



LES DONNES COMMENTEES

Dimanche 11 octobre 2026





Enseignants de bridge

Trouvez l'enseignant qui vous fera progresser en ligne ou en présentiel.

Ou inscrivez-vous en tant qu'enseignant et gagnez une visibilité mondiale.



Du bridge à voir et à écouter

Toutes les vidéos de bridge, les tournois en direct et les podcasts sont centralisés en un seul endroit.

Vous ne trouvez pas ce que vous cherchez ? Publiez votre contenu gratuitement !



Jouer au bridge

Les jeux en solitaire incontournables comme Just Declare / Just Play Bridge / Bridge 4 / Bridge Master.

Retrouvez-les tous et jouez gratuitement !



Clubs de bridge

Une carte interactive sur laquelle plus de 6 000 clubs sont répertoriés à travers le monde.

Le meilleur moyen de trouver le club près de chez vous ou lors de vos voyages.



Événements de bridge

Ne manquez aucun tournoi, championnat, festival ou stage.

Les fédérations, comités, clubs ou voyageurs peuvent publier leurs propres événements s'ils ne sont pas déjà répertoriés.



Le social du bridge

Enfin un réseau social dédié au bridge. Partagez vos réflexions, vos données ou vos actualités.

Trouvez des partenaires, discutez de sujets sur notre forum, créez votre groupe public ou privé.



L'actualité du bridge

Tous les bulletins et dernières actualités sur ce qui se passe dans le monde du bridge.

Vous pouvez même publier vos articles et les voir traduits en plus de 15 langues.



Quiz et problèmes

Entraînez-vous en répondant à des quiz ou en lisant la chronique quotidienne de Barry Rigal et Bobby Wolff.

Créez vos propres problèmes et défiez la communauté.



Livres et ebooks

Tous les livres dont vous avez besoin pour apprendre ou améliorer votre jeu.

Parcourez une sélection soigneusement choisie de livres et d'ebooks. Vous pouvez même demander à y faire figurer les vôtres.



S'initier au bridge

Une section dédiée pour apprendre les bases du bridge.

Des leçons, de courtes vidéos d'introduction et un glossaire complet vous attendent.



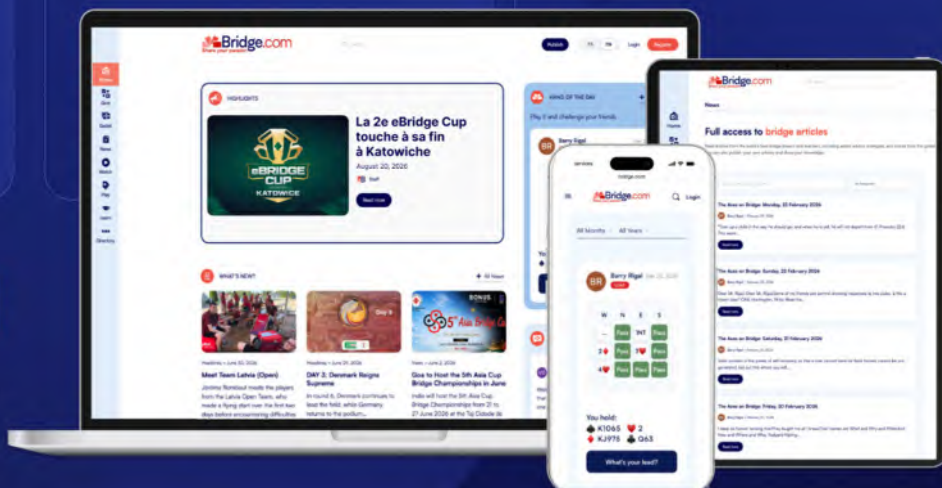
Fédérations de bridge



Contributeurs

Créer votre compte gratuit

Tout le bridge, en un seul endroit.



Dimanche 11 octobre 2026

BRIDGE
RAMA+

Une main, sept questions

Ce mois-ci, vous aurez toujours la même main et devrez répondre à une série de questions abordant divers thèmes, en terminant avec un jeu en face du mort.

Vous détenez en Sud :

♠ RD107

♥ A4

♦ ARV94

♣ 83

1

Quelle est votre ouverture ?

2

Votre partenaire ouvre de 1SA, comment envisagez-vous la suite ?

3

Votre partenaire ouvre de 1♣, quelle est votre réponse ?

4

Vous ouvrez de 1♦ et votre partenaire répond 1♠. Quelle est votre redemande ?

5

Votre adversaire de droite ouvre de 2♥. À vous !

6

Est ouvre de 2SA et son partenaire conclut à 3SA. Quelle est votre entame ?

7

Vous jouez le contrat de 6 Carreaux après la séquence :

N	S
	1♦
2♣	2♠
3♦	3SA
4♦	4♥
4SA	5♣
6♦	

	♠ A32 ♥ D10 ♦ D10765 ♣ AD7	
	N O E S	
	♠ RD107 ♥ A4 ♦ ARV94 ♣ 83	

Ouest entame du 2 de Carreau. Prenez les choses en main !

LES SOLUTIONS

1 Avec une distribution semi-régulière dans la zone 15-17H, on pourrait penser à ouvrir de 1SA mais avec cette main cela n'est pas raisonnable. On a deux doubletons, l'un avec deux petits, l'autre avec l'As second, ce qui n'est pas l'idéal pour un contrat à Sans-Atout. De plus, on est un peu trop fort pour l'ouverture de 1SA avec 17 points bien faits et deux belles couleurs. Enfin, avec quatre cartes à Pique, on n'aura pas de problème de redemande. Il est donc préférable d'ouvrir cette main de 1♦.

2 Avec cinq Carreaux et quatre Piques, il faut commencer par un Stayman pour retrouver le potentiel fit majeur. Si le partenaire répond 2♠, on pourra dire ensuite 3♥, ce qui montre le fit à Pique et un espoir de chelem. En revanche, s'il dénie quatre cartes à Pique, on pourra dire 3♦ et ensuite dépasser 3SA pour montrer les cinq cartes à Carreau et un espoir de chelem. On commence donc par 2♣.

3 On vient de voir que sur 1SA on donne la priorité à la majeure pour retrouver le fit, l'ouvreur ayant bien décrit sa main. Sur l'ouverture de 1♣, celui-ci peut avoir un éventail de mains beaucoup plus large. C'est pourquoi, avec une main forte avec laquelle on est sûr de jouer la manche, il vaut mieux nommer sa couleur la plus longue car, si l'on commence par dire par 1♠, il sera impossible de montrer cinq cartes à Carreau par la suite et on risque alors de passer à côté d'un fit 5-3 à Carreau qui pourrait être utile pour réussir le chelem dans cette couleur. Il faut donc commencer par répondre 1♦.

4 À quel palier faut-il fitter le partenaire ? On pourrait penser à 3♠, qui montre une main de 15-17 points. Cela est envisageable mais un peu pessimiste. Avec en face l'As de Pique ou le Roi de Cœur assorti du Valet de Pique ou d'un cinquième Pique, on pourrait avoir une manche jouable, alors que le partenaire passerait sûrement sur 3♠. Certes, il arrivera de jouer une mauvaise manche si le partenaire a une main très faible avec de mauvaises cartes, mais la prime de manche en vaut la peine, surtout vulnérable. Alors que choisir ?

- 3SA montrerait une main de 18-19H fittée à Pique, ce qui pourrait correspondre, mais nous allons voir qu'il existe une autre enchère plus précise.
- 4♣ et 4♥ seraient des Splinters, ce qui n'est pas possible ici.
- 4♦ montrerait un 6-4, ce qui n'est pas le cas.
- La bonne enchère est 4♠, montrant une main 5-4-2-2 de 18-19 points. Ici, on peut juger que ces 17 beaux points en valent 18.

5 Les enchères de barrage sont censées gêner les adversaires. Mais ici, l'enchère de contre tombe parfaitement. Elle permet, dans un premier temps, de retrouver le fit à Pique. Elle permet également, si l'on doit jouer un contrat à Sans-Atout, de laisser la chance au partenaire de nommer les Sans-Atout. Car, avec l'As second, si le partenaire a un honneur à Cœur, le contrat sera meilleur joué de sa main. Et, pour finir, si le partenaire nomme les Trèfles, il sera toujours possible de dire 3♦, montrant au moins cinq cartes à Carreau et 18 points et plus, ce qui n'est pas trop mal avec ces cartes.

JOUER AVEC
JÉRÔME & LEO
ROMBAUT

APPRENDRE EN S'AMUSANT

6 Il est surprenant, avec vos 17 points, de voir vos adversaires au contrat de 3 Sans-Atout. Avec seulement deux petits Trèfles, vous vous doutez que la couleur fournira un grand nombre de levées au déclarant. Entamer du Roi de Pique serait mal joué car, si Est arrête deux fois les Piques, il aura le temps de faire sauter l'As de Cœur et de faire ses neuf levées avant que vous en fassiez cinq. Meilleur est d'entamer à Carreau mais de quelle carte ? Sur l'entame de l'As, le partenaire appellera ou refusera, mais cela ne vous sera pas vraiment utile car vous êtes quasiment sûr qu'il refusera sans la Dame de Carreau. En revanche, entamer du Roi demande au partenaire de débloquer un honneur et, dans le cas où il n'en pas, de donner le compte de la couleur. Cela vous permettra de connaître le nombre de Carreaux du partenaire et d'en apprendre plus afin de déterminer si la couleur est franchissable ou pas. Si vous apprenez que le déclarant arrête deux fois les Carreaux, il sera temps de vous rabattre sur les Piques en espérant le Valet chez le partenaire ou le Valet second chez le déclarant.

7

	♠ A32 ♥ D10 ♦ D10765 ♣ AD7	
♠ V984 ♥ V752 ♦ 82 ♣ V95	N O E S	♠ 65 ♥ R9863 ♦ 3 ♣ R10642
	♠ RD107 ♥ A4 ♦ ARV94 ♣ 83	

Après l'entame, purgez les atouts, en trois tours si nécessaire. Ensuite, testez les Piques. Malheureusement, le Valet est quatrième. Coupez alors le dernier. Et maintenant, plutôt que de tenter l'impasse à Trèfle, sortez à Cœur en jouant As de Cœur et Cœur. Si le Roi de Cœur est à droite, Est sera forcé de jouer Cœur en coupe et défause ou Trèfle dans la fourchette. Si le Roi de Cœur est en Ouest, vous vous rabattrez sur le Roi de Trèfle placé. Il serait bien malheureux de chuter en cumulant autant de chances. Il faudrait que les Piques "accrochent" et que les deux Rois manquants soient mal placés. Ici, les jeux adverses rendent justice à votre élégante élimination-rendement de main.



E/O Vul Sud don	♠ AD72 ♥ A87 ♦ ADV94 ♣ 5	★	S - 1♥ 1SA 3SA	Q - - - -	N 1♦ 1♠ 2♥ -	E - - - -	Défausse en flanc Est prend l'entame de l'As de Trèfle et poursuit dans la couleur. Sud fournit le Roi puis présente le 10 de Carreau. Est prend du Roi et rejoue Trèfle, obligeant le déclarant à poursuivre son plan de jeu. Lorsque Sud fait défilé ses Carreaux maîtres, Est doit surveiller attentivement ses défausses. Il est essentiel de conserver le Valet de Pique quatrième afin de garder le contrôle de cette couleur. En préservant cette garde, Est empêche le déclarant d'affranchir une levée supplémentaire et le limite à dix levées. Conseil : avant de défausser, prenez le temps de repérer les couleurs que vous devez protéger. Une carte conservée au bon moment peut faire toute la différence !
♠ 965 ♥ R92 ♦ 853 ♣ V863	3	♠ V1083 ♥ D104 ♦ R6 ♣ A972	1SA : 6-10H avec ou sans arrêt Trèfle 2♥ : trois cartes à Cœur et 15-17H ; par inférence, Nord montre une courte à Trèfle car avec un 4342, il aurait ouvert de 1SA. 3SA : le contrat que l'on veut jouer				
Entame 3 de ♣	♠ R4 ♥ V653 ♦ 1072 ♣ RD104	3SA +1 630 NS					
Tous Vul Ouest don	♠ 843 ♥ R92 ♦ D9652 ♣ 96	★★	S - -	Q 1♥ 3♣ -	N - -	E 2♥ 4♥	Flanc urgent Sud entame du 2 de Carreau pour l'As de Nord, qui rejoue Carreau coupé. Le déclarant joue ensuite Trèfle vers la Dame, puis le 3 de Cœur. Il faut éviter de fournir prématurément le 10 sans posséder le 9. Sur cette levée, le Valet, la Dame et le Roi apparaissent. Nord comprend alors l'urgence : il doit contre-attaquer Pique immédiatement, avant que Sud ne puisse éliminer les Trèfles. Il rejoue donc Pique pour la Dame de Sud, qui poursuit Trèfle. La défense a ainsi pris l'initiative avant que le déclarant puisse mener son plan à bien. Conseil : en flanc, anticipez les éliminations du déclarant et attaquez les couleurs vulnérables sans attendre.
♠ V62 ♥ AD754 ♦ R ♣ ARV7	4	♠ A109 ♥ 10863 ♦ V4 ♣ D854	3♣ : enchère d'essai avec une force à Trèfle. 4♥ : 7H qui deviennent magiques après l'enchère de 3♣. Quatre atouts, la Dame de Trèfle quatrième.				
Entame 2 de ♦	♠ RD75 ♥ V ♦ A10873 ♣ 1032	4♥ -1 100 NS					
E/O Vul Nord don	♠ ARD ♥ AD8 ♦ A1065 ♣ RV5	★★	S 2♦ 7SA	Q - -	N 2♣ 2SA -	E - -	Compte des mains Avec douze levées de tête, le seul problème consiste à localiser la Dame de Trèfle pour réaliser la treizième. Plutôt que de tenter une impasse au hasard, le déclarant doit reconstituer la distribution adverse. Il prend l'entame Pique de l'As, Ouest défaussant dès le premier tour. Il encaisse ensuite trois tours de Cœur et quatre tours de Carreau. Le compte révèle qu'Est possède sept Piques, deux Cœurs et trois Carreaux : il est donc singleton à Trèfle. Il suffit alors d'encaisser l'As de Trèfle puis de jouer Trèfle vers le Valet pour capturer la Dame, affichée en Ouest. Conseil : avant une impasse décisive, comptez les mains adverses pour remplacer le hasard par la certitude.
♠ ---- ♥ 76432 ♦ 97 ♣ D87432	9	♠ 10987632 ♥ 95 ♦ 842 ♣ 6					
Entame 10 de ♠	♠ V54 ♥ RV10 ♦ RDV3 ♣ A109	7SA = 1520 NS					
Pers Vul Est don	♠ RV92 ♥ 72 ♦ R832 ♣ A83	★★★★	S 2♥ -	Q - -	N - -	E 1♣ 2SA	Laisser-passer en flanc Est prend l'entame de la Dame de Cœur et cherche immédiatement à affranchir ses Trèfles en présentant le Roi puis la Dame. Nord doit laisser passer les deux premiers tours afin de priver le déclarant d'une précieuse rentrée au mort par le 10 de Trèfle. Il prend seulement au troisième tour et rejoue Cœur, condamnant le contrat. Si Nord prend trop tôt, Est peut rejoindre le mort au 10 de Trèfle, tenter l'impasse au Roi de Pique et réaliser huit levées. Le laisser-passer permet donc de rompre les communications adverses. Conseil : en défense, retardez parfois votre prise pour couper les communications du déclarant.
♠ 10853 ♥ 654 ♦ D97 ♣ 1042	14	♠ AD7 ♥ AD ♦ V104 ♣ RDV96	2♥ : six belles cartes et 6-10H. 2SA : 18-19H réguliers avec un arrêt Cœur au moins.				
Entame Valet de ♥	♠ 64 ♥ RV10983 ♦ A65 ♣ 75	2SA -1 50 NS					



E/O Vul Ouest don	♠ V52 ♥ A982 ♦ RV94 ♣ D4	★★	S - - - O - 1SA 3♠ - N - - - E 1♠ 2♠ 4♠	Coupe de la main courte Le déclarant coupe le troisième tour de Cœur en main puis prépare une coupe à Trèfle au mort. Il encaisse le Roi et l'As de Trèfle avant de jouer un troisième tour de la couleur. Attention : une petite coupe permettrait à Nord de surcouper du Valet et de rejouer atout, supprimant ainsi la possibilité de couper le dernier Trèfle. Pour éviter cette défense, Est doit couper maître dès le troisième tour de Trèfle. Nord pourra surcouper le quatrième Trèfle du Valet, mais ce sera sa dernière levée. Le déclarant conserve ainsi le contrôle du coup.
♠ R10 ♥ R743 ♦ D8532 ♣ R6	16	♠ AD9876 ♥ 65 ♦ A ♣ A1083	1SA: peut aller jusqu'à 11 points après passe. 3♠: main maximum avec un fit second à Pique. Invitation à la manche.	
Entame Dame ♥	♠ 43 ♥ DV10 ♦ 1076 ♣ V9752	4♠ = 620 EO	Conseil : lorsque vous craignez une surcoupe, coupez maître pour préserver vos possibilités de coupe ultérieures.	
E/O Vul Sud don	♠ DV1087 ♥ R62 ♦ A74 ♣ D5	★★	S 1♦ 1SA 2♠ - O - - - - N 1♠ 2♣ 4♠ - E - - - -	Choix de la ligne de jeu Le déclarant compte quatre perdantes et doit trouver le moyen d'en éliminer une pour réussir son contrat. Deux possibilités s'offrent à lui : espérer un partage favorable des Carreaux ou tenter l'impasse au Roi de Trèfle. La première ligne nécessite une répartition 3-3 des Carreaux, soit environ 36 % de chances de réussite. La seconde repose sur la présence du Roi de Trèfle en Ouest, une hypothèse favorable dans 50 % des cas. Lorsque ces deux possibilités ne peuvent être cumulées, il faut privilégier la plus probable : l'impasse à Trèfle.
♠ 64 ♥ 1083 ♦ V985 ♣ R1074	19	♠ A52 ♥ DV95 ♦ D10 ♣ V863	2♠: Roudi 2♣: maxi et fitté	
Entame Dame ♥	♠ R93 ♥ A74 ♦ R632 ♣ A92	4♠ = 620 EO	Conseil : lorsque plusieurs lignes de jeu s'excluent, comparez leurs probabilités avant de choisir.	
N/S Vul Nord don	♠ RV87 ♥ ARV3 ♦ 72 ♣ AR10	★★★★	S 2♠ - O 3♦ - N 1♣ 4♠ E 1♦ -	Cumul de chances Est encaisse l'As et le Roi de Carreau puis rejoue Pique. Sud retire les atouts adverses et recherche sa onzième levée à Cœur ou à Trèfle. Plusieurs chances existent : la Dame de Cœur bien placée, la Dame troisième ou encore Dame-Valet de Trèfle en Ouest. L'intervention d'Est à 1♦ incite à situer davantage la Dame de Cœur chez lui. Sud commence donc par encaisser l'As et le Roi de Cœur, puis coupe un Cœur. Si la Dame est troisième, le contrat gagne. Sinon, il tente Trèfle vers le 10, espérant Dame-Valet en Ouest.
♠ 62 ♥ 972 ♦ D983 ♣ DV75	21	♠ 4 ♥ D1085 ♦ ARV106 ♣ 642	2♠: six cartes et 6-8H, barrage après ouverture du partenaire et intervention adverse. 3♦: au nom de la vulnérabilité favorable et du neuvième atout.	
Entame 8 de ♦	♠ AD10953 ♥ 64 ♦ 54 ♣ 983	4♠ +1 650 NS	Conseil : exploitez les renseignements des enchères et cumulez vos chances dans le bon ordre.	
Pers Vul Ouest don	♠ 653 ♥ RV98 ♦ DV108 ♣ 98	★★★★	S - - - - O 2♣ 2♠ 4♣ 4SA 6♠ - N - - - - E 2♦ 3♠ 4♥ 5♦ -	Coup à blanc Ouest doit trouver une défausse pour son Carreau perdant. La seule possibilité consiste à affranchir un Cœur du mort, tout en préservant les communications nécessaires. Il commence donc par donner un coup à blanc à Cœur, avant de prendre le retour Carreau. Il encaisse ensuite l'As de Pique et l'As de Cœur, puis coupe un Cœur. Il rejoint le mort à Pique, vers le 9, et coupe un nouveau Cœur. La Dame de Pique permet alors de retirer le dernier atout adverse. Le Cœur désormais affranchi accueille enfin le Carreau perdant.
♠ ARV1087 ♥ 43 ♦ AR6 ♣ AR	24	♠ D92 ♥ A7652 ♦ 732 ♣ D6	2♣: fort indéterminé 3♠: fit encourageant 4♠/4♥: contrôles 5♦: une clef	
Entame Dame ♦	♠ 4 ♥ D10 ♦ 954 ♣ V1075432	6♠ = 980 EO	Conseil : pour affranchir une couleur par la coupe, préservez soigneusement les rentrées permettant d'encaisser la levée créée.	

Tournoi Bridgerama dimanche 11 octobre 2026 à 15h



Hands Statistics:

Hand:	N	S	E	W	NS	EW
Average HCP:	9,98	10,00	10,05	9,98	19,98	20,03
Balanced:	25	20	19	20	45	39
Voids:	4	1	3	1	5	4
Singletons:	8	12	16	11	20	27
Long suits (7+):	1	2	5	0	3	5

Board: 1
Dealer: N
Vul.: None

♠ V932
♥ A106
♦ 6
♣ A8762

♠ R64
♥ V74
♦ AR4
♣ D1093

♠ AD75
♥ RD85
♦ D10953
♣

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 4 4 5 5 1
W 4 4 5 5 1

♠ 108
♥ 932
♦ V872
♣ RV54

9
13 HCP 13
5

Board: 2
Dealer: E
Vul.: NS

♠ R52
♥ RV10985
♦ 3
♣ 765

♠ AD9
♥ A76
♦ V9
♣ RD982

♠ V1063
♥ 4
♦ RD75
♣ AV104

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 3 3 1 5
W 3 3 1 5

♠ 874
♥ D32
♦ A108642
♣ 3

7
16 HCP 11
6

Board: 3
Dealer: S
Vul.: EW

♠ AD97
♥ A87
♦ ADV94
♣ 5

♠ 652
♥ R92
♦ 853
♣ V863

♠ V1083
♥ D104
♦ R6
♣ A972

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 3 2 3 3 2
S 3 2 3 3 2
E
W

♠ R4
♥ V653
♦ 1072
♣ RD104

17
4 HCP 10
9

Board: 4
Dealer: W
Vul.: All

♠ 843
♥ R92
♦ D9652
♣ 96

♠ V62
♥ AD754
♦ R
♣ ARV7

♠ A109
♥ 10863
♦ V4
♣ D854

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 1 3
W 3 4

♠ RD75
♥ V
♦ A10873
♣ 1032

5
18 HCP 7
10

Board: 5
Dealer: N
Vul.: NS

♠ 8654
♥ R87
♦ V1065
♣ 104

♠ AV93
♥ AV5
♦ D43
♣ 632

♠ D7
♥ 432
♦ A72
♣ AV975

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 1 1 1 2 3
W 1 1 1 2 3

♠ R102
♥ D1096
♦ R98
♣ RD8

4
12 HCP 11
13

Board: 6
Dealer: E
Vul.: EW

♠ V962
♥ 1095
♦ R953
♣ R3

♠ R
♥ ARD3
♦ A1084
♣ DV84

♠ D10874
♥ V
♦ DV7
♣ 10962

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 3 2 1 2 3
W 3 2 1 2 3

♠ A53
♥ 87642
♦ 62
♣ A75

7
19 HCP 6
8

Board: 7
Dealer: S
Vul.: All

♠ R6
♥ AD984
♦ 985
♣ 1076

♠ D1042
♥ 732
♦ AR
♣ R984

♠ AV97
♥ R10
♦ V764
♣ A53

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 3 5 2 3 4
W 3 5 2 3 4

♠ 853
♥ V65
♦ D1032
♣ DV2

9
12 HCP 13
6

Board: 8
Dealer: W
Vul.: None

♠ RD6
♥ AR63
♦
♣ AV9753

♠ 73
♥ 10952
♦ R965
♣ 1086

♠ A1098542
♥ 87
♦ V103
♣ 2

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 5 5 3 6
S 6 6 3 6
E
W

♠ V
♥ DV4
♦ AD8742
♣ RD4

17
3 HCP 5
15

Board: 9
Dealer: N
Vul.: EW

♠ ARD
♥ AD8
♦ A1065
♣ RV5

♠
♥ 76432
♦ 97
♣ D87432

♠ 10987632
♥ 95
♦ 842
♣ 6

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 7 3 5 6 4
S 7 3 5 7 4
E
W

♠ V54
♥ RV10
♦ RDV3
♣ A109

23
2 HCP 0
15

Board: 10
Dealer: E
Vul.: All

♠ D862
♥ 105
♦ DV98
♣ D104

♠ A103
♥ A
♦ A1075
♣ AV987

♠ R74
♥ RD98742
♦ R2
♣ 3

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 6 3 7 4 4
W 6 4 7 4 4

♠ V95
♥ V63
♦ 643
♣ R652

7
17 HCP 11
5

Board: 11
Dealer: S
Vul.: None

♠ V
♥ 108542
♦ ARD53
♣ D10

♠ D32
♥ RV7
♦ 1096
♣ 7632

♠ AR985
♥ D96
♦ 74
♣ AV9

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 2 4
S 2 4
E 2 1
W 2 1

♠ 10764
♥ A3
♦ V82
♣ R854

12
6 HCP 14
8

Board: 12
Dealer: W
Vul.: NS

♠ 1084
♥ A43
♦ ARV98
♣ R8

♠ 73
♥ D96
♦ 10542
♣ V652

♠ R952
♥ R85
♦ D63
♣ 1094

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 6 5 5 5 5
S 6 5 5 5 4
E
W

♠ ADV6
♥ V1072
♦ 7
♣ AD73

15
3 HCP 8
14

Board: 13
Dealer: N
Vul.: All

♠ 10653
♥ 1065
♦ 1074
♣ D82

♠ AR9
♥ AR872
♦ 83
♣ V65

♠ DV84
♥ V94
♦ RD65
♣ 103

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 1 3 3
W 1 3 3

♠ 72
♥ D3
♦ AV92
♣ AR974

2
15 HCP 9
14

Board: 14
Dealer: E
Vul.: None

♠ RV92
♥ 72
♦ R832
♣ A83

♠ 10853
♥ 654
♦ D97
♣ 1042

♠ AD7
♥ AD
♦ V104
♣ RDV96

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 1 1 3 1
S 3 1
E 2
W 2

♠ 64
♥ RV10983
♦ A65
♣ 75

11
2 HCP 19
8

Board: 15
Dealer: S
Vul.: NS

♠ 9864
♥ RV75
♦ A976
♣ 4

♠ R1072
♥ 62
♦ 852
♣ R1053

♠ A3
♥ A98
♦ DV3
♣ AV976

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 2 1 1 4
W 2 1 4

♠ DV5
♥ D1043
♦ R104
♣ D82

8
6 HCP 16
10

Board: 16
Dealer: W
Vul.: EW

♠ V52
♥ A982
♦ RV94
♣ D4

♠ R10
♥ R743
♦ D8532
♣ R6

♠ AD9876
♥ 65
♦ A
♣ A1083

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 3 4 1 1 1
W 4 4 1 1 1

♠ 43
♥ DV10
♦ 1076
♣ V9752

11
11 HCP 14
4

Board: 17
Dealer: N
Vul.: None

♠ AD10764
♥
♦ R109
♣ A862

♠ V32
♥ V7
♦ V862
♣ V1097

♠ 9
♥ RD432
♦ AD43
♣ RD3

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 2 4 1
S 2 4 1
E 2
W 2

♠ R85
♥ A109865
♦ 75
♣ 54

13
4 HCP 16
7

Tournoi Bridgerama dimanche 11 octobre 2026 à 15h

Board: 18 Dealer: E Vul.: NS ♠A1096 ♥2 ♦RD965 ♣1084 ♠RD8732 ♥D10865 ♦4 ♣3 ♠4 ♥73 ♦A1083 ♣RDV652 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 1 1 1 3 1 S 1 1 1 3 1 E W ♠V5 ♥ARV94 ♦V72 ♣A97 9 10 HCP 7 14	Board: 19 Dealer: S Vul.: EW ♠DV1087 ♥R62 ♦A74 ♣D5 ♠64 ♥1083 ♦V985 ♣R1074 ♠A52 ♥DV95 ♦D10 ♣V863 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 4 4 1 3 1 S 4 4 1 3 1 E W ♠R93 ♥A74 ♦R632 ♣A92 12 4 HCP 10 14	Board: 20 Dealer: W Vul.: All ♠86 ♥V103 ♦6542 ♣R1043 ♠D93 ♥952 ♦RDV3 ♣D65 ♠R105 ♥RD6 ♦A87 ♣AV97 N ♠ ♥ ♦ ♣ N S E 5 3 2 5 5 W 4 2 2 4 4 ♠AV742 ♥A874 ♦109 ♣82 4 10 HCP 17 9	Board: 21 Dealer: N Vul.: NS ♠RV87 ♥ARV3 ♦72 ♣AR10 ♠62 ♥972 ♦D983 ♣DV75 ♠4 ♥D1085 ♦ARV106 ♣642 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 2 5 2 2 S 2 5 2 2 E W ♠AD10953 ♥64 ♦54 ♣983 19 5 HCP 10 6
Board: 22 Dealer: E Vul.: EW ♠A92 ♥R75 ♦V652 ♣R92 ♠RV64 ♥109 ♦98 ♣AV1075 ♠53 ♥8643 ♦A74 ♣D863 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 2 3 3 3 S 2 3 3 4 E W ♠D1087 ♥ADV2 ♦RD103 ♣4 11 9 HCP 6 14	Board: 23 Dealer: S Vul.: All ♠AV92 ♥D1076 ♦RV873 ♣ ♠RD87 ♥R9 ♦54 ♣D10853 ♠1065 ♥A82 ♦A62 ♣A764 N ♠ ♥ ♦ ♣ N S 2 1 E 1 2 3 W 1 2 3 ♠43 ♥V543 ♦D109 ♣RV92 11 10 HCP 12 7	Board: 24 Dealer: W Vul.: None ♠653 ♥RV98 ♦DV108 ♣98 ♠ARV1087 ♥43 ♦AR6 ♣AR ♠D92 ♥A7652 ♦732 ♣D6 N ♠ ♥ ♦ ♣ N S E 5 5 4 2 W 5 5 4 2 ♠4 ♥D10 ♦954 ♣V1075432 7 22 HCP 8 3	Board: 25 Dealer: N Vul.: EW ♠V3 ♥RV62 ♦D97 ♣A1093 ♠RD754 ♥108 ♦R643 ♣R6 ♠A862 ♥95 ♦V10 ♣V8542 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 2 3 3 S 2 3 3 E W ♠109 ♥AD743 ♦A852 ♣D7 11 11 HCP 6 12
Board: 26 Dealer: E Vul.: All ♠RD8732 ♥ ♦V9643 ♣V8 ♠4 ♥D10765 ♦R2 ♣AR643 ♠V5 ♥4 ♦D10875 ♣109752 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 2 6 3 S 2 6 3 E 1 2 W 1 2 ♠A1096 ♥ARV9832 ♦A ♣D 7 12 HCP 3 18	Board: 27 Dealer: S Vul.: None ♠75 ♥10853 ♦10832 ♣RV10 ♠ARV ♥V2 ♦RDV5 ♣7642 ♠D62 ♥A764 ♦764 ♣985 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 1 1 S 1 1 E W ♠109843 ♥RD9 ♦A9 ♣AD3 4 15 HCP 6 15	Board: 28 Dealer: W Vul.: NS ♠D4 ♥R10 ♦R1098652 ♣AR ♠52 ♥AD9542 ♦D ♣D1076 ♠R9763 ♥8 ♦AV43 ♣985 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 2 1 3 S 2 1 3 E W ♠AV108 ♥V763 ♦7 ♣V432 15 10 HCP 8 7	Board: 29 Dealer: N Vul.: All ♠10872 ♥RD5 ♦64 ♣DV102 ♠R965 ♥1043 ♦72 ♣R873 ♠DV4 ♥V872 ♦AR10 ♣964 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 2 1 1 3 2 S 2 1 1 3 2 E W ♠A3 ♥A96 ♦DV9853 ♣A5 8 6 HCP 11 15
Board: 30 Dealer: E Vul.: None ♠R985 ♥R109 ♦D632 ♣103 ♠2 ♥AD52 ♦A75 ♣AV942 ♠AV43 ♥V4 ♦V1098 ♣D87 N ♠ ♥ ♦ ♣ N S E 3 1 3 4 5 W 3 1 3 4 5 ♠D1076 ♥8763 ♦R4 ♣R65 8 15 HCP 9 8	Board: 31 Dealer: S Vul.: NS ♠V543 ♥ARV94 ♦72 ♣A7 ♠A872 ♥103 ♦D8654 ♣D2 ♠RD96 ♥52 ♦AV3 ♣RV93 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 4 1 S 4 1 E 2 2 W 2 2 ♠10 ♥D876 ♦R109 ♣108654 13 8 HCP 14 5	Board: 32 Dealer: W Vul.: EW ♠D865 ♥V52 ♦V7 ♣10652 ♠3 ♥ARD8 ♦10963 ♣V943 ♠A10942 ♥96 ♦84 ♣AD87 N ♠ ♥ ♦ ♣ N S E 2 2 2 4 W 2 2 2 4 ♠RV7 ♥10743 ♦ARD52 ♣R 4 10 HCP 10 16	Board: 33 Dealer: N Vul.: None ♠632 ♥V8 ♦A985 ♣ARV8 ♠AV54 ♥RD732 ♦2 ♣D93 ♠9 ♥10954 ♦RD43 ♣10764 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 2 3 1 S 2 3 E 1 2 W 1 2 ♠RD1087 ♥A6 ♦V1076 ♣52 13 12 HCP 5 10
Board: 34 Dealer: E Vul.: NS ♠862 ♥32 ♦ADV8 ♣9762 ♠R1053 ♥105 ♦109752 ♣D5 ♠ADV ♥ARDV876 ♦ ♣R103 N ♠ ♥ ♦ ♣ N S E 2 6 6 1 1 W 2 6 6 1 1 ♠974 ♥94 ♦R643 ♣AV84 7 5 HCP 20 8	Board: 35 Dealer: S Vul.: EW ♠AR87 ♥D10 ♦73 ♣DV964 ♠V6432 ♥R8742 ♦6 ♣107 ♠D1095 ♥3 ♦RV542 ♣A82 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 4 1 3 3 5 S 4 1 3 3 5 E W ♠ ♥AV965 ♦AD1098 ♣R53 12 4 HCP 10 14	Board: 36 Dealer: W Vul.: All ♠R853 ♥R1064 ♦102 ♣D95 ♠AV1064 ♥V ♦D65 ♣ARV8 ♠2 ♥98753 ♦RV7 ♣6432 N ♠ ♥ ♦ ♣ N 1 1 1 S 1 1 1 E W ♠D97 ♥AD2 ♦A9843 ♣107 8 16 HCP 4 12	