

Belambra
clubs & hôtels

Espérance

PAR PAIRES HIVER

FINALE EN SIMULTANÉ • 1^{RE} SÉANCE • 06.12.2025



1^{RE} PAIRE :

1 séjour d'une semaine
pour 2 personnes
en location*

2^E PAIRE :

1 séjour week-end
pour 2 personnes
en location*

*voir conditions sur www.ffbridge.fr



FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE

Belambra
clubs & hôtels

Espérance

PAR PAIRES HIVER

Chers amis

La finale de l'Espérance par paires vient de se terminer et je vous félicite pour votre participation. Pour nombre d'entre vous, c'était votre première véritable compétition, j'espère que vous y avez pris beaucoup de plaisir. Ce livret vous permettra d'analyser les données avec votre partenaire, de trouver les solutions aux problèmes rencontrés, d'apprécier la qualité de votre jeu.

La compétition est la principale source de progrès et je vous souhaite un bel avenir dans notre passion commune.

Franck RIEHM,

Président de la Fédération Française de Bridge

Franck Riehm



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



Sud	Ouest	Nord	Est
Passe Passe	Contre 1SA	1♣ Passe Fin	Passe 1♥

Entame : Dame de Trèfle

Enchères :

Le réveil par 1SA montre 10 à 13 points. Ici, avec 14 à 16 points, on contre puis on annonce 1SA alors qu'avec 17 à 19 points, on aurait réveillé par un 2SA naturel. La réponse 1♥ au contre de réveil montre de 0 à 10 points.

Jeu de la carte :

Avec cinq levées sûres et immédiates au départ (quatre As plus le Roi de Trèfle), le déclarant doit aller chercher les deux plis manquants à Cœur.

Un jeune joueur pourrait être tenté de prendre l'entame de la Dame de Trèfle avec le Roi du mort pour présenter la Dame de Cœur mais cette couleur n'est pas assez solide pour sacrifier un honneur. Même si le Roi était bien placé, le défenseur pourrait couvrir et votre unique chance de réaliser trois levées serait de trouver la couleur répartie 3/3.

Un bien meilleur maniement consiste à prendre de l'As de Trèfle (réservant le Roi comme reprise de main au mort) et à tirer l'As de Cœur avant de rejouer le 2 de Cœur vers la Dame.

Si la Dame fait la levée, comme c'est probable après l'ouverture en Nord, revenez en main à l'As de Carreau et rejouez le 3 de Cœur vers le Valet.

Vous réaliserez ainsi trois levées à Cœur avec la couleur répartie 3/3 mais aussi avec le Roi placé à gauche, second ou quatrième.

Ce qu'il faut retenir :

Quand vous maniez une couleur septième ou huitième à affranchir, il faut avoir quatre des cinq honneurs (As, Roi, Dame, Valet, 10) pour pouvoir vous permettre d'en sacrifier un en tentant une « impasse forçante » au Roi ou à la Dame.

Avec moins de quatre honneurs, jouez petit vers les honneurs que vous espérez faire.

Remarque : le 9, particulièrement quand il est associé au 10, peut être élevé au rang d'honneur.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ 2♦	Passe Passe	2♣ 4♠	Passe Passe Fin

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



Entame : Dame de Trèfle

Enchères :

C'est un énorme avantage d'être dans le camp de l'ouvreur et malgré la vulnérabilité, l'ouverture en Sud est indiscutable.

On doit absolument ouvrir les mains de 11 points avec une majeure cinquième pleine de cartes intermédiaires, une distribution 5431, la plus forte du bridge, et aucun « point perdu » (des Dames et des Valets secs ou seconds).

Jeu de la carte :

L'entame de la Dame de Trèfle est prise du Roi.

À la vue du mort, Sud constate que l'As de Trèfle servira de défausse pour un Carreau de sa main et qu'il ne lui restera qu'un seul Carreau à couper en main.

La défausse ne présentant pas un caractère d'urgence (elle est protégée par les trois atouts du mort qui servent de « policiers »), le déclarant présente le 4 de Carreau vers le Roi qui « tient » avant « d'ouvrir » la coupe du mort en rejouant le 2 de Carreau pour le 9, pris du 10 adverse.

Voyant la manœuvre (le déclarant ne bat pas les atouts mais au contraire joue une couleur courte du mort), Est rejoue atout pour essayer de limiter les coupes et miracle, Ouest, son partenaire, produit la Dame puis l'As et enfin en donne un troisième tour, le Valet de Pique du mort remportant cette dernière levée.

Le déclarant, privé de sa coupe, change de stratégie : il va affranchir le dernier Trèfle du mort, à condition que cette couleur soit partagée 4/3 (ce qui d'ailleurs est la probabilité).

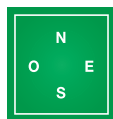
Au mort au Valet de Pique et sans souci des atouts puisqu'ils sont tous tombés, le déclarant tire l'As de Trèfle et commence son jeu d'affranchissement par la coupe : 4 de Trèfle coupé, Roi de Cœur, 6 de Trèfle coupé, Dame de Cœur et 10 de Trèfle maître du mort, quand la couleur s'avère bien partagée.

Le déclarant a réalisé dix levées, trois Piques, trois Cœurs, le Roi de Carreau et trois Trèfles avec le 10 affranchi

Ce qu'il faut retenir :

- En « flanc » dans les contrats à l'atout, regardez quelle couleur joue le déclarant. S'il joue une couleur courte du mort, il doit vouloir couper. Vous aurez alors souvent intérêt à faire tomber les atouts en défense, pour limiter ses coupes. Il n'aura pas toujours une solution de rechange à portée.

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



Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	Passe	3♣	Passe
3♥	Passe	3♠	Passe
4♠	Passe	5♠	Passe
6♠	Fin		

Entame : Valet de Trèfle

Enchères :

Après les premières enchères conventionnelles (2♦ et 3♣), les deux partenaires nomment des couleurs cinquièmes et le fit à Pique est découvert.

Nord n'a pas annoncé sa Dame de Cœur dans la couleur longue de l'ouvreur. C'est une carte très forte qui doit lui faire proposer le chelem.

Sud accepte la proposition avec ses 25 points d'honneurs et sa distribution.

Jeu de la carte :

Le déclarant compte quatre levées de Pique, trois de Cœur, trois de Carreau et une de Trèfle. La douzième proviendra d'une coupe de la main courte à Trèfle...

S'il faut utiliser le 10 de Pique pour couper, cela fait renoncer au maniement habituel à l'atout qui est de tirer l'As en coup de sonde pour capturer une éventuelle Dame sèche, monter au mort à la Dame de Cœur et rejouer Pique vers le 10 car en cas d'échec de l'impasse, la défense pourrait donner un troisième tour d'atout et supprimer ainsi la coupe à Trèfle.

Cette ligne de jeu présente aussi l'immense avantage d'assurer le coup, pourvu que les atouts soient normalement partagés.

Après avoir pris l'entame Trèfle de l'As, on tire As et Roi de Pique. Quand tout le monde fournit, on peut montrer sa main en précisant sa ligne de jeu : le Roi de Cœur et la Dame de Carreau permettent deux défausses à Trèfle et on coupe le quatrième Trèfle du 10 de Pique, la Dame de Pique pour vous.

Ce qu'il faut retenir :

Les maniements de couleur subissent des aléas qui vous détourneront parfois du maniement préconisé.

Et aussi : en réponse à l'ouverture de 2♦ avec 7 ou 8 points d'honneurs, le répondant doit faire un effort de chelem (à 5 en majeure s'il est fitté ou à 4SA quantitatif s'il ne l'est pas). Avec davantage de jeu (9 ou 10 points), il demande directement le chelem.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ 4♠	1♦ Passe Fin	Contre 2SA	Passe Passe

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



Entame : Dame de Trèfle

Enchères :

Il faut un jeu régulier de 16 à 18 points pour intervenir à 1SA. Dans la zone 19/20, on contre puis on annonce 1SA. Avec 21/22 points, comme ici, Nord contre puis annonce 2SA. Sud répond 1♠ au contre (zone 0/7) puis, assuré du fit avec sa couleur sixième, conclut à la manche sur la redemande à 2SA de son partenaire.

Jeu de la carte :

Sud compte neuf levées : quatre Piques, un Cœur, deux Carreaux et deux Trèfles. La dixième proviendra des Cœurs avec la combinaison ADV. Il y a urgence et vous vous en apercevez en jouant mentalement les premières levées. Si vous jouez atout, par exemple, après l'As de Trèfle, l'adversaire prend et rejoue Trèfle, faisant « sauter » votre dernier arrêt dans la couleur. Quand maintenant vous ratez l'impasse au Roi de Cœur, l'adversaire encaisse le Trèfle avant que vous n'ayez pu vous en débarrasser.

Vous devez donc vous atteler aux Cœurs urgemment (c'est-à-dire sans rendre la main à Pique à l'adversaire) en tentant l'impasse au Roi afin de gagner un tour de contrôle à Trèfle. Pour mener votre plan à bien, revenez en main en coupant un Carreau, As, Roi puis 4 de Carreau coupé du 8 de Pique. Ensuite, laissez filer le 10 de Cœur.

Quand Est remporte la levée du Roi et rejoue Trèfle, vous prenez et tirez As Dame de Cœur en défaussant votre 6 de Trèfle perdant, grâce, c'est vrai, au bon partage des Cœurs (probabilité du partage 4/3 = 62%).

Le temps est venu de faire tomber les atouts. Ayant déjà vu le Roi de Cœur à droite, vous ne vous faites aucune illusion sur la place d'As et Dame de Pique, ces deux cartes sont « dans l'ouverture » et après les avoir concédées, vous « tablez ».

Ce qu'il faut retenir :

Y a-t-il une urgence quelconque (plan de coupe ou bien plan d'affranchissement) ou doit-on tranquillement battre les atouts ?

C'est en jouant mentalement les deux ou trois premières levées qu'apparaissent les difficultés d'une donne et qu'on peut trouver des parades pour les surmonter.

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



Sud	Ouest	Nord	Est
2♦	3♦	Passe Contre	Passe Passe
3♥	Passe	3♠	Passe
4♣	Passe	4♦	Passe
4SA	Passe	5♣	Passe
6♥	Fin		

Entame : Roi de Carreau

Enchères :

Pour répondre à l'ouverture de 2♦ après intervention, on contre pour montrer un peu de jeu (5 points et plus) sans bonne couleur cinquième. Afin de vérifier que le partenaire ne possède pas l'As de Pique, posez le Blackwood. La réponse montrant 0 clé, concluez au contrat de 6♥.

Jeu de la carte :

Vous comptez neuf levées et deux coupes de la main courte à Carreau porteront votre total à onze. Pour la douzième levée, vous n'aurez que la prière à votre disposition, prière formulée ainsi : une des deux cartes noires adverses, l'As de Pique ou le Roi de Trèfle, doit être bien placée.

Pour cumuler les chances entre les deux couleurs, il vous faut commencer par la bonne impasse. On comprend bien ici en jouant mentalement que si vous tentez d'abord l'impasse Trèfle et qu'elle échoue, la défense encaisse l'As de Pique : « une de chute ».

Si en revanche on commence par les Piques et que l'As est mal placé, il reste encore la chance intacte de trouver le Roi de Trèfle bien placé.

Mais si au contraire l'As de Pique est bien placé, à gauche en Ouest, l'adversaire doit le fournir sous peine de ne plus le faire. Et bien sûr si les deux cartes noires sont mal placées, tant pis, on aura tout essayé.

La coupe des Carreaux doit être différée car les communications manquent et vous devez jouer Pique à la deuxième levée.

L'adversaire « plonge » et rejoue atout mais trop tard. Vous coupez le 3 de Carreau, encaissez le Roi de Pique en défaussant le 9 de Trèfle, coupez un Pique pour revenir en main, puis coupez le second Carreau. Tout est maître.

Ce qu'il faut retenir :

Certaines impasses, si elles fonctionnent, sont sans rendement de main. Dans le cas d'impasses indirectes au contraire, l'adversaire peut s'interposer et remporter le pli avec une carte plus forte. Commencez par ces impasses indirectes tant que vous avez encore le droit de perdre la main.

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

♠ A 8 4
 ♥ 10 6 2
 ♦ V 9 7 3 2
 ♣ 6 5

♠ 6 5 3
 ♥ D V 9 4
 ♦ R D
 ♣ R 8 7 2

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

♠ R D V 10
 ♥ 8 7 5 3
 ♦ 6 4
 ♣ D V 9



Entame : Roi de Pique

Enchères :

La recherche d'un fit majeur doit être prioritaire, qui plus est lorsque vous possédez un doubleton et au moins 8 points.

Jeu de la carte :

Sud entame du Roi de Pique et Nord prend de l'As pour rejouer le 8. Cette manière de défendre permet de lutter contre le « Coup de Bath ». Celui-ci consiste pour le déclarant à retenir sur l'entame du Roi quand il possède la combinaison As Valet troisièmes, interdisant ainsi au joueur qui entame de continuer la couleur, sous peine de se jeter dans la fourchette. Pour entamer du Roi et supporter un déblocage du partenaire, il faut posséder cinq cartes commandées par RDV ou RD10. Avec seulement quatre cartes, il faudra détenir une des combinaisons suivantes : RDV10 ou RDV9, voire RD109.

La défense engrange les quatre premières levées à Pique avant que Sud ne contre-attaque de la Dame de Trèfle.

Le déclarant compte neuf levées, quatre Cœurs, trois Carreaux et deux Trèfles mais deux de ces couleurs, les Cœurs et les Carreaux sont bloquées. Cela veut dire qu'à cause d'honneurs secs, on ne peut pas encaisser toutes les levées dans ces couleurs sans se servir d'une autre couleur « passerelle », en l'occurrence le Trèfle.

Si vous avez pris la Dame de Trèfle de l'As, vous naviguez encore facilement de votre main vers le mort grâce au Roi de Trèfle. Vous débloquez Roi Dame de Carreau pour libérer l'As dans la main bloquée et revenez chercher cet As de Carreau en rentrant en main par As Roi de Cœur puis vous remontez au mort au Roi de Trèfle encaisser Dame et Valet de Cœur.

Si au contraire vous avez pris la Dame de Trèfle du Roi, débloquez As et Roi de Cœur, revenez en main en tirant Roi Dame de Carreau, encaissez Dame et Valet de Cœur et allez rechercher l'As de Carreau avec l'As de Trèfle.

8 Ce qu'il faut retenir :

Quand votre partenaire entame d'un Roi à Sans-Atout, il vous demande de débloquer votre honneur (l'As, le Valet ou la Dame) si vous en possédez un.

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



Sud	Ouest	Nord	Est
1SA 2♥	Passe Passe	2♦ 4♥	Contre Fin

Entame : 8 de Carreau

Enchères :

Quand le Texas (2♦) est contré, la rectification (2♥) montre un fit de trois ou quatre cartes mais aussi la garde de la couleur contrée.

Avec le fit et sans la garde, l'ouvreur surcontre. Il demande au répondant d'annoncer sa couleur pour qu'il protège un éventuel honneur dans la couleur contrée. Enfin sans le fit (avec deux cartes), on passe sur le contre.

Jeu de la carte :

Le 8 de Carreau est pris du Roi et, après avoir bien regardé le mort, Est contre-attaque du Valet de Pique (meilleur que Trèfle car le déclarant ne peut pas affranchir un quatrième Pique alors qu'avec quatre cartes à Trèfle en main, il pourrait affranchir le quatrième Trèfle). Le déclarant prend de l'As et constate qu'il possède neuf levées, six Cœurs et trois Piques.

Il n'y a aucun affranchissement en vue après les enchères (le contre de 2♦ indiquant cinq bonnes cartes) mais on peut en revanche couper un Trèfle en main pour accroître son capital dans la couleur de l'atout.

As de Pique et Trèfle, retour Pique suivi d'un autre tour de Trèfle pour « ouvrir » la coupe en main.

Quand le déclarant reprend la main, il monte au mort au Roi de Cœur et coupe son 10 de Trèfle avec l'As d'atout. Il n'y a plus qu'à battre les atouts et réclamer dix bonnes levées.

Remarquez qu'une défense inspirée pouvait battre le contrat.

En effet, pour empêcher la coupe de la main courte, Est doit rejouer atout après la première levée du Roi de Carreau. Ensuite, la défense rejoue atout à chaque fois qu'elle est en main à Trèfle.

Ce qu'il faut retenir :

Attention ! Quand vous jouez un contrat dans une couleur majeure après un Texas, vous jouez « la tête en bas », c'est-à-dire que la main longue à l'atout est au mort et que les coupes ne généreront de levées supplémentaires que si elles sont faites avec la main courte, celle du déclarant.

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	Passe	1♥
Passe	1♠	Passe	2♣
Passe	3♣	Passe	3♠
Passe	4♠	Passe	4SA
Passe	5♣	Passe	5♦
Passe	6♦	Passe	6♠
Fin			

♠ D 10 8 2
 ♥ D
 ♦ R D V 6
 ♣ D V 3 2

♠ 7 6 4
 ♥ 5 3 2
 ♦ 10 8 5
 ♣ 10 9 8 4

♠ A R V 9
 ♥ R V 10 8 6
 ♦ A
 ♣ A 7 5

♠ 5 3
 ♥ A 9 7 4
 ♦ 9 7 4 3 2
 ♣ R 6

N
 O E
 S

Entame : 10 de Trèfle

Enchères :

Sur la redemande de l'ouvreur à 1♠, Est doit transiter par la quatrième couleur (2♣) avant de donner le soutien à 3♣ pour rendre la situation forcing (3♠ sur 1♠ serait une enchère « limite », c'est à dire non forcing).

L'ouvreur a une main « flop » (pourrie), beaucoup de Dames et de Valets, très peu d'As et de Rois, il freine alors en annonçant 4♠. Le répondant est si puissant qu'il poursuit son exploration du chelem en vérifiant qu'il ne manque pas une clé (Blackwood) et la Dame d'atout (question à la Dame d'atout).

Jeu de la carte :

Les douze levées sont bien là mais l'adversaire, avec l'entame à Trèfle pourrait réaliser le Roi de Trèfle et l'As de Cœur. Il faut donc gagner des tours de contrôle à Trèfle grâce aux levées d'honneurs à Carreau. Jouez donc vos deux As mineurs avant de rejoindre la main d'Ouest à l'atout pour procéder à la manœuvre.

Le mort est presque maître maintenant, reste à faire tomber l'As de Cœur.

Le déclarant se rappelle une saine devise « on affranchit la couleur secondaire avant de battre atout » et, après avoir joué Roi Dame de Carreau, il présente la Dame de Cœur. Cela ménage des communications entre les mains et permet de surmonter parfois certains mauvais partages d'atout.

La défense prend de l'As mais ce sera là son unique levée.

Au tour suivant le déclarant reprend la main, tire les atouts en trois tours en finissant au mort avant de défiler les Cœurs maîtres.

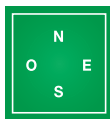
Ce qu'il faut retenir :

Le répondant utilise la quatrième couleur dans plusieurs situations différentes :

- pour montrer cinq cartes dans sa première couleur nommée, tout en créant une situation forcing
- pour demander l'arrêt dans cette quatrième couleur, en vue de jouer 3SA
- pour exprimer un fit en situation forcing dans une des couleurs de l'ouvreur et montrer des ambitions de chelem.

Sur cette quatrième couleur, l'ouvreur annonce la première couleur du répondant, s'il y détient trois cartes.

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



Sud	Ouest	Nord	Est
3♣ 3SA	Passe Fin	2SA 3♦	Passe Passe

Entame : Roi de Pique

Enchères :

En réponse à l'ouverture de 2SA, on doit tenter la manche dès qu'on possède un As « blanc ».

Ici, avec les deux Valets en plus et les deux majeures quatrièmes, le Stayman et la demande de manche sont évidents.

Jeu de la carte :

Ouest fournit le 5 de Pique en pair impair sur l'entame du Roi et l'As du déclarant remporte (un peu vite) la levée. (Pour gagner son contrat, le déclarant doit retenir l'entame pour couper les communications de la défense. Il fournit le Valet de Pique sur le Roi puis fait un « baiser » au Roi de Trèfle).

Ce 5 de Pique donne « le compte de la couleur », c'est-à-dire qu'il permet de placer les deux Piques encore cachés (le Valet et le 3) autour de la table.

Le Valet et le 3 ne sont pas tous les deux chez le déclarant, celui-ci aurait retenu l'entame, conformément au « Coup de Bath ». Mais le Valet n'est pas non plus chez le partenaire car celui-ci l'aurait débloqué sur le Roi, défense répertoriée contre ce fameux « Coup de Bath ».

Reste une seule position, le 3 est chez votre partenaire et le Valet est sec chez le déclarant.

Les Piques sont « ouverts », le déclarant monte au mort à l'As de Carreau et prie pour trouver le Roi de Trèfle placé. Il présente le Valet de Trèfle mais la défense connaît ses classiques et couvre le Valet de Trèfle du Roi.

Le déclarant tire la Dame et le 10 de Trèfle mais le 9 adverse « accroche » au quatrième tour de la couleur et le déclarant est limité à huit levées (trois Trèfles, deux Carreaux, deux Cœurs et un Pique).

Ce qu'il faut retenir :

En défense, avec son honneur, on couvre le dernier honneur de l'adversaire. Cela s'appelle « honneur sur honneur » et c'est facile à appliquer quand on est placé derrière le mort puisqu'on le voit :

D V 2

R 7 3

Si l'adversaire présente la Dame vous fournissez le 3 mais s'il rejoue le Valet, vous devez couvrir du Roi ce dernier honneur adverse.



**RONDES
DE
FRANCE**



**Rejoignez les
Rondes de France
dans votre club !**

**Jouez des tournois
en simultan  
avec toute la France.**

**4 DONNES
COMMENT  ES   
CHAQUE TOURNOI
POUR PROGRESSER.**

NOUVEAUT  

La Ronde Finale

**LE GRAND RENDEZ-VOUS
DU 8 AU 12 JUIN 2026**

**en savoir
plus ici :**



-  Livret de 32 donnes comment  es
+ 4 en vid  o.
-  Un voyage & de nombreux lots   
gagner pour les joueurs et le club.
-  PE doubl  s.

• SAISON 2025-26 •

OPÉRATION PARRAINAGE

**Parrainez
un ami !**

**1
=
2**



En savoir +



**GRAND TOURNOI
EN SIMULTANÉ**

du 19 au 22 mars
2026

**LES TROPHÉES
DU BRIDGE**

Mobilisez-vous et décrochez
le Trophée du parrainage



ffbridge.fr



Sud	Ouest	Nord	Est
1♠ Passe	Contre 3♥	Passe Fin	1♣ 2♥

♠ V 6 2
♥ A R 5 4
♦ R 8 7
♣ 10 9 3

♠ 8
♥ D 7 6
♦ D 9 5 4 3
♣ V 5 4 2



♠ D 9 5 4
♥ V 10 8 3
♦ 6 2
♣ A R D

♠ A R 10 3 2
♥ 9 2
♦ A V 10
♣ 8 7 6

Entame : As de Pique

Enchères :

Ouest possède bien les onze points pour faire un 2 sur 1 mais, n'ayant que quatre cartes à Cœur, il doit transiter par un contre spoutnik avant d'exprimer sa force au tour suivant (il faut onze points et cinq cartes à Cœur pour répondre 2♥ après l'intervention à 1♠).

Est, avec seulement douze points d'honneurs, décline la proposition de manche du partenaire et passe sur 3♥.

Jeu de la carte :

Nord tire As Roi de Pique et Sud fournit le 8 de Pique mais défausse le 3 de Carreau au deuxième tour. Cela « marque » le déclarant avec Dame 9 de Pique quatrièmes.

Il est amusant de constater qu'après cette deuxième levée, Sud a « le compte de la main » : le déclarant est donc « marqué » avec quatre Piques, quatre Cœurs après le soutien à 2♥ et il a ouvert de 1♣, donc trois Trèfles et deux Carreaux. Quant au jeu du partenaire, il en découle, on connaît les trois autres.

Sud donne la coupe en jouant le 10 de Pique au troisième tour, appel de préférence réclamant un retour dans la plus chère des deux couleurs restantes, Trèfle et Carreau.

Obéissant, Nord coupe et contre-attaque Carreau que Sud prend de l'As pour asséner un quatrième tour de Pique et promouvoir un atout pour son camp si jamais le partenaire possède la Dame de Cœur.

Le déclarant coupe le 2 de Pique de l'As de Cœur et revient en main à l'As de Trèfle pour laisser filer le Valet de Cœur mais votre précieux partenaire possède bien la Dame de Cœur et le contrat chute d'une levée.

Ce qu'il faut retenir :

La signalisation est le langage des petites cartes, il y a cinq situations :

- pour entamer : 4e meilleure à SA et pair impair à l'atout
- pour fournir : pair impair, à l'atout comme à SA
- pour défausser : appel direct (une petite refuse), à l'atout comme à SA
- pour contre-attaquer : 4e meilleure à SA et petit prometteur à l'atout
- enfin, les appels de préférence dans certaines situations.

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

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

N
 O E
 S

♠ A R 9 6 4
 ♥ R D 8 7
 ♦ 9 5
 ♣ 10 2

Entame : Roi de Carreau

Enchères :

Ouest ne possède que 13 points d'honneurs mais les mains unicolores s'évaluent en levées et non en points. Pour l'ouvreur, la répétition à saut d'une mineure montre sept à huit levées de jeu, c'est-à-dire qu'ici l'ouvreur a un jeu maximum pour son enchère de 3♣. Avec la garde à Carreau et tant de levées directes, il conclut à 3SA sur la redemande du répondant à 3♥.

Jeu de la carte :

Quand le mort se découvre, c'est une bonne surprise car il apporte As Roi de Pique pour la neuvième et la dixième levée et aussi deux cartes à Trèfle qui devraient mettre à l'abri d'un mauvais partage de la couleur.

L'adversaire entame du Roi de Carreau et c'est une bonne habitude de retenir, même quand le contrat est garanti. C'est en « rétrécissant » les positions qu'on presse l'adversaire et qu'on gratte des levées, si rémunératrices en tournoi.

Avec dix levées sûres, l'idéal est de retenir deux fois, ne laissant qu'une seule levée en battement ($13 - 10 + 2 = 1$), position idéale pour squeezer l'adversaire.

Après avoir pris de l'As de Carreau au troisième tour, vous tirez l'As de Trèfle mais horreur ! Nord défausse le 5 de Cœur.

Dès qu'une des deux mains cachées défausse, il faut « compter la couleur ». Sept cartes à Trèfle en main, deux au mort en laissent quatre par Valet 8 en Sud. Il faut partir du mort et surtout se débarrasser du 10 de Trèfle sur l'As, sinon ça bloque si l'adversaire ne couvre pas. Ensuite on monte au mort à l'As de Pique et on rejoue le 2 de Trèfle vers le 9 puis on tire tous les Trèfles. Trois tours à Carreau, un à Pique et sept à Trèfle, le dernier tour de Trèfle est la onzième levée et vous devez défausser du mort où il vous reste Roi 9 de Pique et le Roi de Cœur. L'As de Cœur n'étant pas tombé, vous défaussez le Roi de Cœur sur le dernier Trèfle et, surprise ! Le 9 de Pique est devenu maître.

Vous venez de réussir votre premier squeeze, champagne !

16 Ce qu'il faut retenir :

Pour faire des squeezes comme Monsieur Jourdain faisait de la prose, laissez l'adversaire faire des plis jusqu'à avoir toutes les levées sauf une.

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

Sud	Ouest	Nord	Est
2♦ 4♠	Passe Fin	2♣ 3♠	Passe Passe

Entame : 8 de Cœur

Enchères :

Bien que ne possédant que 16 points d'honneurs, la main de Nord mérite parfaitement l'ouverture de 2♣ qui correspond à la manche moins deux levées (dont au moins deux de défense). Ici, Nord possède huit levées et demie et trois As pour se défendre si l'adversaire surenchérit sur 4♠.

Jeu de la carte :

Est entame du 8 de Cœur, comme souvent à la couleur, par défaut. L'entame Pique sous la Dame troisième est exclue et l'entame sous les Rois contre un ouvreur de 2♣, favori étant donné sa force pour détenir les fourchettes dans ces couleurs, est fortement déconseillée.

Sur l'entame Cœur, le déclarant appelle le 3 du mort et Ouest doit se rendre compte qu'il n'a aucun intérêt à fournir la Dame (mais plutôt le 4). En effet, l'As est marqué chez le déclarant, personne n'entamant sous un As dans les contrats à la couleur. Fournir la Dame livre immédiatement quatre levées dans la couleur et peut-être d'ailleurs un déclarant rusé devrait fournir le Valet de Cœur du mort sur l'entame pour inciter le défenseur à couvrir.

Le déclarant tire ensuite As Roi de Pique et Pique mais Ouest a le temps de défausser le 3 de Carreau puis le 5 de Cœur en cartes préférentielles, deux cartes qui suggèrent au partenaire de contre-attaquer Trèfle après la Dame de Pique.

Le 8 de Trèfle est pris de l'As et Ouest rejoue Carreau. Le déclarant fournit un petit mais le Roi est mal placé. La défense réalise les deux Rois mineurs et le déclarant chute d'une levée, concédant un atout, un Carreau et deux Trèfles.

Ce qu'il faut retenir :

N'appliquez pas aveuglément les « règles » du bridge, comme faible en second ou fort en troisième. D'abord, ce ne sont pas des règles (qui elles seraient incontournables) mais de simples conseils stratégiques, vrais seulement neuf fois sur dix.

Et aussi : à la couleur, on entame souvent par défaut, faute de mieux.

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	2♣	Passe	1♥
Passe	3♥	Passe	2♥
Passe	4SA	Passe	3♠
Passe	6♥	Fin	5♥

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



Entame : Dame de Pique

Enchères :

Est transite par un 2 sur 1 avant de produire l'enchère déclic de 3♥ qui suggère un intérêt de chelem. Il ne possède que 16 points d'honneurs mais le fit neuvième est très fort, surtout si la main n'est pas 4333.

Pour la même raison (un atout en plus), Ouest s'estime maximum et déclenche les enchères de contrôle (3♠) et, après le Blackwood, le bon chelem est atteint.

Jeu de la carte :

Après l'entame de la Dame de Pique, le déclarant compte neuf levées directes. Avec pléthore d'atouts, on pourra couper le Pique de la main courte et le problème consiste à choisir entre attaquer par les Trèfles ou par les Carreaux.

Commencer par l'impasse Carreau fait chuter immédiatement si la manœuvre échoue, l'adversaire encaissant l'As de Trèfle. Mais si vous commencez par l'impasse Trèfle et qu'elle échoue, la chance de l'impasse Carreau reste intacte.

Si en revanche l'As de Trèfle est placé, en jouant deux fois vers Roi Dame, vous forcez l'adversaire à « prendre dans le vide » et créez une levée supplémentaire à Trèfle pour défausser le 8 de Carreau et éviter l'impasse dans cette couleur.

Mais déjà les atouts, la coupe à Pique n'étant pas urgente. On ne sait pas s'il faudra en donner deux tours ou bien trois mais il faut finir en main.

Jouez le 5 de Cœur pour le Roi puis le 2 pour le Valet avant de présenter le 4 de Trèfle vers le Roi. Quand « il tient », revenez en main à l'As de Pique et insistez à Trèfle. Cette fois l'adversaire prend et rejoue Carreau mais vous appelez l'As du mort, jouez la Dame de Trèfle et défaussez le Valet de Carreau.

Ce qu'il faut retenir :

Quand elles fonctionnent, les impasses directes (les Carreaux ici) ne rendent pas la main à l'adversaire, au contraire des impasses indirectes (les Trèfles) où l'adversaire peut s'interposer et remporter la levée avec une forte carte.

18 On comprend bien que si vous gardez les impasses indirectes pour le moment où vous n'avez plus le droit de perdre la main, celles-ci deviennent inutilisables.

Il faut au contraire commencer par les impasses indirectes tant qu'on peut encore perdre la main et garder les impasses directes pour quand on n'en a plus le droit.

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



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

Entame : Roi de Cœur

Enchères :

Paradoxalement, la réponse de 2SA à l'intervention au palier de 2 (qui pourrait ne comporter que 8/9 points et six cartes) peut être faite à partir de 9 points seulement si le répondant possède le Roi dans la couleur adverse comme arrêt, la Dame dans la couleur de réponse comme appui et un As annexe.

Ouest accepte la proposition car il pourrait avoir l'As de Carreau en moins.

Jeu de la carte :

Est refuse de laisser machinalement passer l'entame du Roi de Cœur. Une contre-attaque à Pique à ce stade « ouvrirait » complètement la couleur et il faudrait trouver la Dame de Trèfle pour remplir le contrat. Il prend alors l'entame de son As de Cœur et va rendre la main à Sud si l'impasse Trèfle échoue car le Valet de Cœur est un « arrêt positionnel » qui empêche l'adversaire de défiler la couleur puisque Sud peut encaisser la Dame mais qu'on a le Valet après.

Cet adversaire dangereux conditionne la façon de manier les Trèfles, c'est-à-dire qu'il va faire adopter un maniement de couleur inhabituel pour éviter à Nord de reprendre la main. Avec neuf cartes, on dit « pas d'impasse à la Dame ». C'est vrai, a priori mais certains facteurs doivent y faire renoncer.

Ici, l'interdiction de rendre la main au joueur de droite qui « traverserait » le Valet de Cœur doit faire manier les Trèfles en tirant l'As avant de laisser filer le Valet.

Même en cas d'échec de la manœuvre, les neuf levées sont là, un Pique, un Cœur, deux Carreaux et cinq Trèfles et surtout, le Valet de Cœur est protégé.

La Dame de Trèfle est placée. Vous encaissez vos Trèfles et Sud doit défausser cinq fois. Il lâche facilement un Pique et deux Cœurs puis se trouve gêné sur les deux derniers tours de Trèfle.

Ce qu'il faut retenir :

Ne confondez pas adversaire fort et adversaire dangereux.

Si vous avez un honneur à protéger, c'est le partenaire de ce joueur à qui il faudra éviter de rendre la main pour ne pas vous faire « transpercer ».

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

♠ A 10 4
 ♥ 7 5 3
 ♦ A R 8 6
 ♣ 9 6 2

♠ R D V 9 2
 ♥ D V 8
 ♦ D V 9
 ♣ V 10

♠ 7 6 3
 ♥ 10 2
 ♦ 10 4 3
 ♣ D 8 5 4 3

♠ 8 5
 ♥ A R 9 6 4
 ♦ 7 5 2
 ♣ A R 7

N
 O E
 S

Entame : Roi de Pique

Enchères :

En réveil, on contre dès qu'on possède une bonne ouverture puis on annonce sa couleur cinquième au tour suivant. Mais on peut également contrer avec des mains de huit points d'honneurs et c'est pourquoi il faut être prudent pour répondre à ce contre. La réponse de 1SA va jusqu'à 11 points.

Jeu de la carte :

Sur l'entame du Roi de Pique, le déclarant compte neuf levées en espérant un partage 3/2 des atouts.

Les Trèfles sont « miroir », les deux mains sont de la même longueur. Jouer cette couleur ne permettra donc ni une coupe du côté court, ni un affranchissement : il reste les Carreaux.

Si les six Carreaux manquants sont partagés 3/3, le quatrième du mort peut être affranchi et apporter une levée. Mais il y a aussi un problème de communication avec le mort, l'As de Pique ayant été joué dès l'entame, il faut donner un coup à blanc pour garder la communication à Carreau.

Prenez l'entame et, devant l'absence d'urgence, tirez deux tours de Cœur en laissant traîner l'atout maître adverse puis, pour ménager les communications avec le mort, jouez le 2 de Carreau pour le 6 du mort, pris par le 10 d'Est.

Vous reprenez la main en coupant le Valet de Pique adverse puis vous encaissez As Roi de Carreau. Quand la couleur s'avère partagée 3/3, le 8 de Carreau est devenu maître.

Ce qu'il faut retenir :

Il y a trois manières de créer des levées :

- la coupe de la main courte
- l'affranchissement de levées d'honneur ou de longueur
- la prière, en espérant la réussite d'impasses ou bien des partages favorables.

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



Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	2♦	1♦	1♠
Passe	4♠	Passe	3♣
Passe		Fin	

Entame : Valet de Carreau

Enchères :

Un cuebid est de rigueur quand on possède une bonne ouverture et que le partenaire est intervenu. L'intervention, qui correspond à peu près à la zone 8 à 17 points d'honneurs, se divise en deux zones de points :

- avec 8 à 11 points en réponse au cuebid, on répète sa couleur (la répétition est signe de faiblesse) ou bien on annonce un bicolore économique.
- avec 12 à 17 points en réponse au cuebid, on annonce une nouvelle couleur, on répète à saut si l'on possède six cartes, on annonce SA ou bien on fait soi-même un cuebid en réponse au cuebid du répondant.

Jeu de la carte :

Le potentiel de dix levées est bien là avec quatre Piques, un Cœur, deux Carreaux et trois Trèfles mais les adversaires risquent d'affranchir quatre levées sous la forme d'un Cœur, un Trèfle, un Pique (l'échec de l'impasse au Roi étant probable après l'ouverture en Nord) et un Carreau. Pour éviter cela il va falloir gagner un tour de contrôle à Cœur grâce au « grand mariage » au mort en face du singleton qui pourra vous procurer une défausse. Y a-t-il urgence ? C'est en jouant les premières levées mentalement qu'on répond à cette question.

Si vous prenez l'entame Carreau de l'As et laissez courir la Dame de Pique, l'adversaire prend du Roi de Pique et rejoue Carreau. Cela rend immédiate votre perdante à Carreau quand vous rendrez la main à l'As de Cœur.

Il faut au contraire jouer d'urgence vers le de Roi Cœur à la deuxième levée. L'adversaire prend et continue Carreau mais vous faites la levée du Roi et vous tirez la Dame de Cœur pour défausser le 5 de Carreau.

Maintenant il est temps de couper un Cœur et de tenter l'impasse Pique. L'impasse échoue et la défense rejoue un troisième tour de Carreau mais vous pouvez « couper gros » et faire tomber les deux derniers atouts restants.

Ce qu'il faut retenir :

En jouant de tête les deux ou trois premières levées, les difficultés d'une donne vous apparaîtront plus clairement et vous pourrez trouver des parades pour y remédier.

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

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

♠ R D V 9 7
 ♥ A D 10 3
 ♦ 5 3
 ♣ 8 4

N
 O E
 S

Entame : Roi de Pique

Enchères :

La vulnérabilité est la chose à regarder en premier quand la séquence devient compétitive (c'est-à-dire qu'il y a bataille d'annonces entre les deux camps). Rouge contre Vert (vulnérable contre non vulnérable) on défend rarement (on n'a le droit qu'à une seule levée de chute contrée contre une manche adverse). Dans cette situation, il faudra être solide pour parler.

Quand il entend son partenaire bondir à 5♦ vulnérable, Sud possède un monument et il ne peut pas s'empêcher d'ajouter le sixième, « au poids ». En effet, une intervention comme celle-ci dans ce cas de vulnérabilité promet cinq perdantes ou moins. Par inférence, le saut à 5♦ promet deux couvrantes, Sud peut alors sereinement enchérir 6♦.

Jeu de la carte :

L'As de Pique capture l'entame du Roi et les trois atouts adverses sont purgés en deux tours. Il faut maintenant affranchir la couleur cinquième annexe au mort, les Trèfles.

En comptant cette couleur avant (comme vous aviez fait pour les Carreaux, j'en ai dix il en manque trois), vous ne vous tromperez plus dans vos calculs.

Vous possédez cinq Trèfles en face de deux et l'adversaire en détient six. La couleur sera partagée le plus fréquemment 4/2 ou 3/3 et, sans vous lancer dans des calculs, vous aurez « le compte de la couleur » au troisième tour de Trèfle.

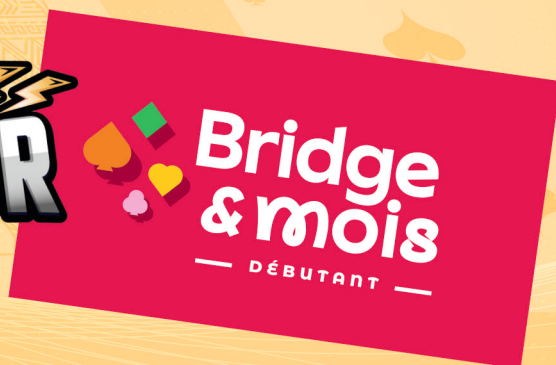
Vous jouez As Roi de Trèfle et Trèfle coupé et Est défause au troisième tour. La couleur est divisée 4/2 et il en reste encore un dehors. Vous coupez un Pique, coupez un deuxième Trèfle, affranchissant ainsi le 9 du mort, que vous allez chercher en coupant un autre Pique.

Le 9 de Trèfle sert de défause pour le 5 de Cœur, l'As de Cœur revient à l'adversaire et il reste encore un atout en main pour couper le 7 de Cœur.

Ce qu'il faut retenir :

22 Pour compter juste, pensez à « compter avant ». C'est bien plus facile de compter jusqu'à six (les cartes manquantes d'une couleur) que de compter jusqu'à treize. Et aussi, pensez à affranchir vos couleurs cinquièmes.

Envie de progresser au bridge avec fun ?



»»» DÉCOUVREZ <<<

“QUESTIONS POUR UN BRIDGEUR SPÉCIAL DÉBUTANTS”

sur Twitch, un jeu interactif animé
par les meilleurs enseignants !

»»» ABONNEZ-VOUS À LA NEWSLETTER <<<

“BRIDGE & MOI VERSION DÉBUTANT”

chaque mois, une série d'exercices à résoudre
à votre niveau !

DES RENDEZ-VOUS GRATUITS,
PÉDAGOGIQUES ET ACCESSIBLES
POUR JOUER AVEC CONFIANCE !

Bridgez dans les plus beaux endroits de France



La-Colle-Sur-Loup "Les Terrasses de St Paul-de-Vence"

Pour les licenciés

5%

de remise permanente cumulable
avec les promos du moment,
soit jusqu'à 24% selon clubs et périodes

Pour les groupes

À PARTIR DE 20 PERS

10%

de réduction sur les séjours(2)

INFORMATIONS & RÉSERVATIONS

Pour les individuels

01 77 70 91 06

Coût d'un appel local,
Lun-Ven 8h30-19h30 - Sam 10h-18h

belambra.fr/collectivites

Avec votre CODE AYANT DROIT **FFB**

Et votre MOT DE PASSE **17487S**

Pour les groupes

01 77 70 91 98

Coût d'un appel local, Lun-Sam 9h-18h

groupeseminaire@belambra.fr

belambra.fr/groupes

Votre CODE PARTENAIRE **17487G**

(1) Réduction permanente partenaire selon clubs et périodes : nous consulter. Offres de réduction applicables uniquement sur l'hébergement en formule location et sur l'hébergement et la restauration en formule demi-pension, à l'exclusion de toute autre prestation ou supplément. Offres non rétroactives, non cumulables avec tout autre accord, réductions spécifiques, promotions en cours et les « Bons plans Belambra », et valable sur un stock de logements alloué à cet effet jusqu'à épuisement de ce dernier. Offre soumise à conditions : nous consulter. (2) 10% de réduction sur le tarif groupe sur la base de la demi-pension ou pension-complète (hors kit activités, prestations complémentaires et externes) et valable pour tout groupe de 20 personnes minimum. Offre non rétroactive et non cumulable avec toute autre offre ou accord commercial, et dans la limite des places disponibles Belambra Clubs au capital de 10.000.000€. RCS Nanterre : 322 706 136. Siège social : Centralis, 63 avenue du Général Leclerc - 92340 Bourg-la-Reine. Crédits photos : Getty, Interaview.