

# LE QUIZ

> PAR JEAN-PIERRE DESMOULINS

Vérifiez votre technique... Comme à la table, voici des problèmes d'enchères, d'entames, un coup à jouer en face du mort et un contrat à faire chuter. Pas de thème, pas d'indications... Vous pouvez quand même vous en sortir !

Tournez la page pour les réponses et amusez-vous bien !

## ENCHÈRES

<p><b>1</b> ♠AD5 ♥94 ♦A863 ♣R1063</p> <table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♦</td><td>-</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♠	-	?				<p><b>2</b> ♠83 ♥RV973 ♦A105 ♣D62</p> <table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥</td><td>1♠</td><td>1♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	1♠	1♣	-	?				<p><b>3</b> ♠R7 ♥832 ♦AR93 ♣RV104</p> <table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♦</td><td>1♥</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦	1♥	1♠	-	?											
S	O	N	E																																											
1♦	-	1♠	-																																											
?																																														
S	O	N	E																																											
1♥	1♠	1♣	-																																											
?																																														
S	O	N	E																																											
1♦	1♥	1♠	-																																											
?																																														
<p><b>4</b> ♠RV8 ♥AD8 ♦83 ♣AD1053</p> <table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>2♣</td><td>X</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1SA	-	2♣	X	?				<p><b>5</b> ♠R1094 ♥83 ♦AD85 ♣965</p> <table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td></td><td>1♥</td><td>1SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E		1♥	1SA	-	?				<p><b>6</b> ♠RD1063 ♥R4 ♦9753 ♣72</p> <table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td></td><td>1♣</td><td>1♥</td><td>1SA</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E		1♣	1♥	1SA	?											
S	O	N	E																																											
1SA	-	2♣	X																																											
?																																														
S	O	N	E																																											
	1♥	1SA	-																																											
?																																														
S	O	N	E																																											
	1♣	1♥	1SA																																											
?																																														
<p><b>7</b> ♠2 ♥R5 ♦D96432 ♣9752</p> <table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td></td><td>4♠</td><td>X</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td></td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E		4♠	X	1♠	-			-	?				<p><b>8</b> ♠104 ♥R1053 ♦D83 ♣A753</p> <table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♣</td><td>-</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>-</td><td>X</td></tr> <tr><td>-</td><td>?</td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♣	-	1♠	-	1SA	-	-	X	-	?			<p><b>9</b> ♠9854 ♥93 ♦AV1063 ♣63</p> <table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td></td><td></td><td>1SA</td><td>2♣*</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E			1SA	2♣*	?			
S	O	N	E																																											
	4♠	X	1♠																																											
-			-																																											
?																																														
S	O	N	E																																											
1♣	-	1♠	-																																											
1SA	-	-	X																																											
-	?																																													
S	O	N	E																																											
		1SA	2♣*																																											
?																																														

\* Landy (5+/4+ majeur)

## ENTAMES

**10** Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

S	O	N	E	A	B	C	D
1SA	-	2♦	-	♠RV63	♠AD963	♠R4	♠D84
2♥	-	3SA	-	♥73	♥74	♥RV95	♥R3
4♥	-		-	♦R63	♦3	♦763	♦10983
				♣D1063	♣109853	♣9632	♣10984

## JEU DE LA CARTE en face du mort

**11** ♠AD5  
♥AV108  
♦R964  
♣A5

N	E
O	S

♠32  
♥RD52  
♦AV32  
♣R83

Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	1♦	-
4♣	-	3SA*	-
4♥	-	4♦	-
4SA	-	4♠	-
6♥	-	5♣	-

\* 18-19H réguliers, 4 cartes à Cœur

Entame : Dame de Trèfle.  
Comment prendre toutes les chances de gagner ce chelem, sachant que les atouts se révéleront répartis 3/2 ?

## JEU DE LA CARTE en défense

**12** ♠AR652  
♥1072  
♦74  
♣AR6

N	E
O	S

♠DV  
♥DV9854  
♦AR  
♣D74

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
2♦	2♥	1♠	-
3SA		-	-

Entame : Dame de Cœur.  
Est fournit le 3 et Sud prend de l'As avant de présenter la Dame de Carreau.  
Vous prenez du Roi et Est fournit le 2.

## SOLUTIONS DES ENCHÈRES

<b>1</b>	♠ AD5 ♥ 94 ♦ A863 ♣ R1063	S O N E 1♦ - 1♠ - 1SA	<b>2</b>	♠ 83 ♥ RV973 ♦ A105 ♣ D62	S O N E 1♥ 1♠ 1♣ - X	<b>3</b>	♠ R7 ♥ 832 ♦ AR93 ♣ RV104	S O N E 1♦ 1♥ 1♠ - 1SA
<b>4</b>	♠ RV8 ♥ AD8 ♦ 83 ♣ AD1053	S O N E 1SA - 2♣ X XX	<b>5</b>	♠ R1094 ♥ 83 ♦ AD85 ♣ 965	S O N E 1♥ 1SA - 2♦	<b>6</b>	♠ RD1063 ♥ R4 ♦ 9753 ♣ 72	S O N E 1♣ 1♥ 1SA 2♣
<b>7</b>	♠ 2 ♥ R5 ♦ D96432 ♣ 9752	S O N E - 4♠ X 1♠ - 5♦	<b>8</b>	♠ 104 ♥ R1053 ♦ D83 ♣ A753	S O N E 1♣ - 1♠ - 1SA - - X	<b>9</b>	♠ 9854 ♥ 93 ♦ AV1063 ♣ 63	S O N E - - 1SA 2♣* 2♦

\* Landy (5+/4+ majeur)

**1** 1SA. N'inventez ni 2♠, ni 2♣ en raison des deux petits Cœurs : la redemande à 1SA, tout comme l'ouverture de 1SA ne promettent pas une tenue dans toutes les couleurs.

**2** Contre. Un Contre d'appel destiné à découvrir le meilleur contrat sans en imposer la dénomination.

**3** 1SA. Lorsque l'enchère de 1SA est faite sous la contrainte d'une enchère forcing du partenaire, elle ne garantit pas l'arrêt dans la couleur adverse.

**4** Surcontre. Pour les jouer ! Est a voulu indiquer l'entame Trèfle à son partenaire, vraisemblablement avec Roi - Valet au moins cinquièmes, mais il est bien mal tombé car vous êtes favori pour gagner le contrat de 2 Trèfles surcontré, votre partenaire ayant promis au moins 8HL, et les atouts adverses étant soumis.

**5** 2♦. Face à l'intervention par 1SA après une ouverture majeure, toutes les enchères au palier de 2 sont des Texas. Le Texas pour la couleur

adverse est un Stayman qui garantit au moins 7HL et quatre cartes dans l'autre majeure.

**6** 2♣. Le cue-bid indique dans cette situation deux cartes dans la majeure du partenaire et une longueur dans l'autre majeure : une convention à retenir, très utile pour jouer la bonne partielle en tournoi par paires

**7** 5♦. Le Contre sur un fit libre adverse n'est jamais punitif. À un palier si élevé, passez avec une main plate et enchérissez avec une main excentrée.

**8** Passe. Ce Contre n'est pas d'appel car il aurait été effectué au tour précédent : il indique un jeu fort et une belle opposition à Pique. Passez donc et entamez du 10 de Pique.

**9** 2♦. Une opportunité à ne pas rater pour indiquer une couleur au moins cinquième dans un jeu faible. L'ouvreur pourra ainsi peut-être lutter à 3♦ contre une partielle à 2♥ ou 2♠.

## SOLUTIONS DES ENTAMES

**10** Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

S	O	N	E	<b>A</b>	♠ RV63 ♥ 73 ♦ R63 ♣ D1063	<b>B</b>	♠ AD963 ♥ 74 ♦ 3 ♣ 109853	<b>C</b>	♠ R4 ♥ RV95 ♦ 763 ♣ 9632	<b>D</b>	♠ D84 ♥ R3 ♦ 10983 ♣ 10984
1SA	-	2♦	-								
2♥	-	3SA	-								
4♥											

**10 A : 3 de Cœur.** N'entamez pas sous vos honneurs dans une séquence aussi confidentielle. L'entame atout poursuit ici un objectif de neutralité.

**B : 3 de Carreau.** Ne regardez même pas votre séquence à Trèfle : l'entame d'un singleton est prioritaire contre un contrat à la couleur.

**C : 6 de Trèfle.** Les entames majeures étant à proscrire, choisissez votre mineure la plus longue afin de minimiser le risque d'affranchir une couleur longue adverse.

**D : 10 de Trèfle.** Comment choisir entre les deux mineures ? Vous n'avez qu'un petit indice : votre partenaire pouvait contrer les Carreaux mais ne l'a pas fait. Tentez donc votre chance à Trèfle...

## SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en face du mort

## SOLUTION DU JEU DE LA CARTE en défense

**11**

♠ AD5  
 ♥ AV108  
 ♦ R964  
 ♣ A5

♠ R1074  
 ♥ 76  
 ♦ D1075  
 ♣ DV9

N	E
O	S

♠ V986  
 ♥ 943  
 ♦ 8  
 ♣ 107642

♠ 32  
 ♥ RD52  
 ♦ AV32  
 ♣ R83

Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	3SA*	-
4♣	-	4♦	-
4♥	-	4♠	-
4SA	-	5♣	-
6♥	-	-	-

\* 18-19H réguliers,  
4 cartes à Cœur  
Entame : Dame de Trèfle.

**12**

♠ AR652  
 ♥ 1072  
 ♦ 74  
 ♣ AR6

♠ DV  
 ♥ DV9854  
 ♦ AR  
 ♣ D74

N	E
O	S

♠ 10873  
 ♥ 3  
 ♦ 852  
 ♣ 109532

♠ 94  
 ♥ AR6  
 ♦ DV10963  
 ♣ V8

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
2♦	2♥	1♠	-
3SA	-	-	-

Entame : Dame de Cœur.  
Est fournit le 3 et Sud prend de l'As avant de présenter la Dame de Carreau. Vous prenez du Roi et Est fournit le 2.

**11** Vous prenez de l'As, extrayez les atouts en trois tours puis devez réussir à ne perdre qu'une levée entre les Piques et les Carreaux. Si le maniement à adopter à Pique ne fait pas de doute, celui à mettre en œuvre à Carreau est incertain. En effet :

- si votre objectif dans la couleur est de ne perdre au maximum qu'une levée, il convient de jouer l'As puis d'attaquer vers le 9 (maniement de sécurité).
- si vous devez y réaliser toutes les levées, il faut attaquer directement vers le Valet de Carreau (maniement de nécessité).

Comment vous décider ? Tout simplement en tentant d'abord l'impasse Pique : si elle fonctionne, comme c'est le cas sur cette donne, adoptez le maniement de sécurité à Carreau et sinon, le maniement de nécessité.

**12** D'une part, le 3 de Cœur est le signe d'un singleton en Est, ce qui laisse à Sud le Roi de Cœur encore second. D'autre part, vous connaissez les 11H restants en Sud, et le 2 de Carreau montre que le déclarant possédait initialement Dame - Valet - 10 de Carreau sixièmes. Sans mesure d'urgence, Sud fera donc tomber votre As de Carreau, puis communiquera par le Roi de Cœur pour encaisser sa couleur. La solution consiste à rejouer le Valet de Cœur ! Même si ce retour livre une levée de Cœur au déclarant, elle l'empêchera de réaliser quatre levées de Carreau faute de reprise de main, et il ne pourra alors échapper à la chute.

# ABON-NEZ-VOUS !



Par téléphone au **01 42 96 25 50**  
ou en nous retournant ce bulletin à  
**Le Bridgeur**  
27, rue du Quatre-Septembre  
75002 Paris  
ou sur [www.lebridgeur.com](http://www.lebridgeur.com)

**OUI, je m'abonne 1 an à la revue papier Bridgerama (11 numéros)**

France métropolitaine

**40 €**

Étranger ou D.O.M. - T.O.M.

**50 €**

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

C.P. : ..... Ville : .....

Téléphone : .....

E-mail : ..... @ .....

N° de licence F.F.B. : ..... Classement : .....

Comité : .....

### Je préfère régler par :

Chèque à l'ordre de Bridgerama

Carte bancaire : / / / / / / / / / / / / / / / /

Date d'expiration : / / / / /

Clé : / / / /

Les 3 derniers chiffres au dos de votre carte

**Date et signature obligatoires :**

L'ABONNEMENT NUMÉRIQUE EST DISPONIBLE  
SUR NOTRE SITE [WWW.LEBRIDGEUR.COM](http://WWW.LEBRIDGEUR.COM)  
1 AN (11 NUMÉROS) 32 €

Valable jusqu'au 31/12/2016