

L'AS DE TRÈFLE

LE MAGAZINE DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

CAHIER des JEUX

DÉCEMBRE 2022

N°4

*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.*

DÉCOUVREZ
LE PROGRAMME !



10^e OPEN EUROPÉEN DE Bridge

TOUS À STRASBOURG !

10
♣

TROPHÉE DE STRASBOURG

Dès maintenant, dans vos clubs ou en ligne...
Faites le plein de PE et de PP, gagnez des invitations
pour les Internationaux de France à Strasbourg.

3 SIMULTANÉS NATIONAUX EN PRÉSENTIEL (indépendants les uns des autres)

Dates : mardi 31 janvier, mercredi 8 mars, jeudi 30 mars.

1 CHALLENGE SUR BBO

En soirée, du 17 janvier au 3 avril : douze séances sont
organisées et les joueurs seront classés sur leurs sept
meilleurs résultats.

Dates :

Janvier : mardi 17, mercredi 25.

Février : jeudi 2, lundi 6, mardi 14, mercredi 22.

Mars : jeudi 2, lundi 6, mardi 14, mercredi 22, jeudi 30 mars.

Avril : lundi 3.

2 TOURNOIS QUALIFICATIFS SUR FUNBRIDGE

Inscrivez-vous sur le site de la FFB :
[ffbridge.fr/Espace licencié/](http://ffbridge.fr/Espace%20licencié/)



10^e OPEN EUROPÉEN TRANSNATIONAL* (3-17 juin)

FÊTE DES PROMOTIONS* (3-4 juin)

TOURNOIS DES CAFÉS (5 juin)

INTERNATIONAUX DE FRANCE* (6-11 juin)

* Toutes les compétitions se joueront au Parc des Expos de Strasbourg,
Place de Bordeaux.

Organisez votre séjour

Réservez votre séjour sur :

www.ffbridge.fr/p/strasbourg-2023#organisez-votre-sejour
pour bénéficier de tarifs préférentiels spécial Bridge
(hébergement, restauration, animations, tourisme).

01



L'ÉDITO DE...

Franck Riehm, président de la FFB

Cher(e)s ami(e)s Bridgeurs,

À l'occasion des fêtes de fin d'année, La FFB est ravie de vous offrir le supplément spécial jeux de l'As de Trèfle. Destiné à tous les bridgeurs, il vous permettra d'exercer votre talent et, nous l'espérons, de progresser dans l'un ou l'autre compartiment du jeu.

2022 se termine : encore tronquée sur le premier semestre, l'activité bridge a connu un bel essor sur le deuxième semestre grâce au travail acharné des bénévoles, des clubs, des comités et de l'ensemble des professionnels du bridge. Qu'ils en soient ici chaleureusement remerciés ! Le bridge a besoin d'être vu, d'être médiatisé avec l'objectif de recruter de nouveaux bridgeurs. C'est dans cet esprit que la France organise le prochain Open Européen de Bridge qui aura lieu à Strasbourg du 3 au 17 juin 2023 au nouveau Parc des Expositions. Cet Open Européen se jouera sous la formule transnational, c'est à dire que plusieurs joueurs de pays différents peuvent former une équipe ou une paire, en Mixte, en Open, en Senior ou en Dame, et concourir. Nous avons voulu accompagner cet Open en créant, la première semaine (3 au 11 juin inclus), des événements sous l'égide de la FFB et destinés à l'ensemble des licenciés. Pour ce faire, la FFB a réservé un immense espace de jeu au sein du Parc des Expositions.

Nous organiserons les événements suivants :

- La finale des championnats de France scolaire et cadet, le week-end des 3 et 4 juin.
- Un tournoi, les 3 et 4 juin, réservé aux joueurs de Promotion : démarrage le samedi à 14 heures, vous jouerez le samedi et le dimanche et la FFB invitera les présents à une grande fête le samedi soir, avec dîner et soirée dansante. Pour ceux qui ne pourront pas venir à Strasbourg, ce même événement sera organisé dans quatre ou cinq

autres lieux en France et permettra à tous de jouer en simultanément. Par ailleurs, nous attribuerons des invitations "droits de jeu" aux vainqueurs des challenges Promotion de l'automne, de l'hiver et du printemps.

► Le lundi 5 juin, un grand tournoi des cafés dans toute la ville de Strasbourg. Un principe simple : la visite de Strasbourg et de ses cafés, en jouant quatre donnes à chaque fois dans chaque café, pour tous se retrouver à la fin du tournoi dans le même lieu pour la remise des prix.

► Les 6,7 et 8 juin : les Internationaux de France par paires mixtes avec deux catégories : Platinum pour les 1^{ères} séries et Gold pour les 4^{es}, 3^{es}, 2^{es} et 1^{ères} séries Trèfle. Une compétition sous le sceau de la convivialité avec des dotations en PE et en PP et beaucoup de lots à gagner.

► Les 9,10 et 11 juin : les Internationaux de France par paires Open selon les mêmes principes que le Mixte ci-dessus.

Pour les deux Internationaux de France, des trophées qualificatifs donnant droit à des invitations seront organisées dans vos clubs à partir de janvier 2023. Ces tournois, joués en simultanés, seront commentés par des experts et donneront là aussi lieu à des dotations exceptionnelles de PE et de PP. Vous pourrez aussi gagner vos droits de table pour Strasbourg en ligne sur *BBO* (avec caméras) et sur *Funbridge*. Suivez à ce sujet les actualités du site ffbridge.fr.

Parallèlement, nous organiserons à Strasbourg de nombreuses et importantes initiations pour tous les publics (scolaires, lycéens et adultes) et également une grande opération de recrutement dans la ville.

En résumé, le 10^e Open sera une immense fête du bridge français. On vous y attend nombreux et, comme vous pouvez le voir sur le site de la FFB, une page dédiée est en place et vous permet de réserver vos hôtels et vos déplacements. Nous négocions également avec les différents acteurs locaux des avantages et des réductions (transports, restaurants, visite de musées, etc.) destinés à tous les bridgeurs qui feront le déplacement.

En attendant, préparez-vous bien à la compétition avec ce *Cahier des jeux*. Au nom du comité directeur et de tous les acteurs du bridge, je vous souhaite de très belles fêtes de Noël et une année 2023 riche en joie et en satisfactions personnelles et "bridgesques". Amitiés à tous.

10^e OPEN EUROPÉEN TRANSNATIONAL DE BRIDGE 3-17 JUIN 2023

SAMEDI 3	DIMANCHE 4	LUNDI 5	MARDI 6	MERCREDI 7	JEUDI 8	VENDREDI 9	SAMEDI 10	DIMANCHE 11	LUNDI 12	MARDI 13	MERCREDI 14	JEUDI 15	VENDREDI 16	SAMEDI 17
COMPÉTITIONS EBL														
MIXTE PAR ÉQUIPES							OPEN PAR ÉQUIPES							
MIXTE PAR PAIRES							OPEN PAR PAIRES							
SENIOR PAR ÉQUIPES							DAMES PAR ÉQUIPES							
SENIOR PAR PAIRES							DAMES PAR PAIRES							
COMPÉTITIONS FFB														
SCOLAIRES / CADETS		TOURNOI DES CAFÉS		INTERNATIONAUX DE FRANCE MIXTE PAR PAIRES				INTERNATIONAUX DE FRANCE OPEN PAR PAIRES						
PROMOTION														
JEUNES INTERNATIONAUX		INITIATION GRAND PUBLIC												

10^e OPEN EUROPÉEN DE Bridge

TOUS À STRASBOURG !

10



STRASBOURG
2023

DU 3 AU 17
JUN 2023

Parc expo Strasbourg



01

LA BONNE ENCHÈRE

DE JEAN-PIERRE DESMOULINS

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ DV964
♥ R98532
♦ 5
♣ 9

S	O	N	E
		1SA	-
?			

Votre enchère ?

A 2♣	B 2♦	C 2♥	D 4♦
------	------	------	------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ 85
♥ AD4
♦ D103
♣ AV962

S	O	N	E
1♣	1♠	X	-
?			

Votre enchère ?

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

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Tous

♠ R1072
♥ 83
♦ A1094
♣ 962

S	O	N	E
	1♦	X	1♥
?			

Votre enchère ?

A Passe	B Contre	C 1♠	D 1SA
---------	----------	------	-------

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

♠ AD963
♥ A2
♦ 65
♣ RD94

S	O	N	E
		1♦	-
1♠	-	2♦	-
?			

Votre enchère ?

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

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ RDV9
♥ A73
♦ D5
♣ A1093

S	O	N	E
1SA	-	3♣	-
3♦	-	3♠	-
?			

Votre enchère ?

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

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ AD105
♥ 73
♦ V83
♣ RV92

S	O	N	E
		1♦	X
XX	1♥	X	-
?			

Votre enchère ?

A Passe	B 1♠	C 2♥	D 2SA
---------	------	------	-------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : E - Vuln. : Est / Ouest

♠ 8
♥ AR5
♦ AD974
♣ R1042

S	O	N	E
		4SA	4♠
X	-		-
?			

Votre enchère ?

A Passe	B 5♣	C 5♦	D 5SA
---------	------	------	-------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ AD963
♥ RD8
♦ R1092
♣ 4

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
3♦	-	3♠	-
?			

Votre enchère ?

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

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENCHÈRE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE D ▶ 4♦

Face à l'ouverture de 1SA, la réponse de 4♦ permet d'annoncer les deux majeures au moins cinquièmes et un jeu limité à la manche, sans plus. C'est ce que vous avez avec 9HL et un minimum de 4 points de distribution, un fit majeur étant certain.

JEU N°2

RÉPONSE A ▶ 1SA

En enchères compétitives, l'enchère de 1SA ne promet jamais l'arrêt dans la couleur adverse lorsqu'elle est annoncée sous la contrainte d'une déclaration forcing du partenaire, comme c'est le cas ici du contre Spoutnik simple. L'enchère de 2♣ promettrait certes un minimum de cinq cartes à Trèfle mais avec un jeu irrégulier.

JEU N°3

RÉPONSE C ▶ 1♠

La réponse « libre » de 1♠, prioritaire sur 1SA, montre un jeu de 5-8HL et au moins quatre cartes à Pique. Passer vous placerait défavorablement en enchères compétitives et contrer indiquerait quatre cartes à Cœur (contre « anti-psyhic »).

JEU N°4

RÉPONSE A ▶ 2♥

Que l'enchère de 3♣ est tentante ! Votre partenaire ne saura en revanche pas quoi vous annoncer s'il possède l'arrêt à Carreau et trois cartes à Pique, ne sachant pas le renseignement qui vous sera utile. Pour cette raison, la troisième couleur forcing est à privilégier lorsque vous recherchez un fit majeur 5-3 : ce relais artificiel, ici à 2♥, vous permettra des développements bien plus économiques.

JEU N°5

RÉPONSE D ▶ 4♠

Votre partenaire possède un jeu de manche au moins, une longueur à Carreau et une courte à Cœur. Votre arrêt dans cette couleur, l'As « blanc », n'est pas adapté pour jouer 3SA. Proposez le contrat de 4♠, couleur dans laquelle votre partenaire possédera souvent trois cartes : vous pourrez couper vos Cœurs de la main courte !

JEU N°6

RÉPONSE A ▶ Passe

Votre surcontre avait pour but premier d'enclencher un processus punitif. Vous vous seriez chargé vous-même de contrer l'adversaire s'il avait annoncé les Piques, les Sans-Atout ou les Trèfles. Votre partenaire a les moyens de punir les Cœurs, profitez-en !

JEU N°7

RÉPONSE B ▶ 5♣

L'enchère de 4SA est un relais utilisé pour proposer au contreur un choix dans la couleur d'atout. Répondre 5♦ semble bien naturel, mais cela vous conduirait à passer sur 5♥ (qui annonce un bicolore Trèfle-Cœur) sans même l'assurance d'un fit. Préférez donc enchérir 5♣, ce qui vous permettra de trouver un bon fit dans tous les cas au palier de 5.

JEU N°8

RÉPONSE A ▶ 3SA

L'enchère de 3♠ est bivalente : elle peut correspondre soit à un jeu fort et fitté, soit à un problème d'arrêt à Cœur pour jouer 3SA. Cette situation est connue sous le nom de « problème des Carreaux ». Avec l'arrêt potentiellement manquant, répondez à la question la plus urgente de votre partenaire en annonçant 3SA. S'il reparle, vous en déduirez qu'il possédait en réalité un jeu fort et fitté.

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. : O - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
-	1♥	X	XX

A ♠ 1073
♥ R85
♦ 654
♣ V763

B ♠ V75
♥ D107642
♦ 83
♣ 86

C ♠ 83
♥ 97654
♦ 95
♣ DV75

D ♠ DV976
♥ 9876
♦ 5
♣ 1087

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 3♣	1♣ -	X 2♣	- -

A ♠ A984
♥ 63
♦ 98
♣ D10865

B ♠ V1084
♥ D75
♦ R864
♣ 96

C ♠ V1063
♥ A52
♦ V103
♣ 864

D ♠ D10974
♥ 85
♦ 975
♣ A65

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥ 2♣ 3♦	- -	1♠ 2♦	- -

A ♠ 4
♥ AR875
♦ 982
♣ ADV6

B ♠ -
♥ RV876
♦ RV87
♣ A1076

C ♠ R5
♥ AD876
♦ V83
♣ AD6

D ♠ 4
♥ AD865
♦ A75
♣ RD65

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♠ 3♦ 3SA	- -	2♦ 3♠	- -

A ♠ AR865
♥ 65
♦ AD76
♣ 105

B ♠ A9865
♥ RD10
♦ RV76
♣ 7

C ♠ D8764
♥ R5
♦ AR7
♣ D108

D ♠ V8765
♥ 4
♦ AR86
♣ AR5

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE MAIN

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A

► Le décodage de la séquence :

En surcontrant, Est a montré une main d'au moins 10 H et possiblement des envies de nous punir. Sud doit mettre tout en œuvre pour ne pas subir une lourde pénalité. .

Avec la main A, Sud doit laisser la parole à son partenaire. Celui-ci pourrait en particulier annoncer une couleur mineure cinquième et trouver ainsi un fit. **C'est la bonne main.**

Avec la main B, Sud doit être prudent. S'il passait, il permettrait à son partenaire d'annoncer une couleur mineure et d'encourir une sévère pénalité.

Pour éviter cette issue programmée, Sud doit annoncer ses Piques troisièmes. Un contrat au palier de un est toujours plus difficile à contrer.

Avec la main C, Sud doit nommer sans états d'âme sa couleur à Trèfle.

Avec la main D, Sud doit bien sûr annoncer ses Piques mais il doit le faire avec un saut. C'est un petit barrage qui décrit cinq cartes et une main très faible. Il a principalement pour but de perturber le dialogue adverse.

JEU N°2

RÉPONSE C

► Le décodage de la séquence :

En répondant 1 Pique, Sud a montré un jeu de 0 à 7H. Le cue-bid de son partenaire montre un gros jeu et demande des précisions sur la force et sur la distribution.

Avec la main A, Sud, maximum, doit faire une enchère positive. Il doit opter pour 2SA qui montre l'arrêt à Trèfle et dénie une seconde couleur.

Avec la main B, Sud doit tranquillement annoncer ses Carreaux. Cette description économique ne précise pas la force de la main mais est forcing. Sud annoncera sa force au tour suivant.

Avec la main C, Sud est maximum mais n'a rien à annoncer de façon naturelle. Le cue-bid à 3♣ vient heureusement à la rescousse pour traiter ce genre de cas. **C'est la bonne main.**

Avec la main D, Sud n'a qu'une façon de décrire son cinquième Pique et son jeu maximum : un saut à 3♠.

JEU N°3

RÉPONSE D

► Le décodage de la séquence :

Il s'agit là d'une question de cours ! L'écho de la quatrième couleur forcing, quand celle-ci est mineure, donne un renseignement très précis : un jeu de deuxième zone (14 beaux à 17H), une structure 5-4-3-1 et l'As troisième dans la dernière couleur nommée (voire le Roi troisième). L'idée est de permettre au partenaire de déclarer 3SA de la bonne main s'il détenait, par exemple, la Dame seconde dans cette couleur.

Avec la main A, Sud n'a rien à décrire de plus. Il se contente de répéter sa couleur d'ouverture, ce qui ne l'allonge pas.

Avec la main B, Sud annonce 2SA au nom de sa tenue à Carreau. La chicane à Pique ne doit pas le dissuader de faire cette enchère.

Avec la main C, Sud aurait ouvert de 1SA, une ouverture devenue standard en bridge moderne.

Avec la main D, Sud répond à toutes les exigences de l'enchère. **C'est la bonne main.**

JEU N°4

RÉPONSE B

► Le décodage de la séquence :

Attention ! Nous sommes ici dans une des séquences qui occasionnent ce qu'on appelle le « problème des Carreaux ». Si, sur 3♦, Nord souhaite jouer 3SA, il les annonce avec une tenue à Cœur et une tenue à Trèfle. S'il n'a que la tenue Cœur, il dit 3♥. Enfin, s'il n'a que la tenue Trèfle, il doit dire 3♠. Cette enchère, qui peut également venir d'un fit à Pique et d'un jeu de chelem, doit d'abord être comprise comme une volonté de jouer 3SA sans tenue Cœur.

Avec la main A, Sud n'a rien à annoncer : il revient paisiblement à 4♦.

Avec la main B, Sud annonce 3SA pour montrer sa tenue à Cœur. **C'est la bonne main.**

Bien entendu, si Nord dispose d'un vrai fit à Pique, il va reparler. Il passera en revanche avec gratitude s'il possède ♠ D3 ♥ 5 ♦ AD9543 ♣ DV108.

Avec la main C, Sud n'aurait pas dû redemander à 3♦ avec seulement trois cartes. Il aurait dû répéter prosaïquement ses Piques.

Avec la main D, Sud ne peut évidemment pas annoncer 3SA sans tenue Cœur. Il doit décliner son contrôle Trèfle et son jeu intéressant en annonçant 4♣.

LA BONNE ENTAME

DE ALAIN LÉVY

— Huit questions. 2,5 points par bonne réponse. Vous êtes en Ouest, le déclarant est en Sud. —

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : E - Vuln. : Personne

♠ D93
♥ 72
♦ DV52
♣ V1032

O	N	E	S
-	2♠	1♥	1♠
-	-	-	4♠

A 7 de Cœur	B Dame de Carreau	C Valet de Trèfle	D 3 de Trèfle
--------------------------	--------------------------------	--------------------------------	----------------------------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ R764
♥ DV10
♦ A2
♣ D1096

O	N	E	S
-	-	-	1SA
-	-	-	-

A 4 de Pique	B Dame de Cœur	C 6 de Trèfle	D 10 de Trèfle
---------------------------	-----------------------------	----------------------------	-----------------------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : E - Vuln. : Tous

♠ V983
♥ V952
♦ V93
♣ 42

O	N	E	S
-	3SA	1♣ X	1SA
-	-	-	-

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

♠ 87
♥ A6532
♦ 863
♣ RDV

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

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

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ R873
♥ 43
♦ 65
♣ R10874

O	N	E	S
-	1♥ 3♠	-	1♦ 1♠ 4♠
-	-	-	-

A 3 de Pique	B 4 de Cœur	C 6 de Carreau	D 4 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ DV96
♥ 983
♦ R4
♣ RD95

O	N	E	S
-	1SA	-	1♠ 2♥
-	-	-	-

A Dame de Pique	B 9 de Cœur	C Roi de Carreau	D Roi de Trèfle
------------------------------	--------------------------	-------------------------------	------------------------------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ R103
♥ D75
♦ AV94
♣ D75

O	N	E	S
-	1♦	-	1SA
-	-	-	-

A 3 de Pique	B 7 de Cœur	C 5 de Cœur	D 4 de Carreau
---------------------------	--------------------------	--------------------------	-----------------------------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ 987
♥ D9532
♦ 86
♣ V108

O	N	E	S
-	1♦ 3SA	1♠	1SA
-	-	-	-

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

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENTAME

LES SOLUTIONS

JEU N°1 RÉPONSE A ▶ 7 de Cœur

Quand le partenaire a eu l'occasion de se manifester, la recherche d'affranchissement d'honneur ne doit plus se baser sur la séquence à Carreau ou à Trèfle, et repose, avec plus de sécurité, sur les Cœurs annoncés par Est. Ne considérez pas votre Dame d'atout troisième comme une contre-indication. Vous n'entamez pas, ici, de votre doubleton uniquement pour couper, mais aussi pour encaisser ou affranchir des levées rapides, et laisser vos honneurs, et en particulier votre Dame d'atout, menacer la réussite du contrat.

JEU N°2 RÉPONSE B ▶ Dame de Cœur

Les deux camps jouent pour le même contrat, sept levées, avec des forces combinées, sensiblement égales. Les deux entames sous un honneur quatrième, le 4 de Pique ou le 6 de Trèfle risquent de donner une levée et faire basculer le résultat en faveur du déclarant. Mieux vaut attendre d'en savoir plus pour rectifier le tir si nécessaire. L'entame de la Dame de Cœur dans une séquence de trois cartes est idéale, elle affranchit une levée sans risquer d'en concéder.

JEU N°3 RÉPONSE D ▶ 4 de Trèfle

D'une façon générale, en situation compétitive, le contre d'un contrat de manche déclaré en attaque refuse l'entame automatique, celle de la couleur d'ouverture ou d'intervention du partenaire. Ce problème est un cas particulier. Dans cette séquence, Ouest n'a pas bien souvent envie d'entamer Trèfle, couleur qui peut-être de trois cartes chez l'ouvreur. Sans le contre, il va entamer sous un de ses deux Valets quatrièmes majeurs. En corollaire, le contre exige l'entame à Trèfle. Entamez du 4 de Trèfle, et remerciez votre partenaire qui a contré avec ♠ A2 ♥ 1063 ♦ 876 ♣ ADV105.

JEU N°4 RÉPONSE B ▶ As de Cœur

L'enchère de 4♦ exprime un bicolore majeur au moins 5/5 et s'emploie soit avec une main limitée à la manche, soit avec tous les éléments de décision pour prendre le capitanat en posant le Blackwood à l'atout agréé, comme ici. Avant de vous précipiter sur votre entame évidente du Roi de Trèfle, réfléchissez. Vous avez cinq cartes à Cœur, le déclarant en a au moins deux et le mort a annoncé un bicolore au moins 5/5. Votre partenaire a un singleton à Cœur. Vous avez la chute en main en entamant de l'As de Cœur, pour ensuite le faire couper. Entamez de l'As de Cœur. La main de Nord justifiait ses enchères : ♠ ADV1082 ♥ RDV104 ♦ 10 ♣ 2.

JEU N°5 RÉPONSE D ▶ 4 de Trèfle

L'absence d'opposition dans les couleurs rouges n'incite pas à choisir un plan passif. La meilleure utilisation d'une longueur quatrième à l'atout est de se diriger vers un plan de raccourcissement. Dans le cas d'un fit adverse 4/4, l'objectif est de raccourcir une main puis l'autre. Pour essayer de réaliser ce plan il convient d'entamer de sa couleur longue.

JEU N°6 RÉPONSE B ▶ 9 de Cœur

L'écoute des enchères associée à la vue de ses cartes doit décider Ouest à donner la priorité à l'entame atout plutôt qu'à l'entame du Roi de Trèfle, entame naturelle dans une séquence comme 1♥ - passe - 2♥. C'est en particulier la solide opposition à Pique, dans la couleur secondaire de l'ouvreur, qui incite à entamer Cœur. Il est plus urgent de commencer à empêcher de couper ses perdantes à Pique, que d'affranchir une levée à Trèfle quand le déclarant est connu avec au mieux quatre cartes en mineure. L'entame du Roi de Carreau second ne doit même pas être envisagée.

JEU N°7 RÉPONSE D ▶ 7 de Cœur

Un problème d'entame délicat. Entre les trois couleurs de trois cartes, il est naturel de donner priorité à une majeure car Sud aura souvent une longueur à Trèfle dans cette séquence. L'entame sous la Dame est moins compromettante que celle sous la fourchette Roi-10. Reste à résoudre la question du choix de la carte d'entame. Entamez du 7 de Cœur, la carte intermédiaire sous un honneur troisième et pas du 5, pour laisser une chance à votre partenaire de ne pas insister aveuglément dans cette couleur et même de comprendre que votre couleur longue est à Carreau.

JEU N°8 RÉPONSE C ▶ 7 de Pique

Il peut arriver d'entamer de sa longueur cinquième malgré une intervention du partenaire à condition d'avoir de bonnes chances d'affranchissement de cette couleur. Ici non seulement vos Cœurs sont anémiques et vos reprises inexistantes, mais vous avez la chance d'avoir trois cartes en soutien à Pique. Alors ne décevez pas votre partenaire, dont une des raisons de son intervention est de vous indiquer une entame. La règle pour choisir la carte d'entame est simple : pair impair dans la couleur du partenaire, sans oublier que les petites cartes ne forment pas de séquence.

LA BONNE LIGNE

DE MICHEL BESSIS

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ V52
♥ V32
♦ AR7
♣ 8763

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♥	X	2♥	-
4♥	fin		

N
O E
S

♠ R10
♥ AD10854
♦ 543
♣ AR

Ouest entame de la Dame de Trèfle pour votre As.
Vous jouez...

A Carreau pour l'As et Valet de Cœur	B Pique	C As de Cœur et Cœur si le Roi ne tombe pas	D Carreau pour l'As et Pique pour le 10
--	-------------------	---	---

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ V10853
♥ 106
♦ R52
♣ 642

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
2♦	-	2♥	
2SA	-	3♥	
3SA	fin		

N
O E
S

♠ A7
♥ AD52
♦ ADV3
♣ AR3

Entame 10 de Carreau
Vous jouez...

A As de Pique et Pique	B As de Cœur, Carreau pour le Roi et Cœur	C Cœur vers le 10	D 4 tours de Carreau puis As, Roi de Trèfle et Trèfle
----------------------------------	---	-----------------------------	---

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ 1084
♥ D4
♦ ADV852
♣ V3

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥	-	2♦	-
3♣	-	3♦	-
3♠	-	4♥	fin

N
O E
S

♠ D5
♥ AR1092
♦ R6
♣ AD106

Entame du 3 de Pique pour l'As. Est rejoue le 6 de Pique pour le Roi et Ouest le 2 de Pique pour le Valet.
Comment réagissez-vous ?

A Coupe et 10 de Cœur laissé filer	B Coupe, Dame de Cœur et Cœur pour le 10	C Coupe et atouts en tête	D Défausse d'un Trèfle
--	--	-------------------------------------	----------------------------------

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ 972
♥ AD
♦ 8753
♣ D862

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
3♥	-	4♠	fin

N
O E
S

♠ ARDV64
♥ R853
♦ V10
♣ 7

Entame Valet de Cœur
Vous jouez...

A As - Dame de Cœur, Pique pour l'As et Cœur coupé	B As de Cœur, Dame de Cœur prise du Roi et Cœur coupé	C As - Dame de Cœur As - Roi de Pique et Cœur coupé	D Trèfle
--	---	---	--------------------

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE B ▶ Vous jouez Pique.

En assumant que vous allez concéder un pli à l'atout, vous avez neuf levées sûres. La dixième vous tend les bras à Pique puisque vous détenez la combinaison RV10 entre les deux mains. L'entame ne vous gêne pas puisqu'elle laisse intact votre double arrêt à Carreau. Ce qui n'est pas évident à voir, c'est que, si vous commencez par donner la main à l'atout, les adversaires vont trouver le retour à Carreau. En conséquence, vous n'aurez plus le temps d'établir un Pique avant que quatre levées soient réalisables par Est-Ouest (deux Piques, un Cœur et un Carreau). Il faut vous atteler immédiatement à l'affranchissement des Piques et ce, sans détruire vos gardes à Carreau. Tout de suite après l'entame, jouez Pique de votre main. Ouest prend et rejoue Carreau pour votre As. Pique à nouveau. Le Roi de Carreau est toujours là pour arrêter la couleur d'une part et rejoindre le mort, d'autre part, pour bénéficier du Valet de Pique affranchi et vous débarrasser du Carreau perdant.

Vous remarquerez que même si la Dame de Pique était en Est, réussir l'impasse ne vous apporterait aucune levée supplémentaire.

Vous avez opté pour la réponse B : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ AD96	♠ V52	♠ 8743									
♥ R7	♥ V32	♥ 96									
♦ V108	♦ AR7	♦ D962									
♣ DV95	♣ 8763	♣ 1042									
	<table border="1" style="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		
	N										
O		E									
	S										
	♠ R10										
	♥ AD10854										
	♦ 543										
	♣ AR										

JEU N°2

RÉPONSE C ▶ Vous jouez Cœur vers le 10.

Vous êtes à la tête de huit levées certaines. Les remontées au mort ne sont pas légion. Il en résulte que vous ne pouvez vous consacrer à l'affranchissement d'une levée à Pique qui ne serait établie que si Est ou Ouest possédait un ou deux honneurs secs. La réussite du contrat semble donc dépendre des Cœurs. Si le Roi est en Est vous gagnerez toujours en jouant vers la Dame à un moment quelconque. Mais vous pouvez améliorer considérablement vos chances de gain en profitant de la présence du 10 au mort.

Jouez Cœur vers le 10. Si Ouest détient le Valet, c'est gagné ! Mettons qu'il le fournisse et rejoue Trèfle par exemple. Vous prenez et rejouez vers le 10 de Cœur pour donner le Roi et établir la Dame à coup sûr. Vous ne chuterez donc votre contrat que si Est détient le Valet de Cœur et Ouest le Roi.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ D2	♠ V10853	♠ R964									
♥ RV9	♥ 106	♥ 8743									
♦ 109874	♦ R52	♦ 6									
♣ DV7	♣ 642	♣ 10985									
	<table border="1" style="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		
	N										
O		E									
	S										
	♠ A7										
	♥ AD52										
	♦ ADV3										
	♣ AR3										

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE A ▶ Vous coupez et jouez le 10 de Cœur laissé filer.

Cette fois, on ne peut pas dire qu'il vous manque une ou plusieurs levées. Vous en détenez 10 certaines : trois Cœurs, six Carreaux et un Trèfle. Votre seul problème consiste à parvenir à les réaliser. Pour cela, il est nécessaire de retirer les atouts adverses. Mais après les trois premières levées, vous n'avez plus que quatre atouts. Si quelqu'un possède le Valet quatrième, vous ne pouvez le lui concéder car il réaliserait au moins une levée de Pique et, si vous tentez de défiler les Carreaux, il coupera et vous ne pourrez plus rejoindre le mort. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à garder le contrôle de l'atout en concédant un Cœur à l'adversaire à un moment où il ne peut pas vous nuire. Il faut donc garder la Dame de Cœur au mort comme policier d'atout pour pouvoir couper un retour à Pique.

Jouez donc le 10 de Cœur et laissez-le filer. Même si Est prenait du Valet de Cœur, il n'aurait aucun retour gênant.

Cette ligne de jeu doit également être adoptée en tournoi par paires puisqu'elle assure 420, bien meilleur que 400 à 3SA, pour le cas où vos homologues auraient choisi ce contrat.

Vous avez opté pour la réponse A : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ R932	♠ 1084	♠ AV76
♥ V873	♥ D4	♥ 65
♦ 93	♦ ADV852	♦ 1074
♣ R94	♣ V3	♣ 8752
	♠ D5	
	♥ AR1092	
	♦ R6	
	♣ AD106	

N
O E
S

JEU N°4

RÉPONSE D ▶ Vous jouez Trèfle.

Vous avez neuf levées certaines : six Piques et trois Cœurs et manifestement la dixième proviendra de la coupe d'un Cœur de la main courte.

Soyons réalistes, si les Cœurs sont répartis 5-2 et que le détenteur du doubleton possède le 10 de Pique troisième, vous ne parviendrez pas à vos fins. En revanche, si les atouts sont 2-2 ou si le détenteur du 10 troisième possède au moins trois cartes à Cœur, cela devrait aller. 1^{re} solution : tirer As, Dame de Cœur, deux tours d'atout et Cœur coupé. Mais un accident peut survenir : quand vous essayez de rentrer en main pour faire tomber le dernier atout, l'adversaire prend la main, rejoue Cœur et votre Roi de Cœur est coupé !

2^e solution : vous débloquez As, Dame de Cœur, jouez Pique pour l'As et Cœur coupé puis atout. Là vous risquez de chuter si les Piques sont 2-2 (et les Cœurs 5-2). Vous l'avez compris, c'est Trèfle qu'il faut jouer à la deuxième levée pour préparer votre rentrée en main ultérieure après avoir adopté la première solution qui consiste à tirer deux tours d'atout avant de couper le Cœur.

Vous avez opté pour la réponse D : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 972	♠ 1083
♥ AD	♥ 742
♦ 8753	♦ R62
♣ D862	♣ AV53
♠ 5	♠ ARDV64
♥ V1096	♥ R853
♦ AD94	♦ V10
♣ R1094	♣ 7

N
O E
S



DANS LA TÊTE D'UN CHAMPION

Revivez l'Euro junior avec Arthur Boulin
au cœur de l'équipe de France U26.

MATCH APRÈS MATCH, VIBREZ AVEC LES BLEUS !

La nouvelle série de la FFB
en 4 épisodes est sortie !



DÉCOUVREZ-LA SANS TARDER SUR [YouTube](#)



► REVOIR LA SAISON 1 AVEC THOMAS BESSIS ◀



LE BON FLANC

DE JEAN-PAUL BALIAN

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ RV6
♥ RD42
♦ R9762
♣ 7

♠ A1094
♥ V98
♦ 543
♣ AV6

	N	
O		E
	S	

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA		1♦	-

Ouest entame Pique dans la Dame cinquième. Sud prend du Roi au troisième tour en écartant deux Trèfles de sa main. Il joue ensuite Carreau pour la Dame et l'As. Sur les deux tours de Pique qui suivent, le déclarant et le mort défaussent un Cœur et un Trèfle et vous un carreau. Votre partenaire rejoue le 9 de Trèfle. **Vous jouez.**

A	B	C	D
As de Trèfle et Cœur	As de Trèfle et 6 de Trèfle	As de Trèfle et Valet de Trèfle	6 de Trèfle

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★★

♠ V5
♥ 10932
♦ V73
♣ DV109

♠ ARD83
♥ V74
♦ 62
♣ R74

	N	
O		E
	S	

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2SA 3♥	- -	3♣ 4♥	-

Vous entamez de l'As de Pique et récoltez le 2 chez votre partenaire et le 4 en Sud. **Que rejouez-vous ?**

A	B	C	D
4 de Cœur	Roi de Pique et 6 de Carreau	Roi et Dame de Pique	6 de Carreau

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ D107
♥ D108532
♦ D10
♣ D2

♠ V8
♥ RV76
♦ 96
♣ ARV64

	N	
O		E
	S	

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♦ 2♠ 3♠	- - -	1♥ 3♥ 4♠	2♣ -

Ouest entame du 3 de Trèfle pour votre Valet (le 8 en Sud). Vous encassez l'As de Trèfle (le 5 en Sud et le 9 en Ouest). **Que jouez-vous ?**

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

♠ RD65
♥ D43
♦ D76
♣ R104

♠ V8
♥ A105
♦ V10853
♣ 983

	N	
O		E
	S	

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♥ 2♥	- -	1♠ 4♥	-

Vous entamez du Valet de Carreau, pour la Dame, le Roi d'Est et l'As du déclarant. Celui-ci joue l'As de Pique (le 3 en Est) puis avance un petit Cœur. **Que jouez-vous ?**

A	B	C	D
As de Cœur et 9 de Trèfle	As de Cœur et 10 de Carreau	As de Cœur et 3 de Trèfle	5 de Cœur

→ Solutions et cotations page suivante.

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A ▶ As de Trèfle et Cœur

Vous êtes à la tête de quatre levées de Pique, d'un Carreau et d'un Trèfle. La septième levée proviendra d'un Trèfle ou d'un Cœur. La clé du coup, une signalisation très classique ici, réside dans la carte rejouée par Ouest, le 9. **Cette carte montre son désintérêt pour la couleur. Vous devez donc prendre et rejouer Cœur** pour consommer la chute. Notons qu'Ouest est obligé de jouer Trèfle à ce stade pour le cas où vous auriez possédé Roi-Dame de Trèfle au lieu de l'As et Sud le Valet de Cœur et l'As de Trèfle. Ajoutons enfin que fournir un petit Trèfle ne livre pas le contrat... à condition qu'Ouest plonge de l'As de Cœur quand Sud jouera la couleur pour rejouer Trèfle. Avouez que fournir l'As de Trèfle lui facilite la tâche...

Vous avez pris de l'As de Trèfle et rejoué Cœur : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ D7532		♠ A1094
♥ A103		♥ V98
♦ A8		♦ 543
♣ 952		♣ AV6
♠ 8		
♥ 765		
♦ DV10		
♣ RD10843		

JEU N°2

RÉPONSE C ▶ Roi et Dame de Pique

Le compte des points vous indique qu'Est possède au mieux une Dame. S'il s'agit de la Dame de Cœur, le contrat chutera toujours avec deux Piques, un Cœur et un Trèfle pour votre camp. S'il s'agit de la Dame de Carreau, il faut espérer que le déclarant ait une perdante dans la couleur donc qu'Est ait aussi le 10. **Faire couper le mort à la troisième levée a pour but de raccourcir cette main et de la priver de remontée ultérieure pour aller chercher les Trèfles affranchis** (votre Valet de Cœur troisième empêchera le déclarant de purger les atouts en finissant au mort). Après avoir coupé le Pique au mort, le déclarant va devoir jouer Trèfle, pour le 2 d'Est et le 3 de sa main. Vous saurez alors que Sud est probablement 3433 et pourrez parachever votre œuvre en laissant passer la Dame de Trèfle. Ainsi Sud ne fera que cinq atouts (dont une coupe au mort) deux Carreaux et deux Trèfles. Si vous ne raccourcissez pas le mort en jouant trois tours de Pique, le déclarant prend votre retour, quel qu'il soit, purge les atouts en trois tours et joue As de Trèfle et Trèfle, réalisant cinq levées d'atout (dont une coupe Pique), deux Carreaux et trois Trèfles.

Vous avez rejoué Roi et Dame de Pique : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ V5		♠ 962
♥ 10932		♥ 85
♦ V73		♦ D10954
♣ DV109		♣ 862
♠ ARD83		
♥ V74		
♦ 62		
♣ R74		
♠ 1074		
♥ ARD6		
♦ AR8		
♣ A53		

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE C ▶ 7 de Cœur

Vous pensiez le déclarant nanti d'un bicolore 6-5. Or, vous venez de découvrir qu'il possède trois cartes à Trèfle. Il ne peut pas être 5/5 car il aurait ouvert de 1♠. Il est donc 5431 ou, plus vraisemblablement, 6430. Dans tous les cas **rejouer Cœur permet de raccourcir le déclarant**, tout de suite (s'il est chicane Cœur) ou à la levée suivante (s'il est singleton), lui faisant perdre le contrôle du coup puisqu'Ouest possède quatre atouts, autant que Sud. Tout autre retour permettrait au déclarant de rester au contrôle en coupant un Trèfle au mort puis en purgeant les atouts avant de réaliser ses Carreaux. Sur le retour Cœur, le déclarant aura du mal à réaliser plus de huit levées. Édifiant !

Vous avez joué le 7 de Cœur : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ D107		♠ V8
♥ D108532		♥ RV76
♦ D10		♦ 96
♣ D2		♣ ARV64
♠ 6542	O N E S	♠ V8
♥ A94		♥ RV76
♦ 542		♦ 96
♣ 973		♣ ARV64
♠ AR93		
♥ -		
♦ ARV873		
♣ 1085		

JEU N°4

RÉPONSE D ▶ 5 de Cœur

Avouez qu'il est tentant de plonger de l'As de Cœur pour ne pas laisser le déclarant accéder au mort et se défausser d'un Carreau sur le Roi de Pique. Il y a pourtant un hic : votre partenaire a fourni le 3 de Pique quand Sud a joué l'As, une carte qui ne peut provenir d'une couleur sixième : nanti d'une telle longueur, l'on est prié de fournir sa troisième ou quatrième plus forte carte, ce que le 3 ne peut pas être. L'As de Pique n'est donc pas sec et il y a fort à parier que ce déclarant essaie de vous rouler dans la farine ! **Fournissez alors tranquillement le 5 de Cœur, la carte « naturelle », et attendez la suite.** En main avec le 10 de Cœur à la levée suivante, rejouez le 9 de Trèfle et laissez le partenaire décider ce qu'il convient de faire. Le déclarant ne pourra plus éviter la perte de deux atouts et deux Trèfles. Si vous plongez de l'As de Cœur, vous écrasez le Valet sec d'Est et perdez une levée dans la couleur. Sud réalisera alors trois Piques, cinq Cœurs, un Carreau et un Trèfle soit dix levées. Admirez au passage la sublime malice de Sud qui a d'abord appelé la Dame de Carreau du mort pour tenter de masquer qu'il possède l'As sec dans la couleur avant d'essayer ensuite de vous faire croire qu'il possédait l'As de Pique sec. A la table, on tomberait facilement dans le panneau et il ne resterait plus qu'à s'incliner devant autant de créativité !

Vous avez joué le 5 de Cœur : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ RD65		♠ 109743
♥ D43		♥ V
♦ D76		♦ R942
♣ R104		♣ AD7
♠ V8	O N E S	♠ 109743
♥ A105		♥ V
♦ V10853		♦ R942
♣ 983		♣ AD7
♠ A2		
♥ R98762		
♦ A		
♣ V652		

+ C'EST MIEUX
Challenges
Promotion

2022



où on veut
quand on veut
avec qui on veut

Dans tous les clubs

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

L'impasse est une manœuvre dont le succès repose sur le placement favorable d'un ou plusieurs honneurs détenus par le camp adverse. En pratique cette manœuvre consiste le plus souvent à partir d'une petite carte vers l'honneur qu'on espère réaliser.

Toutefois, il est bien joué, dans certains cas, de partir d'un honneur (impasse dite forçante) dans le but de compenser un défaut de communication entre les deux mains ; encore faut-il en avoir les moyens, comme vous allez pouvoir le constater ci-dessous. Le vocabulaire concernant les impasses est particulièrement riche : elles peuvent être « directes » ou « indirectes », « simples » ou « doubles » ou encore « forçantes » ; les maîtriser n'est pas si facile ! Voyons où vous en êtes...

JEU N°1

DIFFICULTÉ

IMPASSE

Indiquez comment vous jouez les Piques ; sauf indication contraire vous pouvez communiquer entre les deux mains grâce aux autres couleurs.

1 ♠ A42

N		
O		E
S		

♠ D63

2 ♠ ADV3

N		
O		E
S		

♠ 7652

3 ♠ AV10

N		
O		E
S		

♠ 432

4 ♠ AD10

N		
O		E
S		

♠ V32

Vous êtes pour la dernière fois en Sud.

JEU N°2

DIFFICULTÉ

IMPASSE

Indiquez comment vous jouez les Piques ; sauf indication contraire vous pouvez communiquer entre les deux mains grâce aux autres couleurs.

5 ♠ RDV2

N		
O		E
S		

♠ 543

6 ♠ AR43

N		
O		E
S		

♠ V65

7 ♠ AD63

N		
O		E
S		

♠ V54

8 ♠ D95

N		
O		E
S		

♠ AV103

Vous êtes en Nord sans pouvoir y retourner.

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

JEU DU DÉCLARANT

Votre main : ♠ 963 ♥ R872 ♦ 65 ♣ R542

- 9 Votre partenaire ouvre de 2SA ; quelle est votre enchère ?
- 10 Combien de points devez-vous posséder pour faire ce Stayman à 3♣ ?
- 11 Combien de points devez-vous posséder pour faire un Stayman à 2♣ sur une ouverture de 1SA ?

La séquence se termine ainsi :

	S	O	N	E
	2SA	-	3♣	-
	3♥	-	4♥	-

Entame : As de Carreau.

La défense s'empare des deux premiers tours de Carreau avant de relancer la Dame de Pique. Je ne saurais trop vous conseiller de faire votre plan de jeu avant de jouer la carte suivante !

- 12 Combien possédez-vous de levées immédiatement disponibles ?
- 13 Comment pouvez-vous créer des levées ?
- 14 Comment jouerez-vous les Cœurs ?
- 15 Comment jouerez-vous les Trèfles ?

♠ 963
♥ R872
♦ 65
♣ R542

♠	N			♠
♥	O		E	♥
♦	A		S	♦
♣				♣

♠ AR5
♥ AV43
♦ D8
♣ AD106

→ Solutions page suivante.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

JEU N°1

1 ▶ Jouez l'As, suivi du 2 vers la Dame. Vous réalisez deux levées si le Roi est sec - très rarement - ou situé en Est, devant la Dame si l'on considère le sens des aiguilles d'une montre. On parle d'impasse « indirecte » car, en dépit de la réussite de la manœuvre, l'adversaire possédant le Roi peut prendre la main. Il faudra donc parfois attendre avant de réaliser cette Dame.

La main à Pique en Ouest : ♠ 9875

La main à Pique en Est : ♠ RV10

2 ▶ Jouez le 2 vers la combinaison ADV en jouant la Dame ou le Valet si Ouest ne fournit pas le Roi. Si vous remportez le pli, rentrez en Sud et renouvelez la manœuvre. C'est une impasse « directe » car le détenteur du Roi ne peut pas prendre la main. Elle est répétée car vous l'avez faite deux fois.

La main à Pique en Ouest : ♠ R84

La main à Pique en Est : ♠ 109

3 ▶ Partez du 2 vers le 10. Si Est remporte le pli du Roi ou de la Dame vous disposerez encore d'une fourchette au mort pour faire deux plis si le deuxième honneur adverse est en Ouest. Vous réaliserez ainsi deux plis si au moins l'un des deux honneurs manquants est bien placé, en Ouest. Vous venez de réaliser une double impasse.

La main à Pique en Ouest : ♠ R875

La main à Pique en Est : ♠ D96

4 ▶ Si vous jouez un petit vers la Dame ou le 10, vous serez en Nord et ne pourrez renouveler l'impasse. Partir du Valet permet de rester dans la bonne main si l'impasse réussit. Vous jouez donc le Valet pour le 10 du mort et continuez d'un petit vers As Dame au deuxième tour. Vous venez de réaliser une impasse « forçante », qui nécessite une carte équivalente de plus que l'impasse non forçante équivalente (à comparer à ADV pour 432).

La main à Pique en Ouest : ♠ R98

La main à Pique en Est : ♠ 7654

JEU N°2

5 ▶ Jouez le 3 pour le Valet et si l'impasse réussit, recommencez-la ! Le 4 pour la Dame et encore le 5 pour le Roi si l'As est quatrième en Ouest. Notez que :

- Être trois fois en Sud pour jouer vers les honneurs du mort est contraignant en termes de communications.

- Plus Ouest fournit son As tôt, plus il facilite la tâche du déclarant.

- Partir d'un honneur du mort vous condamne à deux levées d'honneurs seulement.

- Si l'impasse échoue - avec l'As en Est - Sud peut compenser cet échec par un partage 3/3 du résidu.

C'est une impasse simple et répétée.

La main à Pique en Ouest : ♠ A1087

La main à Pique en Est : ♠ 96

6 ▶ Tirez l'As puis jouez le 3 vers le Valet. Vous réalisez trois levées si la Dame est sèche ou si elle gît en Est, devant le Valet. En cas d'échec le partage 3/3 du résidu vous donnera quand même un troisième pli.

C'est une impasse simple et indirecte.

La main à Pique en Ouest : ♠ 72

La main à Pique en Est : ♠ D1098

7 ▶ Jouez le 4 pour la Dame puis tirez l'As. Vous ferez trois levées si le Roi est second et bien placé en Ouest. Ici l'impasse forçante ne peut fonctionner car Ouest couvrirait le Valet du Roi, ne vous laissant qu'avec deux levées d'honneurs dont vous disposiez déjà au départ. Il faut bien comprendre que si l'impasse réussit pour la Dame, elle rate pour le Valet. Ce dernier ne réalisera donc un pli que si le Roi est tombé avant le troisième tour de la couleur. Il s'agit d'une impasse simple et directe.

La main à Pique en Ouest : ♠ R9

La main à Pique en Est : ♠ 10872

8 ▶ Jouez le 9 vers le 3 puis la Dame vers le 10 : c'est une impasse forçante répétée qui économise deux communications.

Partir de la Dame pour le 3 ne permet de gagner qu'une seule communication puisqu'ensuite vous devrez jouer le 9 pour le 10.

Partir de la Dame en débloquent le 10 n'est pas une bonne idée car sur le 9 qui suit l'adversaire fournit le Roi et vous perdez le quatrième tour de la couleur.

La main à Pique en Ouest : ♠ 42

La main à Pique en Est : ♠ R876

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

JEU N°3

9 Votre partenaire ouvre de 2SA ; quelle est votre enchère ?

▸ **3♣**. Heureux possesseur de 6 points d'honneurs, vous voulez jouer une manche puisque votre partenaire vient de vous indiquer qu'il détient la bagatelle de 20 ou 21 points ! Vous pouvez sans doute jouer 3SA dans des conditions correctes puisque les deux mains de votre camp sont régulières mais si votre partenaire détient comme vous quatre cartes à Cœur, le contrat de **4♥** sera souvent de meilleure facture. Pour savoir s'il possède une majeure quatrième vous utilisez la convention dite du Stayman en déclarant **3♣**.

10 Combien de points devez-vous posséder pour faire ce Stayman à 3♣ ?

▸ **5 H et plus**. En effet si aucun fit majeur n'est trouvé, vous ne jouerez pas moins de 3SA, contrat correct si la force cumulée des deux mains atteint au moins 25 HL. L'ouvreur possède un minimum de 20 H ; il vous en faut au moins 5 pour arriver à un total de 25.

11 Combien de points devez-vous posséder pour faire un Stayman à 2♣ sur une ouverture de 1SA ?

▸ **8/9 HL et plus**. En effet si aucun fit majeur n'est trouvé, vous ne jouerez pas moins de 2SA, contrat correct si les deux jeux cumulés totalisent 23H et plus. L'ouvreur possède un minimum de 15H ; il vous en faut au moins 8 pour arriver à un total de 23.

12 Combien possédez-vous de levées immédiatement disponibles ?

▸ Vous recensez deux Piques + deux Cœurs + trois Trèfles = sept levées ; Bigre ! Vous avez bien fait de jouer à Cœur, le contrat de 3SA semble voué à l'échec avec des Carreaux aussi minces !

13 Comment pouvez-vous créer des levées ?

▸ Vous pouvez réaliser une ou deux levées supplémentaires à l'atout ainsi qu'un quatrième Trèfle. Malheureusement les Piques et les Carreaux n'apporteront rien de plus.

14 Comment jouerez-vous les Cœurs ?

▸ Vous possédez $4 + 4 = 8$ cartes dans la couleur et il

vous manque la Dame. Dans ce cas il est mieux joué de tenter l'impasse à la Dame (le 2 vers la fourchette AV) que de tirer le Roi puis l'As.

15 Comment jouerez-vous les Trèfles ?

▸ Vous possédez $4 + 4 = 8$ cartes dans la couleur et il vous manque le Valet.

La plupart du temps le résidu de cette couleur sera réparti 3-2 et en tirant l'As, le Roi et la Dame vous viendrez à bout du Valet.

Toutefois, de temps à autres, le Valet sera quatrième et l'impasse sera nécessaire. Comment savoir ? En tirant l'As de Trèfle puis le Roi de Trèfle :

- si tout le monde fournit, la couleur est bien partagée et vous jouez la Dame ;

- si Est défausse, vous tentez votre impasse sur Est en toute tranquillité, elle ne peut que réussir ! Dans le jargon du bridge c'est une impasse « marquée », on dit aussi « affichée », car le résultat est connu d'avance.

- et si Est défausse ? Vous ne ferez que trois levées de Trèfle mais consolez-vous, vous ne pouviez rien y faire ! Récapitulons le plan de jeu ; l'adversaire a gagné les deux premiers tours de Carreau et a relancé la Dame de Pique. Vous prenez de l'As de Pique. Vous rentrez au mort grâce au Roi de Cœur et tentez l'impasse Cœur qui réussit. Vous éliminez le dernier atout en tirant l'As de Cœur. Vous tirez l'As de Trèfle puis jouez le 6 de Trèfle pour le Roi en constatant qu'Ouest défausse. Vous faites alors l'impasse au Valet de Trèfle grâce à cette fourchette constituée de la Dame et du 10 que vous avez conservée jusqu'au troisième tour de la couleur. Vous totalisez ainsi deux Piques + quatre Cœurs + quatre Trèfles = dix levées et n'avez perdu que les deux premières levées de Carreau et un Pique pour finir.

Les quatre jeux :

♠ 963			
♥ R872			
♦ 65			
♣ R542			
♠ DV107			♠ 842
♥ 109			♥ D65
♦ ARV942			♦ 1073
♣ 8			♣ V973
			♠ AR5
			♥ AV43
			♦ D8
			♣ AD106