1♠
3♠	1♠	4♠	fin

**Entame :** 9 de Pique

**Enchères :** Le saut à 3♠ de Sud repose la plupart du temps sur une main bicolore de 15 à 17 points H, voire 14 avec de belles couleurs longues. Nord a suffisamment de jeu pour aller à la manche, pas assez pour envisager le chelem, surtout avec un singleton dans la couleur longue de son partenaire.

**Jeu de la carte :**

Est, subodorant chez son partenaire une opposition de longueur à Carreau, se doit d'entamer atout pour limiter le pouvoir de coupe de ses adversaires.

Du côté de Nord, ce n'est pas le moment de compter ses « perdantes ». Il faut aligner dix levées à partir de quatre levées naturelles de Pique et trois As. La solution est dans la double coupe, manœuvre dans laquelle le déclarant exclut d'office la capture des atouts de la défense. L'entame mariant deux atouts du déclarant dans la même levée, celui-ci doit immédiatement réaliser les six atouts restants en coupe. Il prend du Roi de Pique, coupe un Trèfle du 8 de Pique puis un Carreau du 5 de Pique. Les coupes suivantes s'effectuent avec des atouts maîtres.

Au total, une levée naturelle de Pique, six coupes et trois As.

# 33 DONNES

**Board: 1**  
Dealer: N  
Vul.: None

♠D8  
♥D73  
♦RD10  
♣AD952

♠AV1043  
♥AV95  
♦A74  
♣8

♠R6  
♥R10842  
♦9652  
♣V7

W N E S  
W 2 5 6 3  
E 2 5 6 3

♠9752  
♥6  
♦V83  
♣R10643

15  
7 HCP 14  
4

**Board: 2**  
Dealer: E  
Vul.: NS

♠V9643  
♥R  
♦10853  
♣876

♠RD5  
♥AD8  
♦AR62  
♣D43

♠A2  
♥6543  
♦D7  
♣V10952

W N E S  
W 4 2 2 3 4  
E 4 2 2 3 4

♠1087  
♥V10972  
♦V94  
♣AR

4  
7 HCP 20  
9

**Board: 3**  
Dealer: S  
Vul.: EW

♠83  
♥V  
♦AR862  
♣RV1065

♠D9  
♥8764  
♦D10973  
♣A7

♠V10754  
♥A532  
♦4  
♣842

W N E S  
W 5 2 4 3 4  
S 5 2 4 3 4

♠AR62  
♥RD109  
♦V5  
♣D93

12  
5 HCP 8  
15

**Board: 4**  
Dealer: W  
Vul.: All

♠8732  
♥85  
♦V95  
♣V965

♠AD  
♥ADV763  
♦D83  
♣AD

♠V1094  
♥2  
♦R104  
♣R10872

W N E S  
W 6 1 6 5 1  
S 6 6 4

♠R65  
♥R1094  
♦A762  
♣43

21  
2 HCP 7  
10

**Board: 5**  
Dealer: N  
Vul.: NS

♠RDV93  
♥RD95  
♦  
♣V742

♠7642  
♥V10  
♦AD52  
♣D93

♠A108  
♥A4  
♦R8643  
♣AR8

W N E S  
W 2 1 3 2  
E 2 1 3 2

♠5  
♥87632  
♦V1097  
♣1065

12  
18 HCP 9  
1

**Board: 6**  
Dealer: E  
Vul.: EW

♠D1074  
♥R108  
♦87  
♣AR52

♠AR82  
♥AV952  
♦D5  
♣84

♠3  
♥D7643  
♦A1062  
♣D76

W N E S  
W 1 4  
E 1 4

♠V965  
♥  
♦RV943  
♣V1093

12  
8 HCP 14  
6

**Board: 7**  
Dealer: S  
Vul.: All

♠76  
♥A102  
♦AD94  
♣853

♥V8764  
♦87  
♣R43

♣DV102

♠RV1094  
♥D5  
♦R532  
♣65

W N E S  
W 4 2 2 4 5  
S 4 2 2 4 5

♠AD2  
♥R93  
♦V106  
♣A987

13  
4 HCP 9  
14

**Board: 8**  
Dealer: W  
Vul.: None

♠AV64  
♥AV3  
♦D1083  
♣A9

♠9732  
♥D974  
♦96  
♣1085

♠D108  
♥5  
♦RV752  
♣6432

W N E S  
W 7 6 7 5 7  
S 7 6 7 5 7

♠R5  
♥R10862  
♦A4  
♣RDV7

16  
6 HCP 2  
16

**Board: 9**  
Dealer: N  
Vul.: EW

♠A2  
♥974  
♦8653  
♣DV108

♠AV98  
♥753  
♦RDV  
♣R2

♠A62  
♦104  
♣D763

W N E S  
W 1 1 2  
E 1 1 2

♠R964  
♥R3  
♦A972  
♣1054

9  
9 HCP 12  
10

**Board: 10**  
Dealer: E  
Vul.: All

♠R643  
♥R765  
♦96  
♣A5

♥D432  
♦D1042  
♣953

♣1074

♠DV2  
♥AV1098  
♦AR  
♣ARD

W N E S  
W 5 3 6 3 3  
E 5 3 6 3 3

♠10987  
♥  
♦V8753  
♣V862

6  
8 HCP 24  
2

**Board: 11**  
Dealer: S  
Vul.: None

♠DV74  
♥AR43  
♦D6  
♣V85

♠AR9652  
♥765  
♦3  
♣D62

♠108  
♥D1092  
♦A94  
♣10973

W N E S  
W 3 1 4 1  
S 3 1 4

♠3  
♥V8  
♦RV108752  
♣AR4

13  
6 HCP 9  
12

**Board: 12**  
Dealer: W  
Vul.: NS

♠V1074  
♥85  
♦10983  
♣632

♠RD865  
♥ADV102  
♦74  
♣A

♠A932  
♥R7  
♦DV5  
♣RD104

W N E S  
W 5 5 4 1 3  
E 5 5 5 1 3

♠  
♥9643  
♦AR62  
♣V9875

1  
15 HCP 16  
8

**Board: 13**  
Dealer: N  
Vul.: All

♠98  
♥AR2  
♦ARV6  
♣D743

♥D75  
♦10873  
♣R7

♠1052  
♥V1098  
♦92  
♣AD93

W N E S  
W 3 2 1 3 2  
S 3 2 1 3 2

♠ARV6  
♥643  
♦D54  
♣654

16  
7 HCP 7  
10

**Board: 14**  
Dealer: E  
Vul.: None

♠AR32  
♥V5  
♦AV10  
♣D1074

♠V6  
♥D964  
♦RD972  
♣A3

♠D5  
♥AR1073  
♦84  
♣9652

W N E S  
W 2 1  
S 2 1

♠109874  
♥82  
♦653  
♣RV8

15  
9 HCP 12  
4

**Board: 15**  
Dealer: S  
Vul.: NS

♠10874  
♥6  
♦R852  
♣10973

♠62  
♥R108743  
♦A6  
♣AR5

♠RD5  
♥AV5  
♦973  
♣8642

W N E S  
W 3 5 3  
E 3 5 3

♠AV93  
♥D92  
♦DV104  
♣DV

3  
10 HCP 14  
13

**Board: 16**  
Dealer: W  
Vul.: EW

♠10754  
♥10986  
♦752  
♣AR93

♥AR4  
♦RDV  
♣A85

♠R3  
♥V7  
♦A103  
♣DV64

W N E S  
W 6 6 3 5 5  
E 6 6 3 5 5

♠6  
♥D532  
♦9864  
♣10972

3  
24 HCP 11  
2

**Board: 17**  
Dealer: N  
Vul.: None

♠R109732  
♥R84  
♦A3  
♣D6

♠64  
♥1092  
♦RV64  
♣AR75

♠A8  
♥DV3  
♦D75  
♣109842

W N E S  
W 2 1  
S 2 1

♠DV5  
♥A765  
♦10982  
♣V3

12  
9 HCP 11  
8

**Board: 18**  
Dealer: E  
Vul.: NS

♠V42  
♥98654  
♦653  
♣AV

♠R763  
♥ARD  
♦AV9  
♣1062

♠D108  
♥10  
♦RD10842  
♣D73

W N E S  
W 4 2 3  
E 1 2 3

♠A95  
♥V732  
♦7  
♣R9854

6  
9 HCP 17  
8

# 33 DONNES

**Board: 19**  
 Dealer: S  
 Vul.: EW

♠A9542  
 ♥1086  
 ♦54

♠D83  
 ♥75  
 ♦DV108  
 ♣R1052

♣987  
 ♠RV106  
 ♥2  
 ♦97632  
 ♣V64

♠7  
 ♥ARDV943  
 ♦AR  
 ♣AD3

4  
 8 HCP 5  
 23

N	♠	♥	♦	♣
N	5	1	5	1
S	5	1	5	1
E			2	
W			2	

**Board: 20**  
 Dealer: W  
 Vul.: All

♠R1087  
 ♥D53  
 ♦V82

♣752  
 ♠A65  
 ♥9762  
 ♦54  
 ♣R843

♠DV93  
 ♥ARV108  
 ♦R63  
 ♣A

♠42  
 ♥4  
 ♦AD1097  
 ♣DV1096

6  
 18 HCP 7  
 9

N	♠	♥	♦	♣
N				
S				
E	2	3	4	1
W	2	3	4	1

**Board: 21**  
 Dealer: N  
 Vul.: NS

♠9843  
 ♥D92  
 ♦R1083

♠A752  
 ♥AV64  
 ♦A7  
 ♣V86

♣AR  
 ♠R6  
 ♥R1075  
 ♦DV54  
 ♣D102

♠DV10  
 ♥83  
 ♦962  
 ♣97543

12  
 14 HCP 11  
 3

N	♠	♥	♦	♣
N				
S				
E	3	2	4	2
W	3	2	4	2

**Board: 22**  
 Dealer: E  
 Vul.: EW

♠98743  
 ♥853  
 ♦V102

♠D52  
 ♥A1094  
 ♦86  
 ♣R973

♣AD  
 ♠A6  
 ♥RD62  
 ♦D9753  
 ♣V4

♠RV10  
 ♥V7  
 ♦AR4  
 ♣108652

7  
 9 HCP 12  
 12

N	♠	♥	♦	♣
N	2			1
S	2			1
E	1	2	1	
W	2	1		

**Board: 23**  
 Dealer: S  
 Vul.: All

♠DV97  
 ♥RD1076  
 ♦R7

♠52  
 ♥AV2  
 ♦AV1095  
 ♣R74

♣65  
 ♠A86  
 ♥53  
 ♦D864  
 ♣AD82

♠R1043  
 ♥984  
 ♦32  
 ♣V1093

11  
 13 HCP 12  
 4

N	♠	♥	♦	♣
N	1	1		
S	1	1		
E	2		4	3
W	3		4	3

**Board: 24**  
 Dealer: W  
 Vul.: None

♠D8  
 ♥AD74  
 ♦AR63

♠A53  
 ♥R1053  
 ♦D94  
 ♣AR7

♣V108  
 ♠64  
 ♥V862  
 ♦V105  
 ♣D932

♠RV10972  
 ♥9  
 ♦872  
 ♣654

16  
 16 HCP 4  
 4

N	♠	♥	♦	♣
N	3		1	
S	3		1	
E	1	2		
W	1	2		

**Board: 25**  
 Dealer: N  
 Vul.: EW

♠4  
 ♥AV9  
 ♦RV83

♠RD82  
 ♥D652  
 ♦75  
 ♣D84

♣A10975  
 ♠106  
 ♥R10873  
 ♦10942  
 ♣V6

♠AV9753  
 ♥4  
 ♦AD6  
 ♣R32

13  
 9 HCP 4  
 14

N	♠	♥	♦	♣
N	4	4	1	4
S	4	4	1	4
E	2	4	1	4
W	2	4	1	4

**Board: 26**  
 Dealer: E  
 Vul.: All

♠2  
 ♥R107643  
 ♦85

♠743  
 ♥ADV5  
 ♦R104  
 ♣632

♣10974  
 ♠A985  
 ♥9  
 ♦AV632  
 ♣AR8

♠RDV106  
 ♥82  
 ♦D97  
 ♣DV5

3  
 10 HCP 16  
 11

N	♠	♥	♦	♣
N				
S				
E	4	3	2	4
W	4	3	2	4

**Board: 27**  
 Dealer: S  
 Vul.: None

♠9852  
 ♥97643  
 ♦D5

♠AD10643  
 ♥RD8  
 ♦V72  
 ♣5

♣V7  
 ♠V7  
 ♥A2  
 ♦R1064  
 ♣A10832

♠R  
 ♥V105  
 ♦A983  
 ♣RD964

3  
 12 HCP 12  
 13

N	♠	♥	♦	♣
N				
S				
E	4	6	2	3
W	4	6	2	3

**Board: 28**  
 Dealer: W  
 Vul.: NS

♠R83  
 ♥542  
 ♦D10863

♠6542  
 ♥87  
 ♦R94  
 ♣9832

♣AR  
 ♠D107  
 ♥AR1093  
 ♦5  
 ♣DV76

♠AV9  
 ♥DV6  
 ♦AV72  
 ♣1054

12  
 3 HCP 12  
 13

N	♠	♥	♦	♣
N	2	1	1	3
S	2	1	1	3
E				1
W				1

**Board: 29**  
 Dealer: N  
 Vul.: All

♠3  
 ♥AR1074  
 ♦RD105

♠ADV2  
 ♥963  
 ♦AV73  
 ♣84

♣D103  
 ♠R1064  
 ♥V5  
 ♦8  
 ♣AR9652

♠9875  
 ♥D82  
 ♦9642  
 ♣V7

14  
 12 HCP 11  
 3

N	♠	♥	♦	♣
N				
S				
E	1	5		4
W	1	5		4

**Board: 30**  
 Dealer: E  
 Vul.: None

♠9  
 ♥R9743  
 ♦A76

♠AD1043  
 ♥V2  
 ♦105  
 ♣RD102

♣V863  
 ♠R876  
 ♥8  
 ♦V932  
 ♣A954

♠V52  
 ♥AD1065  
 ♦RD84  
 ♣7

8  
 12 HCP 8  
 12

N	♠	♥	♦	♣
N		5	2	
S		5	2	
E	4		3	
W	4		3	

**Board: 31**  
 Dealer: S  
 Vul.: NS

♠RD6  
 ♥RD4  
 ♦D94

♠A9832  
 ♥V86  
 ♦A52  
 ♣D3

♣V862  
 ♠75  
 ♥97532  
 ♦R6  
 ♣10954

♠V104  
 ♥A10  
 ♦V10873  
 ♣AR7

13  
 11 HCP 3  
 13

N	♠	♥	♦	♣
N	2	2	1	4
S	2	2	1	4
E				2
W				2

**Board: 32**  
 Dealer: W  
 Vul.: EW

♠RD1092  
 ♥73  
 ♦RV

♠V5  
 ♥AR5  
 ♦D1086  
 ♣RV94

♣D852  
 ♠A74  
 ♥DV62  
 ♦A93  
 ♣A103

♠863  
 ♥10984  
 ♦7542  
 ♣76

11  
 14 HCP 15  
 0

N	♠	♥	♦	♣
N				
S				
E	4	2	5	4
W	4	2	5	4

**Board: 33**  
 Dealer: N  
 Vul.: None

♠RV105  
 ♥982  
 ♦3

♠763  
 ♥D103  
 ♦RD1082  
 ♣D3

♣AV652  
 ♠94  
 ♥RV76  
 ♦94  
 ♣R10984

♠AD82  
 ♥A54  
 ♦AV765  
 ♣7

9  
 9 HCP 7  
 15

N	♠	♥	♦	♣
N	1	4	1	1
S	1	4	1	1
E				
W				

**Hands Statistics:**

Hand:	N	S	E	W	NS	EW
Average HCP:	10,03	9,12	10,76	10,09	19,15	20,85
Balanced:	19	17	14	23	36	37
Voids:	1	3	0	0	4	0
Singletons:	8	12	9	6	20	15
Long suits (7+):	0	2	0	0	2	0