



LES DONNES COMMENTEES

**Dimanche 12 avril
2026**





Les 14 tournois du BCSH de la Coupe des clubs saison **2025-2026**

1. Samedi 8 novembre à 15h (Super BCSH)
2. Mardi 11 novembre à 15h (Tournoi de l'Armistice)
3. Dimanche 16 novembre à 15h (tournoi Bridgerama)
4. Samedi 29 novembre à 15h (Super BCSH)
5. Dimanche 14 décembre à 15h (tournoi Bridgerama)
6. Samedi 20 décembre à 14h30 (tournoi de Noël)
7. Dimanche 18 janvier à 15h (tournoi Bridgerama)
8. Samedi 31 janvier à 15h (Super BCSH)
9. Dimanche 15 février à 15h (tournoi Bridgerama)
10. Samedi 14 mars à 15h (Super BCSH)
11. Dimanche 22 mars à 15h (tournoi Bridgerama)
12. Samedi 28 mars à 15h (Super BCSH)
13. Dimanche 12 avril à 15h (tournoi Bridgerama)
14. Vendredi 1^{er} mai à 15h (tournoi du muguet)

Dotation en points d'expert doublée à chaque séance

Finale nationale en simultané samedi 20 juin 202126



Une main, six 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, non vulnérable contre vulnérable :

♠ ARV98
♥ 6
♦ ADV108
♣ A4

1

De quoi ouvrez-vous la main ?

2

Votre adversaire de droite ouvre de 1♥, que dites-vous ?

3

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

4

Votre partenaire ouvre de 1♣, vous répondez 1♠ et il vous soutient à 2♠. À vous.

5

Votre adversaire de droite ouvre de 1♣, vous contrez, son partenaire le soutient à 3♣, passe, passe, à vous.

6

Vous ouvrez de 1♠, on intervient à 2♥, passe, passe, quelle est votre seconde enchère ?

7

Vous jouez le contrat de 3 Sans-Atout après la séquence :

N	S
1♠	1SA
3♦	3SA

	♠ ARV98 ♥ 6 ♦ ADV108 ♣ A4	
	N O E S	
	♠ 107 ♥ A1092 ♦ 952 ♣ D752	

Vous recevez l'entame du 7 de Cœur pour la Dame d'Est. Continuez au mieux.

LES SOLUTIONS

1 Nous disposons d'un joli 5-5 bien concentré, il pourrait être tentant d'ouvrir cette main d'un 2 fort mais cela est problématique avec des mains très distribuées. En ouvrant la main de 1♠, il y a très peu de chances que cela en reste là. Nous pourrions ensuite exprimer notre force et notre seconde couleur avec un bicolore à saut. 1♠ est préférable.

2 Nous sommes cette fois en intervention avec cette jolie main. Nous pourrions penser à dire 1♠, comme à l'ouverture, mais cette enchère est limitée à 18 points. En effet, comme les interventions commencent à partir de 8 points, il faut leur fixer un maximum. Nous pourrions plus raisonnablement contrer puis reparler ensuite, pour



indiquer une main plus forte. Cependant, il serait alors compliqué de décrire à la fois nos couleurs à Pique et à Carreau. La solution est de montrer notre bicolore 5-5 en une seule enchère avec un Michaels' cue-bid. Ici, l'enchère de 3♣ n'est pas naturelle et montre un bicolore avec au moins cinq cartes à Pique et à Carreau avec une valeur d'intervention. Bien sûr, rien ne nous empêchera de reparler sur la réponse de notre partenaire pour montrer cette main très puissante.

3 Après notre ouverture en douceur au palier de 1, il est temps maintenant de faire un peu de bruit et de montrer que nous n'avons pas une main banale. Se contenter de 2♦ ne serait pas raisonnable. Cette main mérite amplement un bicolore à saut à 3♦. Cette enchère ne garantit pas un 5-5 mais est en tout cas forcing de manche. Au partenaire, maintenant, de nous orienter vers le meilleur contrat.

4 Notre partenaire a cette fois ouvert (sympa que le partenaire n'ait pas zéro point quand nous avons un peu de jeu). Nous avons commencé par nommer notre majeure et notre gentil partenaire nous donne maintenant le fit (je n'ai pas souvent cette chance avec mon père). Un chelem commence clairement à pointer le bout de son nez. Mais par quoi commencer pour l'explorer ? Nous pourrions avoir envie de nommer nos Carreaux mais ce serait une enchère d'essai uniquement pour la manche. Un Splinter pourrait aussi être envisageable mais la main est trop forte. Il est préconisé de commencer par 2SA, enchère d'essai généralisé pour la manche ou le chelem, afin d'en connaître plus sur la force et le jeu du partenaire. À noter que beaucoup de champions réservent maintenant cette enchère spécifiquement aux mains de chelem.

5 Sur l'ouverture de 1♣, nous avons dû contrer car il n'existe pas dans le standard d'enchère de bicolore pour montrer des Carreaux et des Piques, et nous avons donc une main trop forte pour intervenir au palier de 1. Les adversaires nous ont pris de la place avec ce barrage à 3♣, il n'est pas raisonnable de contrer une seconde fois avec seulement une carte à Cœur. Aucun de nos adversaires ne les a nommés, ils sont sûrement chez notre partenaire qui pourrait s'enflammer en espérant un meilleur soutien dans la couleur. Nous allons devoir faire le sacrifice d'une couleur. Comme souvent, on donne priorité à la majeure car la manche la plus probable et économique est en majeure. Il faut donc dire 3♠, montrant au moins cinq cartes à Pique et au moins 18 points, ce qui correspond à notre main après tout.

6 On est d'accord qu'avec 19 points et un 5-5 il n'est pas envisageable de passer et de laisser nos adversaires jouer paisiblement 2 Cœurs. Maintenant, comment réveiller ? 3♦ ne se serait pas un bicolore à saut étant donné qu'on ne saute pas un palier. Nous avons une main trop forte pour cela. Faire un saut à 4♦ pourrait être une option pour montrer un 5-5 et une main plus forte, mais cela prend beaucoup de place et dépasse 3 Sans-Atout qui est un contrat envisageable. Y a-t-il un problème à réveiller par contre ? Si le partenaire nomme les Trèfles, on pourra nommer les

Carreaux pour montrer notre bicolore et plus de jeu, ce qui est parfait. De temps en temps notre partenaire attend notre contre de réveil pour le transformer avec des Cœurs derrière l'adversaire. En moyenne, dans ces situations où l'on possède un singleton dans la couleur adverse et une main non minimale, contre est souvent la bonne enchère.

7

	♠ ARV98 ♥ 6 ♦ ADV108 ♣ A4	
♠ D642 ♥ RV87 ♦ 76 ♣ R86	N O E S	♠ 53 ♥ D543 ♦ R43 ♣ V1093
	♠ 107 ♥ A1092 ♦ 952 ♣ D752	

Rien à dire sur ce contrat de 3 Sans-Atout, la réponse de 1SA est obligatoire avec 6 points et il est normal d'imposer la manche avec la montagne en Nord !

Votre contrat est jouable, la présence du 10 et du 9 de Cœur permet d'arrêter la couleur. Vous devez choisir la couleur à affranchir : Pique ou Carreau. Le but est de cumuler au mieux vos chances. Sachant qu'après l'As de Cœur vous n'avez plus de reprise pour rentrer dans votre main, le départ est important. La présence du 9 de Carreau et du 10 de Pique peut vous permettre de tenter une impasse et de la renouveler si elle réussit. En revanche, si elle échoue vous serez au mort et condamné peut-être à tirer les Piques en tête en espérant que la Dame tombe. En fait, le mieux est de commencer par une impasse sans utiliser notre carte forçante.

Jouez le 7 de Pique pour le Valet. De deux choses l'une :

- Elle rate. Alors le 10 de Pique vous servira de rentrée en main pour tenter l'impasse à Carreau en partant cette fois du 9. (Vous aurez jeté le 10 de Carreau du mort si la défense encaisse deux levées de Cœur).
 - Elle réussit. Changez de couleur et affranchissez vos Carreaux en donnant le Roi. Vous ferez trois Piques, un Cœur, quatre Carreaux et un Trèfle, soit neuf levées.
- En jouant ainsi, vous avez cumulé parfaitement vos chances et ne chuterez que si les deux impasses échouent.



Pers Vul Nord don	♠ DV10 ♥ RV ♦ RD94 ♣ 9832	★★	S	Q	N	E	Lecture et déduction Sur l'entame du Valet de Carreau, Sud fournit petit, étrange avec RD9 : Est en déduit un singleton. La seule chance de battre le contrat est que son partenaire possède le Roi de Trèfle et l'As de Cœur. Il faut donc prendre de l'As de Carreau et jouer le 10 de Trèfle. Sud prend de l'As et joue Cœur vers RV pour tenter l'impasse Pique, mais Ouest vigilant plonge de l'As puis enchaîne Roi de Trèfle et Trèfle pour la coupe. Point à retenir : une carte inhabituelle à l'entame peut révéler une distribution clé.
♠ 32 ♥ A876 ♦ V1087 ♣ R76	1	♠ R65 ♥ 109543 ♦ A652 ♣ 10	1♠ 3♣ 4♣	- - -	1SA 3♠ -	- - -	
Entame Valet ♦	♠ A9874 ♥ D2 ♦ 3 ♣ ADV54	4♠ -1 50 EO	3♣ : naturel, montre un bicolore 5/5				
E/O Vul Est don	♠ R105 ♥ 63 ♦ RV10862 ♣ D2	★★★	S	Q	N	E	Remise en main Le Valet de Pique est couvert par le Roi. Une perdante à Pique est inévitable et l'impasse Trèfle semble nécessaire. Mais vous pouvez doubler vos chances en forçant la défense à jouer Trèfle : As de Pique, As de Carreau, Dame de Cœur, Carreau coupé du Valet, Roi de Cœur, Carreau coupé, Dame de Pique puis Pique. Si Nord prend, vous avez gagné. Si Sud prend, il devra rejouer Trèfle que vous laisserez filer vers votre main, ne perdant que contre Dame-10 en Est. Point à retenir : une remise en main peut remplacer une impasse incertaine.
♠ DV6 ♥ RD94 ♦ 754 ♣ AV6	6	♠ A42 ♥ AV10852 ♦ A ♣ R94	- - - -	2♣ 3♥ 4♣ 5♠	2♦ - - -	1♥ 2♥ 3♠ 4SA 6♥	
Entame 9 de ♠	♠ 9873 ♥ 7 ♦ D93 ♣ 108753	6♥ = 980 EO	2♥ : enchère libre qui montre 6 cartes. 3♥ : fit forcing, ambition de chelem. 5♠ : 2 clés et la Dame d'atout				
Pers Vul Ouest don	♠ AR6 ♥ AR7 ♦ 642 ♣ AD98	★	S	Q	N	E	Double coup à blanc Vous comptez sept levées. Il faut réaliser un double coup à blanc à Carreau pour établir deux levées de longueur puis les encaisser. Jouez Valet de Pique pour la Dame, petit Carreau vers la Dame, Pique pour l'As puis Carreau pour le Roi. Est insiste à Pique. Encaissez alors les Carreaux affranchis en jouant le 6 de Carreau. Point à retenir : un double coup à blanc permet d'affranchir une couleur sans donner le tempo adverse.
♠ 753 ♥ D109 ♦ V98 ♣ V653	8	♠ V10982 ♥ V63 ♦ RD ♣ R107	3SA	- -	2SA -	- -	
Entame Valet de ♠	♠ D4 ♥ 8542 ♦ A10753 ♣ 42	3SA = 400 NS					
Tous Vul Est don	♠ 6 ♥ RV963 ♦ 753 ♣ 10642	★	S	Q	N	E	Compétitives – Minutage Ouest coupe l'entame puis enlève les atouts. Il concède l'As de Carreau. Sud prend et rejoue Cœur. Avant l'impasse Trèfle, Ouest encaisse les Carreaux en présentant le 8. Après avoir fait sauter l'As et repris la main, il pourra défausser un Trèfle sur le quatrième Carreau. L'impasse Trèfle échouant, vous réalisez tout de même onze levées. Point à retenir : encaisser ses levées latérales avant l'impasse sécurise le contrat.
♠ ARV10974 ♥ --- ♦ D108 ♣ 875	10	♠ D82 ♥ 542 ♦ RV96 ♣ AD3	1♥ - -	1♠ 4♣	4♥ - -	1♦ - -	
Entame 3 de ♥	♠ 53 ♥ AD1087 ♦ A42 ♣ RV9	4♠ +1 650 EO	4♥ : barrage avec les cinq atouts et le singleton à Pique 4♣ : pour les gagner même si Est possède une main minimum				



Pers Vul Est don	♠ 1084 ♥ RV6 ♦ 73 ♣ AD874	★★	<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	Déblocage en flanc Nord entame du 7 de Trèfle dans sa couleur longue, entame classique en quatrième meilleure. Sud prend du Roi puis rejoue le 2 en pair-impair du résidu. Nord encaisse Dame puis As. Sud, vigilant, défause le 9 pour ne pas bloquer la couleur. Grâce à la règle de 11, il sait qu'Ouest ne possède qu'une carte au-dessus du 7. Une de chute. Point à retenir : en flanc, débloquer au bon moment permet d'exploiter toute la longueur de la couleur.
♠ ADV ♥ AD43 ♦ R862 ♣ V6	14	♠ R63 ♥ 752 ♦ ADV104 ♣ 103	-	1SA	-	3SA	
Entame 7 de ♣	♠ 9752 ♥ 1098 ♦ 95 ♣ R952	3SA -1 50 NS					
Pers Vul Nord don	♠ R ♥ A1082 ♦ 10986 ♣ D1097	★★★★	<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	Maniement à Pique Sud entame du Roi de Carreau. Est prend de l'As et remonte au mort par l'As de Trèfle. Il joue ensuite petit Pique et non le 10, car le Roi quatrième en Nord est imprenable ; il se protège ainsi contre un Roi sec. Après avoir pris du Roi de l'As, il joue Pique vers le 10. Puis Roi de Trèfle, Trèfle coupé, Dame et Valet de Pique. Est joue enfin Cœur pour le 9 et le 10 de Nord. Neuf levées pour Est, avec trois perdantes à Cœur et une à Carreau. Point à retenir : adapter le maniement d'une couleur aux positions possibles des honneurs.
♠ 103 ♥ V95 ♦ 7432 ♣ AR43	17	♠ ADV642 ♥ D76 ♦ A5 ♣ 82	-	1SA	-	1♠ 2♠	
Entame Roi de ♦	♠ 9875 ♥ R43 ♦ RDV ♣ V65	2♠ +1 140 EO					
E/O Vul Sud don	♠ V10872 ♥ R3 ♦ AD103 ♣ A2	★★★★	<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	Communications et remise en main Ne couvrez surtout pas ! Si vous le faites, Est pourra rejoindre son partenaire au 10 de Cœur pour un retour Carreau. Si vous ne couvrez pas et qu'Ouest insiste à Cœur, éliminez les atouts adverses et vos Trèfles avant de jouer Carreau en couvrant sa carte. Si Ouest rejoue Carreau, prenez de l'As, éliminez atouts et Trèfles puis jouez Cœur vers votre Roi : Est prendra de l'As et devra vous rendre la dixième levée. Point à retenir : refuser de couvrir peut préparer une remise en main gagnante.
♠ 5 ♥ V10765 ♦ 975 ♣ V1086	19	♠ 64 ♥ AD92 ♦ RV2 ♣ D943	1♠ 2♠ -	- - -	2♦ 4♠	- -	
Entame Valet de ♥	♠ ARD93 ♥ 84 ♦ 864 ♣ R75	4♠ = 420 NS					
Pers Vul Ouest don	♠ R2 ♥ V104 ♦ AV107 ♣ RDV10	★★	<u>S</u>	<u>O</u>	<u>N</u>	<u>E</u>	Élimination L'entame du Roi est suivie du 6 de Cœur. Pour améliorer la double impasse à Carreau, procédez à une élimination. Deux tours d'atout, Roi de Pique, As de Pique puis Pique coupé pour enlever la couleur. Coupez le dernier Cœur afin de rester en main. Jouez ensuite 4 de Carreau vers le 10 : Est devra rejouer sous son Roi ou offrir une coupe et défause. Point à retenir : éliminer les couleurs annexes force la défense à céder une levée.
♠ DV1085 ♥ A953 ♦ 953 ♣ 5	24	♠ 943 ♥ RD876 ♦ RD2 ♣ 74	2♠ 3♠ 5♣	- - -	1SA 2SA 4♣	- - -	
Entame Roi de ♥	♠ A76 ♥ 2 ♦ 864 ♣ A98632	5♣ = 600 NS	2♠ : Texas Trèfle 2SA : fitté par deux gros honneurs 3♠ : singleton à Cœur 4♣ : pas d'arrêt à Cœur				

le Bridgeur

Hands Statistics:

Hand:	N	S	E	W	NS	EW
Average HCP:	9,95	9,88	10,13	10,05	19,83	20,18
Balanced:	25	19	23	21	44	44
Voids:	2	1	1	4	3	5
Singletons:	6	8	11	12	14	23
Long suits (7+):	0	0	1	2	0	3

Board: 1
Dealer: N
Vul.: None

♠DV10
♥RV
♦RD94
♣9832

♠32
♥A876
♦V1087
♣R76

♠R65
♥109543
♦A652
♣10

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 1 3 1 4
S 1 3 1 4
E 1
W 1

♠A9874
♥D2
♦3
♣ADV54

12
8 HCP 7
13

Board: 2
Dealer: E
Vul.: NS

♠10862
♥AR8
♦DV6
♣R83

♠DV
♥109743
♦1092
♣A105

♠97543
♥D
♦R43
♣9762

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 5 4 4 5 4
S 5 4 4 5 4
E
W

♠AR
♥V652
♦A875
♣DV4

13
7 HCP 5
15

Board: 3
Dealer: S
Vul.: EW

♠943
♥A98632
♦104
♣97

♠D
♥RD10
♦DV9762
♣AV3

♠865
♥V5
♦R853
♣R1086

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 2 4 2
S 2 4 2
E 4 2
W 4 2

♠ARV1072
♥74
♦A
♣D542

4
15 HCP 7
14

Board: 4
Dealer: W
Vul.: All

♠ARD3
♥
♦AD53
♣D10532

♠9654
♥A984
♦86
♣764

♠V2
♥RD1032
♦RV102
♣A9

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 2 3 4
S 2 2 4
E 3
W 3

♠1087
♥V765
♦974
♣RV8

17
4 HCP 14
5

Board: 5
Dealer: N
Vul.: NS

♠D932
♥D7
♦AV932
♣76

♠764
♥R82
♦RD84
♣V98

♠AV105
♥106
♦1076
♣RD53

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 1 1 2 1
S 1 1 3 1
E 1
W 1

♠R8
♥AV9543
♦5
♣A1042

9
9 HCP 10
12

Board: 6
Dealer: E
Vul.: EW

♠R105
♥63
♦RV10862
♣D2

♠DV6
♥RD94
♦754
♣AV6

♠A42
♥AV10852
♦A
♣R94

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 6 3 6 3
W 6 3 6 3

♠9873
♥7
♦D93
♣108753

9
13 HCP 16
2

Board: 7
Dealer: S
Vul.: All

♠87
♥DV987
♦985
♣D52

♠AD102
♥R64
♦D763
♣R7

♠V96543
♥10
♦102
♣A1083

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 2
S 2
E 3 4 1 1
W 3 4 1 1

♠R
♥A532
♦ARV4
♣V964

5
14 HCP 5
16

Board: 8
Dealer: W
Vul.: None

♠AR6
♥AR7
♦642
♣AD98

♠753
♥D109
♦V98
♣V653

♠V10982
♥V63
♦RD
♣R107

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 3 2 4 4 2
S 3 2 4 4 2
E
W

♠D4
♥8542
♦A10753
♣42

20
4 HCP 10
6

Board: 9
Dealer: N
Vul.: EW

♠A
♥D98743
♦V975
♣52

♠V975
♥A
♦R1082
♣R1083

♠D10643
♥10652
♦
♣DV64

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 2 3 3
S 2 2 3
E 3 2
W 3 2

♠R82
♥RV
♦AD643
♣A97

7
11 HCP 5
17

Board: 10
Dealer: E
Vul.: All

♠6
♥RV963
♦753
♣10642

♠ARV10974
♥
♦D108
♣875

♠D82
♥542
♦RV96
♣AD3

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 3
S 3
E 1 5 3
W 1 5 2

♠53
♥AD1087
♦A42
♣RV9

4
10 HCP 12
14

Board: 11
Dealer: S
Vul.: None

♠D7
♥RV86
♦R86
♣D1065

♠A8654
♥5
♦1032
♣AV98

♠RV10
♥A1094
♦AV975
♣4

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 3 6 1 6 2
W 3 6 1 6 2

♠932
♥D732
♦D4
♣R732

11
9 HCP 13
7

Board: 12
Dealer: W
Vul.: NS

♠A7
♥87
♦RV93
♣ARDV4

♠RV932
♥R1096
♦A
♣1053

♠D1064
♥53
♦10872
♣976

N ♠ ♥ ♦ ♣
N 2 4 4 4
S 2 4 5 4
E 2
W 2

♠85
♥ADV42
♦D654
♣82

18
11 HCP 2
9

Board: 13
Dealer: N
Vul.: All

♠V32
♥75
♦V9543
♣743

♠A1064
♥RD2
♦R8
♣ADV8

♠RD98
♥A10
♦AD62
♣1062

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 7 7 5 6 7
W 7 7 4 6 7

♠75
♥V98643
♦107
♣R95

2
19 HCP 4
4

Board: 14
Dealer: E
Vul.: None

♠1084
♥RV6
♦73
♣AD874

♠ADV
♥AD43
♦R862
♣V6

♠R63
♥752
♦ADV104
♣103

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 2 1 3 3
W 2 1 3 3

♠9752
♥1098
♦95
♣R952

10
17 HCP 10
3

Board: 15
Dealer: S
Vul.: NS

♠986
♥A643
♦V98
♣D98

♠RV10
♥DV10975
♦R
♣1075

♠D7543
♥8
♦A764
♣AV2

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 1 3 3 1
W 1 3 3 1

♠A2
♥R2
♦D10532
♣R643

7
10 HCP 11
12

Board: 16
Dealer: W
Vul.: EW

♠V64
♥A62
♦DV854
♣V5

♠AR10
♥RV5
♦9732
♣A73

♠D95
♥10987
♦AR
♣R942

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 4 4 4 3 4
W 4 4 4 3 4

♠8732
♥D43
♦106
♣D1086

9
15 HCP 12
4

Board: 17
Dealer: N
Vul.: None

♠R
♥A1082
♦10986
♣D1097

♠103
♥V95
♦7432
♣AR43

♠ADV642
♥D76
♦A5
♣82

N ♠ ♥ ♦ ♣
N
S
E 1 3
W 1 3

♠9875
♥R43
♦RDV
♣V65

9
8 HCP 13
10

Tournoi Bridgerama+ dimanche 12 avril 2026 à 15h

Board: 18
Dealer: E
Vul.: NS

♠ARD6
♥982
♦V1085
♣V3

♠52
♥63
♦D3
♣AD107652

♠V98
♥R754
♦A762
♣R8

N ♠♥♦♣
N 3 3 3
S 3 3 3
E 2
W 2

11 HCP

♠10743
♥ADV10
♦R94
♣94

Board: 19
Dealer: S
Vul.: EW

♠V10872
♥R3
♦AD103
♣A2

♠5
♥V10765
♦975
♣V1086

♠64
♥AD92
♦RV2
♣D943

N ♠♥♦♣
N 2 4 2
S 2 4 2
E 2 3
W 2 3

14 HCP

♠ARD93
♥84
♦864
♣R75

Board: 20
Dealer: W
Vul.: All

♠V543
♥9765
♦6
♣AR84

♠R7
♥43
♦RD9753
♣932

♠86
♥AV102
♦AV10
♣D1065

N ♠♥♦♣
N 4 1
S 4 1
E 2 3 1
W 2 3 1

8 HCP

♠AD1092
♥RD8
♦842
♣V7

Board: 21
Dealer: N
Vul.: NS

♠103
♥AV96
♦9732
♣R97

♠A9652
♥10
♦D105
♣V432

♠RD84
♥8432
♦V64
♣D6

N ♠♥♦♣
N 2 3 3 2
S 2 3 3 2
E 2
W 2

8 HCP

♠V7
♥RD75
♦AR8
♣A1085

Board: 22
Dealer: E
Vul.: EW

♠A654
♥985
♦DV109
♣109

♠RD3
♥A1062
♦743
♣A54

♠V1072
♥7
♦R8
♣RDV862

N ♠♥♦♣
N 2 1
S 2 1
E 1 1 4
W 1 1 4

7 HCP

♠98
♥RDV43
♦A652
♣73

Board: 23
Dealer: S
Vul.: All

♠A9
♥1075
♦RV1084
♣D108

♠RV107
♥643
♦A653
♣42

♠D32
♥RV92
♦D2
♣RV65

N ♠♥♦♣
N 1 1 2 2
S 1 1 2 1
E
W

10 HCP

♠8654
♥AD8
♦97
♣A973

Board: 24
Dealer: W
Vul.: None

♠R2
♥V104
♦AV107
♣RDV10

♠DV1085
♥A953
♦953
♣5

♠943
♥RD876
♦RD2
♣74

N ♠♥♦♣
N 2 3 4
S 2 3 4
E 1 2
W 1 2

15 HCP

♠A76
♥2
♦864
♣A98632

Board: 25
Dealer: N
Vul.: EW

♠AV105
♥RD10876
♦8
♣AV

♠RD932
♥V952
♦9754
♣

♠86
♥4
♦AD1032
♣D10653

N ♠♥♦♣
N 5 2 3 3
S 5 3 4 3
E
W 1

15 HCP

♠74
♥A3
♦RV6
♣R98742

Board: 26
Dealer: E
Vul.: All

♠9752
♥DV7
♦R4
♣R1086

♠D106
♥86
♦D62
♣D7543

♠A8
♥A10532
♦V73
♣V92

N ♠♥♦♣
N 2 4 2 3 1
S 2 4 2 3 1
E
W

9 HCP

♠RV43
♥R94
♦A10985
♣A

Board: 27
Dealer: S
Vul.: None

♠R8762
♥D2
♦RD2
♣V96

♠AD1053
♥A95
♦95
♣RD7

♠9
♥V64
♦AV763
♣10854

N ♠♥♦♣
N
S
E 1 3 2
W 1 3 2

11 HCP

♠V4
♥R10873
♦1084
♣A32

Board: 28
Dealer: W
Vul.: NS

♠652
♥R1064
♦V2
♣V842

♠RV974
♥852
♦97
♣A109

♠A10
♥D97
♦AR1043
♣R65

N ♠♥♦♣
N
S
E 3 4 2 3 2
W 3 4 2 3 2

8 HCP

♠D83
♥AV3
♦D865
♣D73

Board: 29
Dealer: N
Vul.: All

♠AR108
♥A6
♦V8
♣RD852

♠V963
♥RDV93
♦R
♣764

♠75
♥105
♦AD109754
♣V3

N ♠♥♦♣
N 4 4
S 4 4
E 1 2
W 1 2

17 HCP

♠D42
♥8742
♦632
♣A109

Board: 30
Dealer: E
Vul.: None

♠R953
♥V742
♦1082
♣65

♠AV10
♥A53
♦D6
♣ARV108

♠862
♥R6
♦AR954
♣974

N ♠♥♦♣
N
S
E 7 4 3 7 7
W 7 4 3 7 7

4 HCP

♠D74
♥D1098
♦V73
♣D32

Board: 31
Dealer: S
Vul.: NS

♠AV3
♥876
♦R65
♣7654

♠9864
♥RV1042
♦87
♣RD

♠R1075
♥AD9
♦AV4
♣1093

N ♠♥♦♣
N
S
E 1 3 3
W 1 3 3

8 HCP

♠D2
♥53
♦D10932
♣AV82

Board: 32
Dealer: W
Vul.: EW

♠1084
♥RV8
♦A54
♣A843

♠R65
♥AD1072
♦
♣R10762

♠A972
♥964
♦9863
♣D5

N ♠♥♦♣
N 2 3
S 2 3
E 1 3 1
W 1 3 1

12 HCP

♠DV3
♥53
♦RDV1072
♣V9

Board: 33
Dealer: N
Vul.: None

♠DV95
♥R10974
♦
♣8653

♠R632
♥D82
♦AD106
♣102

♠104
♥A3
♦RV93
♣RDV94

N ♠♥♦♣
N 1 2
S 1 2
E 1 4 1
W 1 4 2

6 HCP

♠A87
♥V65
♦87542
♣A7

Board: 34
Dealer: E
Vul.: NS

♠RD6
♥R1073
♦DV43
♣AD

♠A103
♥9642
♦7
♣106432

♠84
♥V85
♦A1098
♣RV85

N ♠♥♦♣
N 3 2 2 4
S 1 2 1 3
E 2
W 2

17 HCP

♠V9752
♥AD
♦R652
♣97

Board: 35
Dealer: S
Vul.: EW

♠V4
♥RD9
♦R108742
♣108

♠RD10985
♥6
♦
♣ARV742

♠A632
♥AV8
♦AD6
♣963

N ♠♥♦♣
N
S
E 7 7 1 1 7
W 7 7 1 1 7

9 HCP

♠7
♥1075432
♦V953
♣D5

Board: 36
Dealer: W
Vul.: All

♠AR872
♥D9
♦A
♣AR942

♠V9
♥1053
♦V76
♣DV865

♠D1065
♥872
♦98532
♣3

N ♠♥♦♣
N 7 5 7 5 5
S 7 5 7 5 5
E
W

20 HCP

♠43
♥ARV64
♦RD104
♣107