

L'AS DE TRÈFLE
LE MAGAZINE DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

CAHIER des JEUX

JUIN 2022

N°3

*S'entraîner, se perfectionner et surtout s'amuser ! Avec la nouvelle licence FFB, vous bénéficiez de l'accès illimité à des outils et des services comme ce Cahier de jeux, supplément de l'As de Trèfle offert trois fois par an (décembre, avril et juin). Il est conçu pour vous distraire et vous faire progresser. « Jouez-le » avec application et comptez soigneusement vos points. Vous pouvez glaner un maximum de 100 points et si, par exemple, vous totalisez 54 points, vous devez considérer que votre score est de 54%. Une bonne occasion de taquiner votre partenaire qui n'aurait réalisé que 50% ! Et surtout un score que vous devrez essayer de dépasser dans trois mois ! Ce cahier est divisé en cinq parties qui peuvent, chacune, rapporter jusqu'à 20 points : **la bonne enchère, la bonne main, la bonne entame, la bonne ligne, le bon flanc**. Chaque exercice est coté de une à trois étoiles en fonction de sa difficulté. La formule retenue est le match par 4.*



RETROUVEZ LE CAHIER DES JEUX N°2 D'AVRIL 2022 :

www.ffbridge.fr/as-de-trefle#adt-cahier-special-jeux-avril-2022

ÉTÉ 2022

PARTICIPEZ AU CHALLENGE DES FESTIVALS

GAGNEZ DES PP, DES PE, DES SÉJOURS,
ET FAITES LE PLEIN DE BONS SOUVENIRS.



TOUS LES CHEMINS MÈNENT AUX FESTIVALS !

En savoir + : ffbridge.fr



LA BONNE ENCHÈRE

DE JEAN-PIERRE DESMOULINS

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ 3
♥ A9764
♦ 52
♣ R10843

S	O	N	E
1♥ ?	-	1♦ 1♠	- -

Votre enchère ?

A 1SA	B 2♣	C 2♦	D 2♥
--------------	-------------	-------------	-------------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : E - Vuln. : Personne

♠ AD84
♥ 3
♦ 82
♣ RD10753

S	O	N	E
?			1SA

Votre enchère ?

A Passe	B Contre	C 2♣	D 3♣
----------------	-----------------	-------------	-------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ V964
♥ AD6
♦ RD10
♣ D52

S	O	N	E
1♠ ?	-	1♣ 2♠	- -

Votre enchère ?

A 2SA	B 3♣	C 3SA	D 4♠
--------------	-------------	--------------	-------------

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ RD4
♥ AD10
♦ A73
♣ V1083

S	O	N	E
1SA 2♦ ?	- -	2♣ 3♣	- -

Votre enchère ?

A 3♦	B 3♥	C 3SA	D 4♣
-------------	-------------	--------------	-------------

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : E - Vuln. : Tous

♠ 10974
♥ R108
♦ V4
♣ V843

S	O	N	E
- ?	1♦	2♦	1♣ -

Votre enchère ?

A Passe	B 2♠	C 2SA	D 3♠
----------------	-------------	--------------	-------------

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ A10854
♥ AR
♦ R54
♣ R93

S	O	N	E
1♠ ?	-	4♥	-

Votre enchère ?

A Passe	B 4♠	C 4SA	D 5♥
----------------	-------------	--------------	-------------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

♠ V3
♥ R62
♦ D1093
♣ R975

S	O	N	E
?	1SA	2♣	-

Votre enchère ?

A 2♦	B 2♥	C 2SA	D 3♥
-------------	-------------	--------------	-------------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ AV96
♥ AD5
♦ RD1084
♣ 2

S	O	N	E
1♦ ?	-	1SA	-

Votre enchère ?

A Passe	B 2♦	C 2♠	D 2SA
----------------	-------------	-------------	--------------

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENCHÈRE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A

▸ Vous connaissez le « 1SA poubelle » du répondant face à l'ouverture, mais il existe aussi lors de sa deuxième enchère. Ici, l'enchère de 2♣ serait artificielle et montrerait du jeu (c'est la quatrième couleur forcing) et 2♥ montrerait une sixième carte dans la couleur.

JEU N°2

RÉPONSE B

▸ Dans le SEF 2018, il est possible d'annoncer un bicolore comportant une mineure au moins cinquième et une majeure quatrième par la convention du Contre « mineure-majeure ». Votre partenaire répondra la plupart du temps 2♣, s'il souhaite jouer dans votre mineure longue (vous passerez) ou 2♦, s'il veut connaître votre majeure (vous répondrez 2♠).

JEU N°3

RÉPONSE C

▸ Vous allez bien entendu jouer la manche mais laquelle ? Conclure à 4♠ survolerait une bonne manche alternative si votre partenaire est 4-3-3-3 lui aussi : 3SA. Pour le faire choisir, annoncez tout simplement 3SA : il passera avec un jeu très régulier et reviendra à 4♠ sinon.

JEU N°4

RÉPONSE B

▸ Votre partenaire impose la manche avec au moins cinq cartes à Trèfle, une majeure quatrième, et soit une courte (singleton ou chicane) soit une ambition de chelem. Sans volonté de jouer 3SA face à une éventuelle courte à Carreau, sautez cette couleur et montrez votre concentration de points à Cœur par l'enchère de 3♥.

JEU N°5

RÉPONSE A

▸ Le cue-bid de l'ouvreur montre un bicolore au moins 5-5 des deux couleurs non annoncées. Le cue-bid du répondant, lui, est naturel avec un bel unicolore, ce qui peut se justifier par le fait que les atouts adverses sont alors « soumis » à ceux de l'intervenant. Passez donc, une manche paraissant bien lointaine.

JEU N°6

RÉPONSE B

▸ L'enchère de 4♥ est un Splinter montrant un singleton ou une chicane à Cœur, au moins quatre cartes à Pique et 13-15HLD. Face à un Splinter, évaluez les honneurs inutiles face à la courte, le nombre de cartes qu'il sera possible de couper et la force globale de votre jeu. Ici, les deux premiers critères doivent vous faire abandonner toutes vos ardeurs et revenir à 4♠. Une main possible chez votre partenaire : ♠ RV763 ♥ 5 ♦ AV82 ♣ V86. Vous n'êtes même pas sûr de gagner au palier de 5...

JEU N°7

RÉPONSE A

▸ Votre partenaire annonce par son Landy un bicolore majeur au moins 5-4. Avec votre main, demandez-lui de choisir sa majeure la plus longue par le relais à 2♦. S'il a cinq cartes à Cœur et cinq cartes à Pique, il choisira conventionnellement les Cœurs, comme s'il a cinq Cœurs et quatre Piques. Avec cinq Piques et quatre Cœurs, il annoncera les Piques et tant mieux : le jeu en 5-2 est généralement préférable au jeu en 4-3.

JEU N°8

RÉPONSE D

▸ La main de Sud justifie une proposition de manche mais ne permet pas de l'imposer. Les bicolores chers (2♥ et 2♠) sont forcing de manche après la réponse de 1SA : la bonne enchère est donc 2SA. Notez que cette redemande suggère fortement une courte à Trèfle puisqu'avec un résidu de trois cartes dans cette couleur, l'ouvreur redemanderait à 2♣ avant, s'il en a la possibilité, de compléter la description de sa main en annonçant 2♥ ou 2♠.

LA BONNE MAIN

DE PIERRE SAPORTA

Laquelle des quatre mains proposées correspond aux enchères de Sud ?
5 points par bonne réponse.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♠ 3♠	-	1♣ 2SA	-

A ♠ ADV973
♥ A76
♦ V64
♣ 6

B ♠ D108763
♥ 94
♦ 7
♣ V954

C ♠ V97643
♥ A
♦ 6
♣ AD432

D ♠ R108765
♥ D1076
♦ 5
♣ V6

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♦ X 3♦	-	1♠ 2♠	2♥ -

A ♠ RD5
♥ 8
♦ AR7643
♣ RV4

B ♠ R6
♥ 87
♦ ARV1063
♣ D103

C ♠ 6
♥ V52
♦ ARDV63
♣ AR5

D ♠ A3
♥ 7
♦ ADV10764
♣ AD2

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
2♠ 4♣	-	1♠ 2SA	-

A ♠ V104
♥ 97652
♦ AR53
♣ 6

B ♠ RV5
♥ D10953
♦ D1043
♣ 4

C ♠ A974
♥ D1074
♦ D1083
♣ 9

D ♠ R74
♥ DV65
♦ 97654
♣ R

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
- 2SA	1♠ -	- X	2♠ -

A ♠ R1095
♥ A3
♦ D9
♣ V10543

B ♠ 7643
♥ R743
♦ 7
♣ AV83

C ♠ 876
♥ -
♦ AR643
♣ DV1076

D ♠ 974
♥ 6
♦ AR3
♣ V108763

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE MAIN

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A

► Le décodage de la séquence :

Nord a montré un jeu régulier de 18-19HL et deux ou trois cartes à Pique. L'enchère de 3♠ montre six cartes de qualité au moins correcte et des espoirs de chelem.

Avec la main A, Sud répond à tous les critères : six jolis Piques et de quoi jouer un chelem. Si Nord a deux petits Piques, Sud devra faire encore un effort en annonçant son premier contrôle (4♣) ; si Nord possède un fit au moins troisième ou le Roi de Pique second, il est tenu d'annoncer son premier contrôle. **C'est la bonne main.**

Avec la main B, il ne serait pas réaliste de passer sur 2SA avec cette main 6-4 (avec quatre cartes dans la couleur d'ouverture). Comme il ne peut pas proposer la manche, Sud doit appeler 4♠ sans autre forme de procès.

Avec la main C, Sud a clairement envie de jouer un chelem mais ses Piques n'ont pas les critères de qualité requis pour annoncer 3♠. Par chance, les Trèfles constitue un atout de substitution parfait. L'enchère la plus souple est 3♣ qui promet un fit. L'enchère de 4♣ serait aussi possible même si elle grille un peu trop de paliers.

Avec la main D, Sud doit vérifier que son partenaire n'a pas quatre Cœurs avant de conclure à 4♠. Il utilise pour cela le relais dans l'autre mineure (ici 3♦). Nord répondra 3♥ avec quatre cartes, 3♠ avec trois Piques et pas quatre Cœurs.

JEU N°2

RÉPONSE C

► Le décodage de la séquence :

L'enchère de contre montre dans 95% des cas un soutien de trois cartes à Piques et une main élégante comprenant au moins cinq Carreaux. Dans les 5% restants, Sud possède un jeu de troisième zone unicolore, bicolore ou régulier.

Avec la main A, Sud n'a nul besoin d'annoncer ses Carreaux. Un saut à 4♠ est l'enchère efficace avec son jeu. La manche n'est pas garantie mais le pari est plus que raisonnable.

Avec la main B, Sud n'avait guère de raison de contrer au tour précédent. Il lui aurait fallu annoncer 3♦ tout de suite pour montrer six belles cartes dans un jeu correct de première zone.

Avec la main C, Sud n'avait pas d'autre enchère que contre au tour précédent (rappelons qu'un cue-bid à 3♥ promettrait un fit de quatre cartes à Pique). Son enchère de 3♦ décrit maintenant parfaitement ses cartes. **C'est la bonne main.**

Avec la main D, Sud n'aurait pas ouvert de 1♦ mais de

2♣ fort indéterminé. Sa main coche en effet toutes les cases de cette ouverture avec un unicolore mineur : sept très belles cartes et autour de neuf levées de jeu.

JEU N°3

RÉPONSE B

► Le décodage de la séquence :

4♣ est un Splinter qui montre une courte à Trèfle et un jeu correct. Cette enchère dénie toutefois un contrôle d'honneur (As ou Roi) dans les couleurs rouges.

Avec la main A, il n'est pas question de masquer la force à Carreau à ce stade. Si Nord poursuit par 3♥, Sud annoncera 4♣ pour montrer cette fois une courte (Sud aurait annoncé économiquement 3♣ avec l'As ou le Roi).

Avec la main B, Sud, maximum, doit répondre favorablement à la question du partenaire. 4♣ remplit cet office tout en déniait un contrôle d'honneur dans les rouges.

C'est la bonne main.

Avec la main C, Sud ne se serait pas contenté d'un soutien simple au tour précédent. Il aurait sauté à 3♠ pour montrer quatre atouts et 11-12HLD.

Avec la main D, un Splinter à 4♣ serait maladroit avec ce Roi sec (imaginez un partenaire qui posséderait ADVx à Trèfle et dévaloriserait son jeu !) Une enchère de 3♣, qui indique une force d'honneurs convient parfaitement à son jeu.

JEU N°4

RÉPONSE B

► Le décodage de la séquence :

L'enchère de 2SA n'est pas ici naturelle. Elle a pour but de trouver un fit et se pratique avec deux couleurs d'au moins quatre cartes.

Avec la main A, Sud n'a qu'une couleur et doit annoncer 3♣ sans problème. Il se tromperait lourdement s'il pensait que 2SA est une enchère naturelle.

Avec la main B, Sud possède deux couleurs et l'enchère de 2SA est parfaite. Si Nord annonce 3♣, Sud passera l'âme en paix. Si Nord annonce 3♦, Sud dira 3♥. Ce système garantit la découverte d'un fit. Attention à ne pas dire directement 3♥ avec cette main ! Nord pourrait en effet être distribué 1-3-4-5 ou 1-3-5-4. **C'est la bonne main.**

Avec la main C, Sud, vert contre rouge, se devait d'annoncer 2SA au tour précédent, enchère indiquant un bicolore mineur.

Avec la main D, Sud se découvre de nouvelles ambitions. Il faut somme toute assez peu de choses chez le partenaire pour faire la manche à Trèfle. Un saut à 4♣ transmet bien le message.

LA BONNE ENTAME

DE ALAIN LÉVY

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse. Qu'entamez-vous, en OUEST ?

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ V7
♥ V753
♦ D953
♣ R102

O	N	E	S
-	1♥	-	1♦
-	2♠	-	1♠

A 5 de Cœur	B 2 de Trèfle	C 5 de Carreau	D 7 de Pique
-----------------------	-------------------------	--------------------------	------------------------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

♠ R87
♥ A52
♦ D532
♣ 875

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

*3♣ : naturel six cartes 16H+

A 7 de Pique	B As de Cœur	C 3 de Carreau	D 5 de Trèfle
------------------------	------------------------	--------------------------	-------------------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ 94
♥ D852
♦ D8543
♣ 104

O	N	E	S
-	4♠	-	3♠

A 4 de Pique	B 5 de Cœur	C 3 de Carreau	D 10 de Trèfle
------------------------	-----------------------	--------------------------	--------------------------

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

♠ 1083
♥ D1074
♦ RV95
♣ 82

O	N	E	S
-	1♣	-	1♠
-	2♠	-	4♠

A 3 de Pique	B 7 de Cœur	C 9 de Carreau	D 8 de Trèfle
------------------------	-----------------------	--------------------------	-------------------------

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : O - Vuln. : Tous

♠ R6
♥ 103
♦ D7642
♣ V962

O	N	E	S
-	-	1♣	1SA
-	3SA	-	-

A 10 de Cœur	B 4 de Carreau	C 6 de Trèfle	D 2 de Trèfle
------------------------	--------------------------	-------------------------	-------------------------

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ A93
♥ 974
♦ 97542
♣ V2

O	N	E	S
-	2♣	-	1SA
-	4♠	-	2♠

A 3 de Pique	B 4 de Cœur	C 2 de Carreau	D Valet de Trèfle
------------------------	-----------------------	--------------------------	-----------------------------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ 75
♥ 1063
♦ V965
♣ V863

O	N	E	S
-	3SA	-	1SA

A 10 de Cœur	B 6 de Cœur	C 5 de Carreau	D 3 de Trèfle
------------------------	-----------------------	--------------------------	-------------------------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ A874
♥ A3
♦ V10
♣ R10872

O	N	E	S
-	2♠	-	1♠
-	-	-	4♠

A 4 de Pique	B As de Cœur	C Valet de Carreau	D 2 de Trèfle
------------------------	------------------------	------------------------------	-------------------------

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENTAME

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A ▶ 5 de Cœur

L'objectif prioritaire d'une entame contre un contrat partiel à la couleur est de ne pas donner le contrat. Ici, aucune entame n'est parfaitement neutre, vous devez chercher à minimiser les risques. L'entame sous le Roi de Trèfle troisième est bien dans la couleur verte, mais elle est prématurée et beaucoup trop aléatoire. L'entame la plus neutre en théorie, est à Cœur, à travers la longueur du mort. Attention, l'entame atout sous un Valet second coûte très souvent une levée.

JEU N°2

RÉPONSE A ▶ 7 de Pique

Le contrat de 6SA est déclaré sur la base de levées de longueurs, les Trèfles d'un côté, les Cœurs de l'autre. Une entame agressive, sous un honneur, est recommandée. À cet effet prenez pour règle d'entamer sous l'honneur le plus élevé, à la recherche d'une Dame plutôt que d'un Roi en complément.

JEU N°3

RÉPONSE C ▶ 3 de Carreau

L'attitude de l'entameur ne doit pas être passive. Dans ce type de séquence, il vaut mieux entamer sous les honneurs longs, et ce pour deux raisons. Ce ne sera pas en moyenne la couleur résiduelle du répondant. C'est la couleur courte de l'ouvreur, celle où il faut se dépêcher d'encaisser des levées. Dans cette donne de la DN1 par paires 2022, l'entame à Carreau faisait chuter ce contrat (Nord n'avait que 22H !).

JEU N°4

RÉPONSE D ▶ 8 de Trèfle

L'ouverture de 1♣ suivie d'une redemande à 2♠ laisse supposer une distribution régulière, sans notion de longueur à Trèfle. Le saut à 4♠ promet simplement la valeur d'une ouverture, sans espoir de chelem. Une entame neutre est conseillée, ici celle du doubleton à Trèfle qui peut parfois même s'avérer mortelle.

JEU N°5

RÉPONSE D ▶ 2 de Trèfle

Vos quatre cartes à Trèfle vous assurent d'un minimum de sept cartes dans votre camp, la fourchette V9 étant

excellente dans l'objectif d'affranchir deux levées. Les Carreaux sont, quant à eux la couleur de l'adversaire puisque celui-ci n'a pas fait de Stayman ! Une convention d'entame : entamez pair impair dans la couleur du partenaire, sauf à Trèfle où vous devez entamer de votre quatrième meilleure. Entamez du 2 pour indiquer quatre cartes.

JEU N°6

RÉPONSE C ▶ 2 de Carreau

Malgré le contrôle de l'As d'atout, l'entame d'un honneur doubleton est toujours à éviter. Elle est en bonne position dans les entames « interdites » et sera donc lue par votre partenaire comme celle d'un singleton. Il en résultera le plus souvent, une perte de levée d'honneur naturelle, sans contrepartie. Lorsque vous hésitez entre deux couleurs sans honneur, donnez sans hésiter la préférence à la couleur la plus longue.

JEU N°7

RÉPONSE A ▶ 10 de Cœur

Ce n'est définitivement pas vous qui allez faire chuter ce contrat. Vos deux Valets quatrièmes mineurs n'ont pas une chance sur cent de s'affranchir et peuvent même contrarier les plans de votre adversaire. La séquence laisse de plus supposer que vos adversaires n'ont pas de fit huitième en majeure. Entamez pour votre partenaire, mais jamais dans un doubleton, plus dangereux et moins efficace que trois cartes, même quand vous découvrez sa couleur cinquième. Sans être accompagné d'un autre honneur, le 10 doit être considéré comme une petite carte. Vous devez entamer du 10 avec 1063 comme du 9 avec 963 et du 8 avec 863.

JEU N°8

RÉPONSE C ▶ 2 de Trèfle

Le saut à 4♠ montre une main forte, mais souvent irrégulière, pour n'avoir pas cherché à jouer à Sans-Atout par le biais d'un relais à 2SA. Ici c'est la vue de vos cartes qui va vous mettre sur la voie d'un plan de chute. La présence de quatre atouts contrôlés par l'As doit vous faire penser à raccourcir la main du déclarant, et avec votre reprise de l'As de Cœur, vous allez souvent réussir votre mission. À condition d'entamer sans trembler dans votre couleur cinquième, sous votre Roi. À éviter en particulier, l'entame de l'As de Cœur second.

LA BONNE LIGNE

DE MICHEL BESSIS

Voici quatre problèmes en face du mort.
Chaque bonne réponse vous rapporte 5 points.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ 752
♥ A73
♦ AV1094
♣ R5

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin

N	E
O	S

♠ RD4
♥ R864
♦ R72
♣ A92

Ouest entame du Valet de Pique, le 6 en Est.

A Vous laissez passer et jouez Roi de Carreau et Carreau pour le Valet.	B Vous prenez et jouez As et Valet de Carreau.	C Vous prenez et jouez Cœur pour l'As et Valet de Carreau.	D Vous prenez et tirez As et Roi de Carreau.
---	--	--	--

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ 86
♥ R10762
♦ 943
♣ ARV

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥ 4♥	- fin	3SA*	-

N	E
O	S

*3SA fitté.

♠ A10
♥ ADV98
♦ AV10
♣ 986

Entame Roi de Pique. Combien d'impasses allez-vous tenter ?

A 0	B 1	C 2	D 3
---------------	---------------	---------------	---------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

♠ D95
♥ V93
♦ R3
♣ A10652

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin

N	E
O	S

♠ AR6
♥ A765
♦ D84
♣ R83

Ouest entame du 6 de Carreau. Le Roi du mort fait la levée. Est fournissant le 2. Comment maniez-vous les Trèfles ?

A Petit du mort avec l'intention de passer le 8 si Est fournit petit.	B Petit de Sud vers l'As.	C Petit de Sud vers le 10.	D Roi de Trèfle et Trèfle pour l'As sauf si la Dame apparaît.
---	-------------------------------------	--------------------------------------	---

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ AR
♥ 8742
♦ D75
♣ A532

Après une séquence compliquée, vous êtes parvenu au contrat de 6♦.

N	E
O	S

♠ V4
♥ ADV
♦ A108632
♣ RD

Ouest entame du 10 de Pique. Que jouez-vous à la deuxième levée ?

A Carreau pour l'As.	B Cœur pour la Dame.	C Dame de Carreau.	D Trèfle pour le Roi et petit Carreau.
--------------------------------	--------------------------------	------------------------------	--

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE C ▶ Vous prenez, jouez Cœur pour l'As et Valet de Carreau.

Vous détenez six levées sûres. Il vous en manque trois. L'une d'entre elles est facilement réalisable à Pique, les deux autres devant provenir des Carreaux. En fait, si vous prenez l'entame votre mission est simple : établir deux levées à Carreau en prenant garde à ne pas donner la main à Est qui pourrait traverser votre honneur à Pique restant. Il apparait donc clairement que vous devez tenter l'impasse à Carreau en laissant filer le Valet du mort. Si la Dame est en Ouest votre honneur à Pique sera protégé. Attention ! Si la Dame est quatrième en Est, commencer par l'As de Carreau sera fatal. Rejoignez le mort à Cœur et laissez filer le Valet de Carreau **sans tirer l'As**.

Mais, me direz-vous, pourquoi ne pas laisser passer l'entame pour qu'Est n'ait plus de Pique et jouer tranquillement Roi de Carreau et Carreau vers le Valet ? Cette ligne de jeu procure certes deux levées à Carreau mais ne conduit pas au total requis de neuf levées si, après avoir fait la levée du Valet de Pique, Ouest trouve le retour à Trèfle qui permettrait à la défense d'établir et d'encaisser cinq levées si vous ne capturez pas la Dame de Carreau.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ AV1098		♠ 63
♥ V52		♥ D109
♦ 6		♦ D853
♣ V763		♣ D1084
		♠ RD4
		♥ R864
		♦ R72
		♣ A92

JEU N°2

RÉPONSE A ▶ 0 impasse.

Vous pouvez compter neuf levées sûres mais malgré le grand nombre d'atouts détenus, vous n'avez aucune possibilité de coupe ni d'affranchissement en raison du caractère « miroir » de vos deux mains. C'est cette particularité qui doit vous faire penser à un jeu d'élimination. L'idée étant de faire jouer les Carreaux par l'adversaire pour surmonter l'échec éventuel de la double impasse dans cette couleur.

Pour cela, il faut envisager de donner la main à Trèfle à un moment où il ne restera plus que de l'atout et du Carreau dans vos deux mains. La première manœuvre consiste à éliminer les Piques. Comme vous ne voulez pas qu'Est prenne la main dans cette couleur (et vous traverse à Carreau), laissez passer l'entame. Prenez le retour, ôtez les atouts adverses et terminez par As, Roi de Trèfle et Valet de Trèfle. Est prend, rejoue Carreau, vous passez le 10 et... la messe est dite. Ouest ne peut que rejouer Carreau ou coupe et défausse.

Vous avez opté pour la réponse A : 5 points

Les quatre jeux :

♠ RD75		♠ V9432
♥ 4		♥ 53
♦ RD52		♦ 876
♣ 10542		♣ D73
		♠ A10
		♥ ADV98
		♦ AV10
		♣ 986

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE B ▶ Petit de Sud vers l'As.

Après l'entame, vous comptez trois levées à Pique, une à Cœur, une à Carreau et deux à Trèfle, soit sept levées sûres. Pour atteindre le total demandé, il faut trouver deux levées supplémentaires à Trèfle sans donner la main à Est qui pourrait traverser la Dame de Carreau bien isolée dans votre jeu.

Signalons tout de suite que si Est détient DV troisièmes à Trèfle, ce sera rigoureusement impossible. Par ailleurs, la proposition (C) qui consiste à jouer vers le 10 de Trèfle doit être écartée sans regret. Si c'est Ouest qui détient trois cartes à Trèfle, il suffira, après avoir essayé un coup à blanc orienté, de jouer As, Roi de Trèfle et Trèfle pour qu'Est ne prenne pas la main. Comment gérer le cas où Est détient trois Trèfles et Ouest deux ? La solution (A) qui consiste à jouer Trèfle pour le 8 est séduisante mais ne permet pas d'éviter Est s'il détient V9x (ou D9x). Il lui suffit d'intercaler le 9 et d'enregistrer avec plaisir le déblocage d'Ouest qui devra fournir la Dame sous le Roi pour éviter le baiser à la Reine. La solution (B) est meilleure. Sud joue petit de sa main, Ouest ne peut que fournir un petit. L'As est mis du mort et un petit Trèfle est joué du mort. Si Est fournit le 9, il suffit à Sud de réaliser qu'il s'agit de la plus petite carte restante et donc de mettre le 8 en étant sûr que c'est Ouest, l'adversaire non dangereux, qui va prendre la main. Élégant et difficile mais efficace.

Vous avez opté pour la réponse B : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ D95		♠ V108									
♥ V93		♥ RD104									
♦ R3		♦ V92									
♣ A10652		♣ V94									
♠ 7432		♠ AR6									
♥ 82		♥ A765									
♦ A10765		♦ D84									
♣ D7		♣ R83									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										

JEU N°4

RÉPONSE B ▶ Cœur vers la Dame.

Vous disposez de sept levées sûres. Pour atteindre le total requis de douze levées, il faut trouver cinq levées supplémentaires. En termes de perdantes, votre objectif consiste à limiter vos pertes à une levée entre les Cœurs et les Carreaux.

Toute la problématique de la donne réside dans le maniement des atouts. Si votre but consiste à prendre le maximum de chances de ne perdre qu'une levée, vous devez jouer As de Carreau et Carreau, maniement qui n'échoue que si Est possède Roi-Valet troisièmes ou si la couleur est répartie 4-0. Par contraste, présenter la Dame de Carreau du mort en espérant le Valet sec en Ouest est le seul maniement qui peut conduire à réaliser toutes les levées. Vous devez définir vos objectifs avant de vous attaquer aux atouts. Commencez donc par l'impasse Cœur. Ici elle échoue et vous devez espérer le miracle à Carreau et partir de la Dame. En revanche, si elle réussissait, vous joueriez As de Carreau et Carreau.

Vous avez opté pour la réponse B : 5 points

Les quatre jeux :

♠ AR		♠ D532									
♥ 8742		♥ 653									
♦ D75		♦ R94									
♣ A532		♣ V87									
♠ V865		♠ V4									
♥ 7		♥ ADV									
♦ A106		♦ A108632									
♣ 98732		♣ RD									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										

+ C'EST MIEUX
Challenges
Promotion

2022



cù on veut
quand on veut
avec qui on veut

Dans tous les clubs

LE BON FLANC

DE JEAN-PAUL BALIAN

Voici quatre problèmes de défense.
Chaque bonne réponse vous rapporte 5 points.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★★

♠ 82
♥ ADV105
♦ 764
♣ DV8

♠ AR76
♥ 96432
♦ 105
♣ 43

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	2♦	-
2♥	-	3SA	-

Votre partenaire entame du 3 de Carreau pour votre 10 et le Roi de Sud. Le déclarant joue un petit Trèfle : votre partenaire saute sur son As et renvoie le 3 de Pique.

Que faites-vous ?

A	B	C	D
Vous prenez de l'As et rejouez le 6.	Vous prenez du Roi et rejouez le 5 de Carreau.	Vous prenez du Roi, tirez l'As et rejouez le 7.	Vous prenez du Roi et rejouez le 6.

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★★

♠ 7643
♥ V93
♦ D9
♣ ARV2

♠ V982
♥ D107
♦ A1083
♣ 86

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥ 4♥	-	2SA	-

Ouest entame du Roi de Pique, pour votre 9 et l'As de Sud. Celui-ci encasse As et Roi de Cœur (Ouest fournit deux fois) avant de jouer la Dame et un petit Trèfle, Ouest fournissant le 3 puis le 4. Le déclarant poursuit avec un troisième Trèfle du mort. Que rejouez-vous ?

A	B	C	D
Vous défaussez un Pique et défaussez un Carreau si Sud rejoue Trèfle.	Vous défaussez un Pique et défaussez un autre Pique si Sud rejoue Trèfle.	Vous coupez et jouez le 2 de Pique.	Vous coupez et jouez l'As de Carreau.

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ V5
♥ R8752
♦ DV109
♣ A2

♠ R87
♥ D93
♦ 74
♣ 109875

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1♠	-	2♣	-
2SA	-	3SA	-

Vous entamez du 10 de Trèfle pour le Roi d'Est, qui rejoue le 3 (le 4 et le 6 en Sud). Le déclarant joue la Dame, puis le Valet de Carreau qui restent maîtres, avant d'appeler le Valet de Pique qui court jusqu'à vous. Que faites-vous ?

A	B	C	D
Vous laissez passer.	Vous prenez et jouez la Dame de Cœur.	Vous prenez et jouez le 9 de Cœur.	Vous prenez et jouez le 9 de Trèfle.

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ 93
♥ V763
♦ RV10
♣ ARD6

♠ AD
♥ RD82
♦ 754
♣ 8743

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♠ 4♠	-	1♣ 1SA	-

Vous entamez du Roi de Cœur et faites la levée (le 10 en Est et le 4 en Sud).

Que rejouez-vous ?

A	B	C	D
La Dame de Cœur.	Le 4 de Carreau.	Le 7 de Trèfle.	Le 2 de Cœur.

→ Solutions et cotations page suivante.

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE B ▶ Vous prenez et jouez la Dame de Cœur.

Comment sont répartis les Trèfles ? Est n'a pas RV3, car il aurait rejoué le Valet. Et avec RDV3 il aurait fait la première levée du Valet. Est possède donc R3 et Sud DV64. Comme Sud est marqué avec quatre Piques et au moins quatre Carreaux d'après les enchères, **il possède donc au plus une carte à Cœur**. Il est par ailleurs à la tête de quatre levées de Carreau, de trois Trèfles et de deux Piques avec sans doute As-Dame chez lui, voire A109. Il faut donc prendre du Roi de Pique, pour ne pas laisser le déclarant faire sa neuvième levée, et contre-attaquer Cœur, la dernière couleur, en espérant l'As chez votre partenaire (sinon, il sera impossible de faire chuter ce contrat). **Rejouez brillamment la Dame de Cœur**, carte forçante qui permet d'écraser un éventuel Valet sec en Sud. Que le déclarant couvre ou non du Roi, vous ferez trois levées de Cœur, en plus du Trèfle et du Pique déjà réalisés

Vous avez répondu B : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ R87	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 10432
		N									
O			E								
		S									
♥ D93	♥ A1064										
♦ 74	♦ R32										
♣ 109875		♣ R3									
	♠ AD96										
	♥ V										
	♦ A865										
	♣ DV64										

JEU N°4

RÉPONSE C ▶ Le 7 de Trèfle.

Sur l'entame du Roi, Est fournit le 10, une carte de parité comme il convient dans cette situation. Étant resté maître, vous en déduisez qu'Est a l'As de Cœur puisque le Valet est au mort : Sud aurait pris l'entame de l'As s'il l'avait eu, pour s'assurer un contrôle de la couleur avec le Valet derrière la Dame. Le 10 provient ici nécessairement de quatre cartes, A1095, car avec A10 secs, Est aurait pris votre Roi de l'As et rejoué le 10 pour recevoir une coupe et avec A109, il aurait fourni le 9 en pair-impair. Avec deux levées sûres à Pique mais une seule à Cœur dans votre escarcelle, il faut chercher la levée de chute ailleurs. Sud, qui a sauté à 4♠ sur la redemande à 1SA de son partenaire, est marqué avec au moins six cartes à Pique et la quasi-totalité des honneurs restants. Est ne peut notamment pas avoir l'As de Carreau. **Compte tenu de tous ces éléments, le seul espoir de chute réside dans une coupe** de votre partenaire, bien plus probable à Trèfle qu'à Carreau puisque vous voyez huit Trèfles mais seulement six Carreaux entre le mort et votre jeu. Pour que votre plan soit couronné de succès, il faudra trouver trois atouts en Est avec un maximum de deux Trèfles, une hypothèse loin d'être saugrenue. Jouez donc Trèfle à la deuxième levée. En main à la Dame d'atout, rejouez cette couleur et faites de même en main à l'As de Pique : Est coupe le troisième tour de Trèfle, ce qui consomme la chute !

Vous avez répondu C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ AD	<table border="1" style="border-collapse: collapse; text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ 762
		N									
O			E								
		S									
♥ RD82	♥ A1095										
♦ 754	♦ 9832										
♣ 8743		♣ V2									
	♠ RV10854										
	♥ 4										
	♦ AD6										
	♣ 1095										

RÉVISEZ VOS BASIQUES

AVEC SABINE ROLLAND

Un petit Quiz sur trois thèmes.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

LA BONNE OUVERTURE

Quelle est votre ouverture avec chacune des mains suivantes ?

A ♠ AV4
♥ ARV93
♦ R2
♣ RD8

B ♠ RV63
♥ A752
♦ D73
♣ A4

C ♠ 2
♥ A873
♦ RD62
♣ AR95

D ♠ D9853
♥ ARV42
♦ R7
♣ 6

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

LA BONNE RÉPONSE

Votre partenaire a ouvert de 1♥. Que lui répondez-vous avec chacune des mains suivantes ?

E ♠ RD64
♥ 985
♦ 93
♣ A652

F ♠ 8753
♥ R972
♦ 5
♣ A965

G ♠ V753
♥ R87
♦ 942
♣ 654

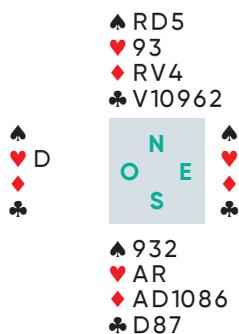
H ♠ AD975
♥ D3
♦ AV84
♣ A6

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

LE PLAN DE JEU

Vous êtes en Sud au volant du contrat de 3SA (séquence : 1SA - passe - 3SA - Fin)
Ouest entame de la Dame de Cœur. Comment pensez-vous gagner ?



→ Solutions page suivante.



**C'EST NOUVEAU : À PARTIR DU 15 JUILLET 2022*,
VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE RENOUELER VOTRE LICENCE EN LIGNE**

Si vous êtes licencié, que vous possédez un compte FFB crédité, cliquez, c'est fait !

► RENSEIGNEZ-VOUS AUPRÈS DE VOTRE CLUB ◀

* Renouvellement possible dans les clubs ayant accepté l'opération

RÉVISEZ VOS BASIQUES

LES SOLUTIONS

JEU N°1

MAIN A ▶ 1♥

Ne croyez pas que vous avez trop de jeu pour ouvrir « seulement » de 1♥ ! Cette ouverture indique la présence d'au moins cinq cartes à Cœur et une force généralement comprise entre 12 et 21/22H !

MAIN B ▶ 1♦

Vous n'avez pas de majeure cinquième, ni le minimum requis (15H) pour ouvrir de 1SA. Vous devez pourtant ouvrir à partir de 12H. Choisissez votre mineure la plus longue, ici les Carreaux.

MAIN C ▶ 1♦

Vous possédez bien 16H mais il n'est pas question d'ouvrir de 1SA avec un singleton à Pique ! Avec quatre cartes à Trèfle comme à Carreau, la bonne ouverture est 1♦. Avec les deux mineures troisièmes vous choisiriez l'ouverture de 1♣.

MAIN D ▶ 1♠

Avec les deux majeures cinquièmes, ouvrez de 1♠. Si votre partenaire ne vous soutient pas, vous pourrez ainsi nommer les Cœurs de façon « économique ». Si votre partenaire préfère quand même jouer à Pique, il pourra le faire au palier de 2.

JEU N°2

MAIN E ▶ 2♥

Ce soutien au palier de deux de l'ouverture en majeure décrit un fit au moins troisième et une force de 6-10HLD. Il est prioritaire sur la réponse de 1♠.

MAIN F ▶ 3♥

Avez-vous bien évalué votre main ? Vous comptez 7H sans oublier de rajouter 2D pour le fit neuvième atout et encore 2D pour le singleton à Carreau, soit un total de 11HLD. Ce saut à 3♥ est une proposition de manche.

MAIN G ▶ Passe

Sans aucune plus-value distributionnelle vos quatre

points d'honneur sont très insuffisants pour donner ne serait-ce qu'un soutien de politesse à 2♥.

MAIN H ▶ 1♠

Démarrez doucement au palier de 1 pour obtenir le maximum de renseignements sur la main de votre partenaire. Ne craignez rien, cette enchère est forcing, le partenaire va répondre !

JEU N°3

Vous disposez déjà de deux levées de Cœur et de cinq levées de Carreau, soit sept levées. Vous diagnostiquez facilement qu'il est possible d'affranchir trois levées de Trèfle en faisant tomber l'As et le Roi. Mais si vous jouez sur les Trèfles, vous allez perdre au minimum trois Cœurs (l'adversaire est en avance sur vous) deux Trèfles et un Pique. Existe-t-il un plan B ? Oui vous pouvez trouver vos deux levées manquantes à Pique, à condition que l'As de Pique soit bien placé pour vous en Ouest, devant Roi-Dame. En jouant sur les Piques, vous pouvez gagner car vous n'envisagez de ne donner qu'une fois la main aux adversaires alors qu'à Trèfle vous devez perdre deux fois la main. Vous prenez donc l'entame et jouez immédiatement le 2 de Pique vers le Roi. Si le Roi fait la levée vous rentrez en main à Carreau et recommencez cette impasse indirecte en jouant le 3 de Pique vers la Dame. En jouant sur les Piques, vous gagnez la course de vitesse ; en jouant sur les Trèfles vous la perdez à coup sûr !

Les quatre jeux :

♠ RD5			
♥ 93			
♦ RV4			
♣ V10962			
♠ A64			♠ V1087
♥ DV1072			♥ 8654
♦ 532			♦ 97
♣ 54			♣ AR3
			♠ 932
			♥ AR
			♦ AD1086
			♣ D87