

Donne	♠ D 10 3 2 ♥ A 9 7 ♦ 8 5 3 ♣ DV 2	donneur : Nord vulnérabilité : Nord-Sud				
	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	
N	E					
O	S					
♠ AV 6	♥ R 9 7 4	Une séquence possible :				
♥ 5 4 2	♥ R 6	Sud Ouest Nord Est				
♦ 9 7 6	♦ RV 10 2	1♥ - 2♥ -				
♣ 10 9 8 5	♣ 7 6 3	2SA - 3SA -				
		4♥ Fin				
♠ 8 5	♥ DV 10 8 3					
♥ AD 4	♦ AR 4					
♣ AR 4						
	Entame : 10♣	Par : 4♥ =				

Défausse des perdantes

2SA : essai généralisé.
 3SA : maximum, distribution 4333, honneurs répartis.
 4♥ : plus prudent avec deux petits Piques.
 Si les deux impasses rouges marchent, Sud ne peut pas chuter.
 Si elles ratent toutes les deux, Sud ne peut pas gagner.
 Il faut donc partir du principe que les Rois sont dans la même main. Dans ce cas, il faut se débarrasser de l'autre perdante à Carreau, qui ne peut partir que sur un Pique, mais l'affranchissement devant se dérouler en deux temps, il y a urgence.
 Imaginons que Sud joue Cœur d'abord : Est prend du Roi et joue Carreau, pour la Dame (hypothèse devenue de nécessité quand l'impasse Cœur a échoué). Purge des atouts et Pique vers le 10, mais Est prend du Roi et déloge l'As de Carreau. Lorsqu' Ouest fait son As de Pique, il peut encaisser un Carreau maître.
 Il faut donc prendre l'entame Trèfle en main et jouer immédiatement Pique vers le 10. Est prend et joue Carreau, pour la Dame. Pique pour l'As d'Ouest, qui insiste à Carreau, pris de l'As. Trèfle pour la Dame (la couleur est connue 4-3 depuis l'entame) et Dame de Pique pour défausser le Carreau. Trèfle pour la main et impasse à Cœur (ou As de Cœur et Cœur, pour limiter un peu les risques).

Donne	♠ 6 5 4 3 2 ♥ 9 7 ♦ AR 10 ♣ 9 4 2	donneur : Est vulnérabilité : Est-Ouest				
	<table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S	
N	E					
O	S					
♠ AD 10 9	♥ RV 8 7	Une séquence optimiste :				
♥ 8 3 2	♥ 4	Sud Ouest Nord Est				
♦ V 9 4	♦ 8 5 3 2	2♣ - 2♦ -				
♣ DV 9	♣ R 10 7 6	3♥ - 4♦ -				
		4♠ - 5♦ -				
♠ -	♥ ARDV 10 6 5	6♥ Fin				
♥ D 7 6	♦ A 8 5					
♣ A 8 5						
	Entame : D♣	Par : 6♥ =				

Défausse des perdantes

2♣ : fort indéterminé.
 2♦ : obligatoire.
 3♥ : pour montrer la couleur autonome et fixer l'atout.
 4♦ : contrôle. Cœur agréés (par définition de l'enchère de 3♥).
 4♠ : contrôle.
 5♦ : deuxième contrôle.
 6♥ : on trouvera bien un moyen de se débarrasser d'un des deux Trèfles ...
 Sud ne dispose que d'un seul moyen honnête de se créer une douzième levée : affranchir un Pique de longueur !!
 Pour cela, il lui faut espérer les Piques répartis 4-4 et jouer CINQ fois de la couleur, ce qui nécessite CINQ reprises au mort : As-Roi et 10 de Carreau (en faisant l'impasse au Valet !) et 9 et 7 de Cœur (en faisant l'impasse au 8 !!).
 Aussitôt dit, aussitôt fait :
 As de Trèfle, 5 de Cœur pour le 7, Pique coupé gros, 6 de Cœur pour le 9, Pique coupé, purge du dernier atout, Carreau pour le 10, Pique coupé, Carreau pour le Roi, Pique coupé, Carreau pour l'As et le Pique maître, merci bien (je ne vous raconte pas la tête des adversaires !!).

Donne ♠ 8 5 4
 ♠ D 10
 ♠ R 6 2
 ♠ A D 7 4 2

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

♠ D 10
 ♠ A R V 9 6 4 2
 ♠ A 8 5
 ♠ 6

donneur : Sud
vulnérabilité : Tous

Une séquence possible :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	-	2♣	-
2♠	-	2SA	-
4♠	Fin		

TOURNOI PAR PAIRES

Entame : 3♣

Par : 4♠ +1

Défausse des perdantes

2♠ : suffisant, puisque la séquence est forcing.
 2SA : pas emballant avec trois petits Piques, mais rien d'autre ne convient, Sud n'ayant jamais garanti six cartes à Cœur.
 4♠ : même si Nord est singleton Cœur, le contrat sera satisfaisant. Attention : 3♠ serait non forcing.

Ouest pourrait aussi entamer à Carreau, mais les Trèfles lui font peur.

La défense encaisse ainsi les deux premières levées et Ouest, sachant que le troisième Pique ne passe pas (retour du 6), mais ignorant si la « pièce » d'Est est le Roi de Trèfle ou l'As de Carreau, rejoue la Dame de Carreau car, dans le deuxième cas, il y a urgence à encaisser la chute (il se trouve que, telles que sont les cartes, il faut rejouer Cœur pour limiter à juste fait).

Sud prend de l'As et doit chercher à affranchir un Trèfle de longueur (le partage 4-3 se produisant dans plus de 50 % des cas, cette ligne de jeu est supérieure à l'impasse au Roi) : Trèfle pour l'As, Trèfle coupé, Cœur pour le 10, Trèfle coupé, Cœur pour la Dame, Trèfle coupé, purge du dernier atout et Carreau pour le Roi, la Dame de Trèfle permettant la défausse du Carreau perdant.

Donne ♠ 8 5
 ♠ D 10 3
 ♠ D 4 2
 ♠ A D 7 4 2

♠ V 9 4 3 2 ♠ R D 7 6
 ♠ - ♠ 8 7 5
 ♠ V 10 9 3 ♠ R 7 6
 ♠ R 10 8 3 ♠ V 9 5

♠ A 10
 ♠ A R V 9 6 4 2
 ♠ A 8 5
 ♠ 6

donneur : Ouest
vulnérabilité : Personne

Une séquence technique :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	-	2♣	-
3♠	-	4♣	-
6♠	Fin		

Entame : V♠

Par : 6♠ =

Défausse des perdantes

1♠ : la main est un peu juste en points H pour 2♣ fort indéterminé.
 2♣ : Drury.
 3♠ : au moins six cartes et un espoir de chelem.
 4♣ : contrôle, fit à Cœur agrée.
 6♠ : optimiste.

La Dame de Carreau étant couverte du Roi, Sud doit réaliser qu'il lui faut réaliser trois levées de Trèfle, et non deux seulement, comme à la donne précédente.

Avec sept cartes manquantes, le Roi a beaucoup plus de chances d'être quatrième que troisième : couper deux Trèfles ne sera donc pas très souvent efficace et la meilleure chance consiste à espérer le Roi en Ouest (en plus du partage 4-3, bien sûr) :

As de Carreau, Trèfle pour la Dame, Trèfle coupé gros, Cœur pour le 10, Trèfle coupé gros, As de Cœur et Cœur pour la Dame (purgant les atouts) et les deux Trèfles maîtres (As et 7, puisqu'il ne reste plus que le Roi dehors).

Donne	♠ 85 ♥ D42 ♦ AR542 ♣ 764	donneur : Nord vulnérabilité : Est-Ouest
♠ D107642	♥ RV9	Une jolie séquence :
♥ 6	♦ 875	Sud Ouest Nord Est
♦ V9	♠ D1076	2♣ - 2♦ -
♣ DV109	♣ 853	2♥ - 3♦ -
	♠ A3	3♥ - 5♥ -
	♥ ARV1093	6♥ Fin
	♦ 83	
	♣ AR2	
		Entame : D♣ Par : 6♥ =

Défausse des perdantes

2♣ : fort indéterminé.
 3♦ : le soutien à 3♥ dénierait une bonne couleur annexe.
 3♥ : 2♥ n'avait pas promis six cartes.
 5♥ : la main est trop forte pour une enchère de 4♥, que l'on ferait parfois avec un singleton !
 6♥ : au nom des As et des beaux atouts.

Avec onze levées de tête, il suffit à Sud de libérer un Carreau de longueur pour parvenir à douze, mais si les Carreaux sont 4-2 et les atouts 3-1, il va se poser un problème de communication vers le mort. Imaginons :

As de Trèfle, As-Roi de Carreau et Carreau coupé gros, Roi de Cœur et Cœur pour la Dame, Carreau coupé : le cinquième du mort est maître, mais inaccessible.

Pour gagner, il faut commencer par jouer Carreau à blanc. Tous les retours sont pris en main, puis Carreau pour l'As, Carreau coupé gros, trois tours d'atout en finissant au mort et il reste deux Carreaux maîtres (Roi et 5) pour défausser le Pique et le Trèfle.

Donne	♠ 85 ♥ D42 ♦ AR542 ♣ 764	donneur : Est vulnérabilité : Tous
♠ DV1076	♥ R942	Une jolie séquence (bis) :
♥ 76	♦ 85	Sud Ouest Nord Est
♦ V9	♠ D1076	2♣ - 2♦ -
♣ D1093	♣ V85	2♥ - 3♦ -
	♠ A3	3♥ - 5♥ -
	♥ ARV1093	6♥ Fin
	♦ 83	
	♣ AR2	
		Entame : D♣ Par : 6♥ =

Défausse des perdantes

Sud possède exactement les deux mêmes jeux qu'à la donne précédente, mais cette fois, il reçoit l'entame à Pique, qui lui interdit évidemment de commencer par jouer Carreau à blanc, puisque la défense encaisserait immédiatement la chute.

Il va donc lui falloir espérer trouver SOLT les Carreaux 3-3, SOLT les Cœurs 2-2 et adopter un timing précis, lui permettant de cumuler toutes ses chances :

As de Pique, As-Roi de Carreau et Carreau coupé gros :

- si les Carreaux sont 3-3, on purge les atouts en finissant au mort (As, Roi et Dame).
- si les Carreaux sont 4-2, on joue As de Cœur, 9 de Cœur pour la Dame (en priant pour que tous les atouts tombent), Carreau coupé et 3 de Cœur pour le 4, afin d'aller encaisser le Carreau libéré.