



Donne  
**7**

♠ A 9 6 3  
♥ 8 5 2  
♦ A 7 6  
♣ 8 5 2

donneur : Sud  
vulnérabilité : Tous

♠ R D V 10  
♥ V 9 3  
♦ V 9 5 2  
♣ R 6

	N	E	
O		S	

♠ 8 4 2  
♥ 10 4  
♦ 10 3  
♣ A V 10 9 4 3

♠ 7 5  
♥ A R D 7 6  
♦ R D 8 4  
♣ D 7

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	-	2♥	-
2SA	-	3♦	-
4♥	Fin		

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*  
Coupes de la main courte

entame : R♠  
par : 4♥ =

4♥ : pour justifier sa réponse de 3♦, Nord a forcément une pièce à Pique.

Pour se débarrasser de son Carreau perdant, Sud doit mettre en place une **manœuvre de Guillemard** : deux tours d'atout seulement, puis trois de Carreau, en espérant la couleur partagée 3-3 ou plus d'atout dans la main courte à Carreau.

Attention, tout de même. A la fin de la manœuvre, il faudra revenir en main pour purger le dernier atout, sous peine de se faire prendre en surcoupe. Pour cela, il est vital de **laisser passer le Roi de Pique** (à ce stade, jouer Roi de Trèfle et Trèfle est inhumain, mais tout à fait trouvable en fin de coup, lorsque Sud aura montré ARD de Cœur et RD de Carreau).

Donne  
**8**

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

donneur : Ouest  
vulnérabilité : Personne

♠ 6  
♥ V 9 8 7 5 3  
♦ D 7 5  
♣ D V 10

	N	E	
O		S	

♠ A 8 7  
♥ 10  
♦ R 10 9 6 2  
♣ 9 7 6 3

♠ R V 10 5 4  
♥ A R D 4 2  
♦ A  
♣ A 2

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

PROMO-BRIDGE *Marc Kerlero*  
Coupes de la main courte

entame : D♣  
par : 6♠ =

- 3♠ : barrage, après passe.
- 3SA : demande de contrôles.
- 5♣ : zéro pièce sur cinq.
- 5♦ : as-tu la Dame d'atout ?
- 6♠ : oui, mais rien de plus que promis.

Pour jouer ce super-chelem, Sud doit prévoir la catastrophe (mauvais partage des Cœurs, qui l'oblige à en couper deux).

S'il joue immédiatement As de Cœur, Cœur coupé du 9, Carreau pour l'As, Cœur coupé de la Dame et Pique, il risque de chuter si le possesseur de l'As d'atout a encore du Cœur, car il donnera une coupe à son partenaire.

Il faut donc jouer Pique vers le Roi à la seconde levée, mais si l'As ne tombe pas, il faut arrêter, sans quoi Est donnerait le troisième tour d'atout ! Sud coupe alors les deux Cœurs du 9 et de la Dame. Lorsqu'il jouera Pique ensuite, il ne restera plus qu'As et 8 dehors : soit ils tombent tous les deux, soit ils sont dans la même main et leur possesseur ne peut pas se donner une coupe à lui-même !

**Donne** ♠ V 6 5      **donneur** : Nord  
 ♥ 8 6 3      **vulnérabilité** : Est-Ouest  
 ♦ A 5 2  
 ♣ A 7 4 3

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

**Sud**    **Ouest**    **Nord**    **Est**

1♠	-	2♠	-
2SA	-	3♣	-
3♦	-	4♦	-
4♠	Fin		

**PROMO-BRIDGE**      *Marc Kerlero*  
**Coups de la main courte**

**entame** : 10♣  
**par** : 4♠ =

2SA : essai généralisé.  
 3♦ : si Nord revient à 3♠, on s'inclinera.  
 4♦ : au cas où Sud envisage le chelem.  
 Sud doit «tout simplement» couper son quatrième Carreau.  
 S'il commence par jouer Pique, il risque de voir la défense donner trois tours d'atout.  
 Il doit donc jouer As de Carreau. Roi de Carreau et Carreau sans tarder. Il coupera ensuite son Carreau du Valet, pour éviter la surcoupe.

**Donne** ♠ R 5 2      **donneur** : Est  
 ♥ 8 6 3      **vulnérabilité** : Tous  
 ♦ A 5 2  
 ♣ A 7 4 3

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

**Sud**    **Ouest**    **Nord**    **Est**

1♠	-	2SA	-
4♠	Fin		

**PROMO-BRIDGE**      *Marc Kerlero*  
**Coups de la main courte**

**entame** : D♣  
**par** : 4♠ =

2SA : fit troisième, 11-12 DH (convention «fit-maj»)  
 Aux atouts près, Sud possède les deux même jeux qu'à la donne précédente, mais il doit procéder différemment, pour se débarrasser de son Carreau perdant, puisqu'il n'est plus question pour lui de couper maître.  
 - *s'il encasse As et Roi de Pique avant d'ouvrir la coupe*, Ouest donnera le troisième tour d'atout.  
 - *s'il joue As-Roi de Carreau et Carreau d'abord*, Ouest rejouera Carreau immédiatement et Est réalisera une surcoupe illégitime.  
 Pour gagner, il faut donc ouvrir la coupe, mais sans se mettre en position de surcoupe : **Carreau à blanc**. Par la suite, Sud encassera As et Roi de Pique, puis jouera Carreau, alors qu'il ne restera plus dehors que l'atout LEGITIME de la défense, réalisé en coupe, en surcoupe ou naturellement, peu importe.