



L'AS DE TRÈFLE

LE MAGAZINE DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

CAHIER des JEUX

Spécial Vacances!

N°6

LA FRANCE AU TOP

*Open européen : tous les résultats
Jouez comme un champion à Strasbourg*

EXPERTS OU CHALLENGERS 66 JEUX À RÉSOUDRE

*avec Jean-Paul Balian, Michel Bessis,
Jean-Pierre Desmoulins, Alain Lévy,
Sabine Rolland, Pierre Saporta.*



JUILLET 2023



STRASBOURG 2023 : LA FRANCE AU SOMMET

4 titres sur 8 possibles ! Des médailles d'argent et de bronze viennent couronner une quinzaine qui laisse augurer des lendemains qui chantent pour le bridge tricolore, tant par la qualité du jeu pratiquée que pour le développement de notre fédération...



1 LES ÉQUIPES OPEN. DE GAUCHE À DROITE : MÉDAILLE D'ARGENT - NICOLAS LHUISSIER, LÉO ROMBAUT, JULIEN BERNARD, ALAIN LÉVY, ERICK MAUBERQUEZ QUI MASQUE JÉRÔME ROMBAUT (FRANCE GREEN), MÉDAILLE D'OR - MARC BOMPIS, HERVÉ VINCIGUERRA, FRANCK MULTON, CÉDRIC LORENZINI, PHILIPPE SOULET, THOMAS BESSIS.

OPEN

RAZZIA DES FRANÇAIS

Deux équipes avec des internationaux français étaient opposées en finale. Le titre serait forcément pour des Bleus... Quelle belle image que ces deux formations réunies sur le podium chantant la Marseillaise !



SENIORS

QUE DE L'OR !

Une seule couleur pour l'équipe *France senior*, l'or, et malgré l'absence de Philippe Chottin, souffrant, ils ont inauguré le palmarès tricolore en survolant la finale face à la formation de la star pakistano-américaine Zia Mahmood. Dans le paire, François Stretz et Albert Bitran reprendront de cette même couleur.



2 CÉDRIC LORENZINI, DOUBLE VAINQUEUR EN OPEN ET MIXTE PAR ÉQUIPES. 3 PHILIPPE CHOTTIN. 4 FRANCE SENIORS : DE GAUCHE À DROITE : MICHEL CLARET, HERVÉ FLEURY, FRANÇOIS STRETZ, JEAN-PIERRE ROCAFORT, ALBERT BITRAN. ABSENT SUR LA PHOTO : PHILIPPE CHOTTIN. 5 JÉRÔME ROMBAUT, MÉDAILLÉ D'ARGENT AVEC FRANCE GREEN EN OPEN. 6 DERNIÈRES DONNES ÉPROUVANTES SUR BBO POUR PIERRE FRANCESCHETTI, SOUTENU PAR FRANCK RIEHM LE PRÉSIDENT DE LA FFB ET LÉO ROMBAUT. 7 ET 8 FRANÇOIS STRETZ, TITRÉ AVEC ALBERT BITRAN, EN SENIORS PAR PAIRES. 9 L'ÉQUIPE *TURNIPS*. DE GAUCHE À DROITE AU PREMIER RANG ANNE-LAURE TARTARIN, HILDA SETTON (SUISSE) DONATELLA HALFON, CÉDRIC LORENZINI, PIERRE FRANCESCHETTI, QUENTIN ROBERT.

MIXTE

TROP BONS LES NAVETS !

“Turnips” ? Navets en anglais ! Un drôle de nom pour cette équipe qui va faire le show dans le Mixte. Un parcours haletant que celui des Navets, digne d'une véritable série. L'or brillera deux fois autour du cou de l'enfant du pays, Cédric Lorenzini qui cumule l'Open et le Mixte par équipes...





DAMES

LE DOUBLÉ !

Victoire d'une équipe transnationale *Tri polar* avec Irene Baroni (Italie). La jeune femme, qui remporte le titre européen, verra, quelques jours plus tard, son mari, Thomas Bessis, en faire de même avec l'équipe Vinciguerra en open.



1 DE GAUCHE À DROITE : MÉDAILLE D'ARGENT - FIONA BROWN, SALLY BROCK, KAREN MC CALLUM, LYNN BAKER (BAKER), MÉDAILLE D'OR - ANAM TEBHA, NICOLA SMITH, IRENE BARONI, KATHRINE BERTHEAU, JANICE SEAMON-MOLSON, NEVENA SENIOR (TRI POLAR), MÉDAILLE DE BRONZE - MARCIA GREEN, CHRISTINA LUND MADSEN, JOVANKA SMEDEREVAC, NIKICA ŠVER, HEATHER DHONDY (GREEN).

LES PODIUMS

2 1 3

DAMES PAR ÉQUIPES

1. Tri Polar :

Nevena Senior, Nicola Smith (Angleterre),
Janice Seamon-Molson, Anam Tebha (USA),
Irene Baroni (Italie), Kathrine Bertheau (Suède)

2. Baker :

Sally Brock, Fiona Brown (Angleterre)
Lynn Baker, Karen McCallum (USA)

3. Galatasaray SK :

Asli Acar, Berrak Erkan, Hatice Özgür, Dilek Yavaş
(Turquie), Serdar Erdem npc

Green :

Heather Dhondy, Marcia Green (Angleterre),
Nikica Šver (Croatie), Christina Lund Madsen (Danemark),
Jovanka Smederevac (France)

2 1 3

DAMES PAR PAIRES

1. Hatice Özgür - Dilek Yavaş
(Turquie)

2. Cathy et Sophia Baldysz
(Pologne)

3. Fiona Brown - Helen Erichsen
(Angleterre)



LES PODIUMS

2 1 3

OPEN

1. Vinciguerra :

Hervé Vinciguerra, Philippe Soulet, Marc Bompis, Thomas Bessis, Cédric Lorenzini (France), Franck Multon (Monaco)

2. France Green :

Julien Bernard, Alain Lévy, Nicolas Lhuissier, Erick Mauberquez, Jérôme et Léo Rombaut (France)

3. **Vinci** : Giovanni Donati, Giorgio Duboin, Fabrizio Hugony, Lorenzo Lauria, Alfredo Versace, Francesco Saverio Vinci (Italie), Alessandro Piana npc

Lankveld : Wubbo de Boer, Agnes Snellers, Berend van den Bos, Joris van Lankveld (Pays-Bas)

2 1 3

OPEN PAR PAIRES

1. Sabine Auken - Roy Welland (Allemagne)

2. Eliran Argelazi - Lee Rosenthal (Israël)

3. Boye Brogeland - Christian Bakke (Norvège)

2 1 3

OPEN BAM

1. Pepsi :

Nikos Delimpaltadakis, Vassilis Vroustis (Grèce), Jacek Pszczoła, Kiki Ward-Platt (USA), Andrzej Jaszczak (Pologne)

2. France Purple :

Wilfried Libbrecht, Franck Riehm, Bénédicte et Philippe Cronier, Jean-Luc Aroix, Jérémie Tignel (France)

3. Daisy Chain :

Pierre Franceschetti, Quentin Robert (France), Dennis Bilde (Danemark), Agustin Madala (Italie), Hilda Setton (Suisse).

2 1 3

SENIORS PAR ÉQUIPES

1. France Seniors :

Albert Bitran, François Stretz, Michel Claret, Jean-Pierre Rocafort, Philippe Chottin, Hervé Fleury (France)

2. Milner :

Reese Milner, Hemant Lall, Zia Mahmood (USA), Jørgen Cilleborg Hansen, Steen Schou (Danemark), NafizZorlu (Turquie)

3. Dutch Senior :

Willem Gosschall, Leonard Hofland, Basvander Hoek, Willem van Eijck (Pays-Bas)

Zimmermann :

Michał Kwiecien, Włodzimierz Starkowski, Piotr Tuszyński (Pologne), Piotr Gawryś, Pierre Zimmermann (Suisse), Krzysztof Martens (Monaco), Fernando Piedra npc.

2 1 3

SENIORS PAR PAIRES

1. François Stretz - Albert Bitran (France)

2. Włodzimierz Starkowski - Michał Kwiecien (Pologne)

3. Kazimierz Lichawski - Marek Witek (Pologne)

2 1 3

MIXTE PAR ÉQUIPES

1. Turnips :

Pierre Franceschetti, Donatella Halfon, Quentin Robert, Anne-Laure Tartarin, Cédric Lorenzini (France), Hilda Setton (Suisse)

2. Otra Vez :

Maya Lo Björk Heed, Simon Hult, Andrea Nilsson (Suède), António Palma (Portugal)

3. Robinson :

Linda Robinson, Giorgia Botta, Emma Kolesnik, Adam Grossack, Zachary Grossack (USA)

Edmonds :

Katarzyna Dufurat, Piotr Zatorski, Justyna Żmuda (Pologne), Jodi Edmonds, Joel Wooldridge (USA), Michał Klukowski (Suisse)

2 1 3

MIXTE PAR PAIRES

1. Michael et Debbie Rosenberg (USA)

2. Thor Erik Hoftaniska - Gunn Tove Vist (Norvège)

3. Maija Romanovska - Janis Bethers (Lettonie)

« SOUFFRIR JUSQU'À LA DERNIÈRE DONNE »

Pour revivre l'aventure des Navets dans cet euro rendez-vous sur la chaîne YouTube de la FFB. Binge watching assuré !



YouTube



À VOUS DE JOUER !

Voici huit décisions d'enchères à prendre à l'Open Européen. Nous vous dirons combien de points de match (IMPs) vous avez gagnés (ou perdus). Si vous êtes positif à la fin, cela signifie tout simplement que... vous aviez votre place parmi les meilleurs à Strasbourg !

→ par Pierre Saporta

PROBLÈME N°1

Vous êtes en Ouest, avec les cartes d'Anne-Laure Tartarin :

Don. : E - Vuln. : Personne

♠ V86
♥ 93
♦ 1076532
♣ R8

	Tartarin		Lorenzini	
	S	O	N	E
	-	2♦	3♥	2♣*
	-	X	-	3♠
	-	3SA	-	4SA
	-	?	-	-

* Forcing de manche.

Quelle est votre enchère ?

A Passe	B 5♦	C 6♦
----------------	-------------	-------------

PROBLÈME N°2

Vous êtes maintenant en Est à la place de Julien Bernard :

Don. : O - Vuln. : Nord/Sud

♠ DV10874
♥ R9
♦ A987
♣ 8

	Lhuissier		Bernard	
	S	O	N	E
	5♣	2♥*	-	4♠
	X	-	-	5♠
	-	-	6♣	?

* Bicolore majeur (avec en principe au moins cinq Cœurs) pouvant être très faible.

Quelle est votre enchère ?

A Passe	B Contre	C 6♠
----------------	-----------------	-------------

PROBLÈME N°3

Vous êtes en Est, avec les cartes d'Erick Mauberquez :

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ D102
♥ A
♦ AV1052
♣ 10532

	Vinci	Lévy	Hugony	Mauberquez
	S	O	N	E
	-	3♥	3♦	-
	-	-	-	?

Quelle est votre enchère ?

A Passe	B 3SA	C 4♥
----------------	--------------	-------------

PROBLÈME N°4

Vous êtes en Nord, avec les cartes de Pierre Franceschetti :

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

♠ A92
♥ 542
♦ D102
♣ AD93

	Robert	Brink	Franceschetti	Dryver
	S	O	N	E
	1♠	4♣	?	-

Quelle est votre enchère ?

A Passe	B Contre	C 6♠
----------------	-----------------	-------------



1 LES POINTS AVEC L'ÉQUIPE DAISY CHAIN TOMBEUSE DES FAVORIS DANS L'OPEN, LES CHAMPIONS DU MONDE DE L'ÉQUIPE ZIMMERMANN : PIERRE FRANCESCHETTI, DENNIS BILDE, QUENTIN ROBERT, AGUSTIN MADALA, HILDA SETTON. **2** BAM. MÉDAILLE D'ARGENT : JÉRÉMIE TIGNEL, JEAN-LUC AROIX, FRANCK RIEHM, BÉNÉDICTE ET PHILIPPE CRONIER. ABSENT SUR LA PHOTO : WILFRIED LIBBRECHT (FRANCE PURPLE).

PROBLÈME N°5

Vous êtes en Ouest, avec les cartes de Cédric Lorenzini :

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

	Snellers	Lorenzini	De Boer	T. Bessis
♠ A64	S	O	N	E
♥ RD1095				
♦ 10743	1♠	?		
♣ V				

Quelle est votre enchère ?

A Passe	B 2♥	C Autre chose
----------------	-------------	----------------------

PROBLÈME N°6

Vous êtes en Sud, avec les cartes de Nicolas Lhuissier :

Don. : O - Vuln. : Tous

	Lhuissier	Versace	Bernard	Lauria
♠ 9843	S	O	N	E
♥ D983				
♦ 8		-	1♣	1♠
♣ A983	?			

Quelle est votre enchère ?

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

PROBLÈME N°7

Vous êtes en Sud, avec les cartes de Franck Multon :

Don. : S - Vuln. : Est/Ouest

	Multon	Snellers	Bompis	De Boer
♠ -	S	O	N	E
♥ AD42				
♦ V97632	-	1♠	-	2SA*
♣ 965	?			

* Fit au moins quatrième. Limite ou plus.

Quelle est votre enchère ?

A Passe	B Contre	C 3♦
----------------	-----------------	-------------

PROBLÈME N°8

Vous détenez les cartes d'Alain Lévy en Est :

Don. : S - Vuln. : Personne

	Vinciguerra	Mauberquez	Soulet	Lévy
♠ V107	S	O	N	E
♥ AR98				
♦ D74	-	2SA*	-	?
♣ V42				

* Main régulière 18-19H.

Quelle est votre enchère ?

A 3♣	B 3SA
-------------	--------------

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°1

Essayons de décoder les enchères du partenaire. Son « passe » sur 3♥ était tout d'abord l'indication d'un jeu régulier ou semi régulier (il aurait autrement nommé une couleur) sans forte opposition à Cœur (il aurait contré). Vous avez réveillé par « contre » parce que vous étiez dans l'obligation de parler et que vous n'aviez pas envie de dépasser 3SA. 3♠ montrait quatre cartes et 3SA une absence de fit et probablement pas de tenue à Cœur (vous auriez annoncé 3SA au tour précédent). Enfin, 4SA montre une main énorme aux alentours de 27HL puisque nous n'avons pas, pour l'instant, promis le moindre Valet. Anne-Laure Tartarin a considéré que, dans ce contexte, il lui appartenait de faire enfin une enchère positive avec ses quatre points dont un Roi et une couleur sixième. Elle a brillamment sauté à 6♦.

Voici les quatre jeux :

♠ V86		♠ AR54
♥ 94		♥ A6
♦ 1076532		♦ ARV
♣ R8		♣ ADV9
	♠ 10972	
	♥ RDV752	
	♦ -	
	♣ 652	
	♠ D3	
	♥ 1083	
	♦ D984	
	♣ 10753	

Sur entame Cœur, Anne-Laure a pris de l'As, encaissé l'As de Carreau, écarté son Cœur perdant sur le troisième Trèfle et joué Roi de Carreau et Carreau. Juste fait. Une séquence brillante de bout en bout.
Réponse **A** ou **B** : égalité sur la donne.
Réponse **C** : vous gagnez 11 IMPs.

PROBLÈME N°2

Les adversaires, rouges contre verts, viennent de vous faire « l'ascenseur ». Ils ont commencé par se contenter de la manche avant d'appeler le chelem sur votre surenchère. Ont-ils vraiment de quoi y aller où veulent-ils tester vos nerfs ? Julien Bernard a jugé qu'en tout état de cause, il n'allait pas perdre une fortune à 6♠ contrés. Dès lors, il était trop engagé de laisser l'adversaire jouer son chelem. Voici les quatre jeux :

♠ R962		♠ DV10874
♥ D10654		♥ R9
♦ V62		♦ A987
♣ 9		♣ 8
	♠ 5	
	♥ V72	
	♦ RD1053	
	♣ D532	
	♠ A3	
	♥ A83	
	♦ 4	
	♣ ARV10764	

Julien, à 6♠ contrés, n'a chuté que de trois (500). Pour battre 6♣, il aurait fallu que Nicolas Lhuissier, complètement au hasard, entame à Cœur. Dans l'hypothèse d'un 5♣ joué dans l'autre salle,
Réponse **A** ou **B** : Vous perdez 13 IMPs.
Réponse **C** : vous gagnez 3 IMPs.

PROBLÈME N°3

La situation est bien délicate car, dans cette situation, Ouest (Alain Lévy) peut fort bien posséder une bonne ouverture et une main inadaptée à un contre de réveil. Toutefois, les indicateurs ne sont pas au vert : misfit à Cœur, Carreaux inexploitable, probabilité de trouver les couleurs mal partagées. Erick Mauberquez a jugé de passer, un choix judicieux car voici les quatre jeux :

♠ 87		♠ D102
♥ 63		♥ A
♦ RD987643		♦ AV1052
♣ V		♣ 10532
	♠ R954	
	♥ D98752	
	♦ -	
	♣ R64	
	♠ AV63	
	♥ RV104	
	♦ -	
	♣ AD987	

Alain Lévy est parvenu à faire sept levées à 3♥ (200). Dans l'autre salle, le multiple champion du monde Lorenzo Lauria n'a pas su résister à la tentation :

Don. : N - Vuln. : Tous

L. Rombaut	Versace	J. Rombaut	Lauria
S	O	N	E
-	3♥	3♦	-
X	XX	-	3SA
X			4♣

Quand Lauria a dit 3SA, Léo Rombaut a jugé que la fête était finie et a contré. Alfredo Versace a pensé qu'avec son jeu, il était préférable de jouer à la couleur. Il a surcontré et Lauria a bien joué pour ne perdre que 800 à 4♣ contrés.
Réponse **A** : vous gagnez 12 IMPs.
Réponse **B** : égalité sur la donne.
Réponse **C** : vous perdez 7 IMPs (4 de chute à 4♥ contrés).

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°4

Il est clair que l'adversaire, non vulnérable, devrait chuter 4♣ de plusieurs levées puisque l'on dispose tout seul de quatre levées de défense. Est-on par ailleurs certain de gagner 4♠ ? Pas du tout. Le barrage adverse laisse en effet supposer des répartitions irrégulières et notre main n'apporte ni levées de coupes ni espoir d'affranchissement de longueur. Pierre Franceschetti a rapidement trouvé l'enchère gagnante : passe.

Voici les quatre jeux :

♠ 8 ♥ DV9 ♦ 95 ♣ RV107542	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	♠ A92 ♥ 542 ♦ D102 ♣ AD93	♠ D754 ♥ 1063 ♦ RV874 ♣ 8
N	E						
O	S						
♠ RV1063 ♥ AR87 ♦ A63 ♣ 6							

Quentin Robert a, comme espéré, réveillé les enchères par contre et le déclarant a perdu 1100 (il n'aurait perdu que 800 en passant la bonne à Carreau). Dans l'autre salle, le Polonais Jacek Kalita, placé dans la même situation, a choisi de dire 4 Piques. Michal Klukowski, en Sud, a annoncé 5♣ et a fini par jouer 5♠ qu'il a gagné en suant sang et eau.

Réponse **A** : vous gagnez 10 IMPs.

Réponse **B** ou **C** : égalité sur la donne.

PROBLÈME N°5

La réponse à la question posée dépend bien entendu du style de la paire en intervention. En France, il est assez habituel d'intervenir de façon très souple au palier de un et de façon rigoureuse au palier de deux. Cette main donne quand-même à réfléchir : une belle couleur, un singleton, peut-être la dernière fois qu'on pourra s'exprimer...

Voici les quatre jeux :

♠ A64 ♥ RD1095 ♦ 10743 ♣ V	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	♠ 93 ♥ A84 ♦ RV95 ♣ AR64	♠ V10 ♥ V7632 ♦ D82 ♣ 1053
N	E						
O	S						
♠ RD8752 ♥ - ♦ A6 ♣ D9872							

Cédric a passé et les adversaires ont annoncé 6♣ comme à la parade :

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

Snellers	Lorenzini	De Boer	T. Bessis
S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
3♣	-	3♦	-
4♥	-	4SA	-
6♣			

La séquence dans l'autre salle :

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

Vinciguerra	Lankveld	Soulet	Van der Bos
S	O	N	E
1♠	2♥	X	4♥
4♠			

Force est de constater que l'intervention initiale a rendu la vie dure aux Nord-Sud.

Réponse **A** : vous perdez 12 IMPs.

Réponse **B** : égalité sur la donne.

Réponse **C** : vous ne manquez pas d'imagination.

PROBLÈME N°6

Faut-il faire un contre Sputnik avec seulement six points d'honneurs, en situation vulnérable de surcroît. Nicolas Lhuissier a jugé que non. L'Italien Donati a quant à lui revalorisé son singleton et son fit probable à Trèfle. Il a décidé de contrer. Voici les quatre jeux :

♠ D2 ♥ R1076 ♦ D10764 ♣ 102	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	♠ V5 ♥ V2 ♦ A952 ♣ RDV65	♠ AR1076 ♥ A54 ♦ RV3 ♣ 74
N	E						
O	S						
		♠ 9843 ♥ D983 ♦ 8 ♣ A983					

À la table de Nicolas, Lauria a joué 1♠ et fait un de mieux (110). À la table de Donati, Duboin, en Nord, a joué 2♣ et fait aussi une de mieux (110). Avantage donc à l'agressivité au premier tour.

Réponse **A** : vous perdez 5 IMPs.

Réponse **B** ou **C** : égalité sur la donne.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°7

Vous êtes vert contre rouge avec une chicane à Pique et l'adversaire va probablement annoncer la manche à Pique dans un instant. C'est le moment de rentrer dans les enchères pour suggérer une défense... ou mieux. Plutôt qu'un 3♦ unilatéral, le meilleur choix est contre.

Voici les quatre jeux :

♠ A10842	♠ 763	♠ RDV95
♥ V	♥ R1073	♥ 9865
♦ R5	♦ D1084	♦ A
♣ RV1042	♣ AD	♣ 875

♠ -	N	♠ -
♥ AD42	O	♥ 984
♦ V97632	E	♦ A
♣ 965	S	♣ 875

Aux autres tables de la demi-finale de l'épreuve par quatre, Les Est-Ouest sont parvenus à jouer 4♠ en paix (620). Voici la séquence complète à la table de Multon :

Don. : S - Vuln. : Est/Ouest

Multon	Snellers	Bompis	De Boer
S	O	N	E
-	1♠	-	2SA*
X	4♠	4SA**	-
5♦	-	-	5♠

* Fit au moins quatrième. Limite ou plus.

** « J'ai deux couleurs. »

Les Néerlandais ont chuté d'une levée mais ont bien fait de surenchérir car le contrat de 5♦... était sur table !

Réponse **A** : égalité sur la donne.

Réponse **B** ou **C** : vous gagnez 12 IMPs.

PROBLÈME N°8

Faut-il jouer 4♥ si le partenaire possède quatre Cœurs. Pas sûr ! La main est 4-3-3-3 et comporte des valeurs dans toutes les couleurs. Il est vrai qu'il serait facile de trouver des mains de l'ouvreur qui rendraient le contrat à l'atout supérieur mais les statistiques ne semblent pas en faveur d'un Stayman.

Les quatre jeux :

♠ RD5	♠ A632
♥ V1063	♥ 2
♦ ARV	♦ 1092
♣ A96	♣ D10875

♠ V107	N	♠ V107
♥ AR98	O	♥ AR98
♦ D74	E	♦ D74
♣ V42	S	♣ V42

♠ 984
♥ D754
♦ 8653
♣ R3

Alain Lévy, auteur par ailleurs d'une partie remarquable, a malencontreusement choisi de faire un Stayman. Contre 4 Cœurs, Nord a entamé Trèfle pour le Roi et l'As. Quand le déclarant a donné la Dame d'atout, Sud a rejoué Trèfle pour encaisser une coupe. Dans l'autre salle, Franck Multon, en Ouest, a gagné 3SA.

Réponse **A** : vous perdez 10 IMPs.

Réponse **B** : égalité sur la donne.





STRASBOURG
2023

STRASBOURG C'ÉTAIT AUSSI...



On vous dit tout en septembre, dans le prochain *As de Trèfle* !

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

CAHIER des JEUX

Spécial Vacances !

*S'entraîner, se perfectionner et surtout s'amuser, c'est de saison ! Ce cahier 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.*



LA BONNE ENCHÈRE

DE JEAN-PIERRE DESMOULINS

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ A4
♥ ADV7
♦ 2
♣ RD10963

S	O	N	E
1♣ ?	-	1♠	-

Votre enchère ?

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

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Personne

♠ 9753
♥ 64
♦ RD97
♣ AD3

S	O	N	E
?	1♦	1♥	-

Votre enchère ?

A 1♠	B 1SA	C 2♦	D 2SA
-------------	--------------	-------------	--------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ RV6
♥ R8
♦ ARV93
♣ 852

S	O	N	E
1SA 2♦ ?	-	2♣ 2♥	-

Votre enchère ?

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

♠ 43
♥ D6
♦ D82
♣ ADV963

S	O	N	E
2♣ ?	2♥	2♠	1♥ -

Votre enchère ?

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

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ 862
♥ DV93
♦ ARD85
♣ A

S	O	N	E
2SA ?	-	2♥ 4♥	-

Votre enchère ?

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

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ A8
♥ 9863
♦ AR106
♣ A92

S	O	N	E
1SA 3♣ ?	-	2♠ 3♦	-

Votre enchère ?

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

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Est / Ouest

♠ AV743
♥ 6
♦ RV2
♣ 9853

S	O	N	E
1♠ ?	1♣ -	1♥ 1SA	-

Votre enchère ?

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

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ RV107
♥ 963
♦ D94
♣ R94

S	O	N	E
1♠ ?	-	1♦ 3♦	-

Votre enchère ?

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

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENCHÈRE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE B ▶ 2♥

Le bicolore cher montre 18-23HL : cette main est donc conforme tant à la distribution qu'à la force nécessaire pour l'enchère de 2♥. Attention, une redemande à 3♣ montrerait 17-19HL mais dénierait une autre couleur quatrième.

JEU N°2

RÉPONSE B ▶ 1SA

Face à une intervention à la couleur, le changement de couleur 1 sur 1 montre un minimum de 8HL et quatre belles, ou cinq cartes. Ces quatre cartes à Pique ne sont donc pas de qualité suffisante pour être enchérées : préférez 1SA, qui montre 8-12HL. Notez que cette zone est déplacée vers le haut par rapport à une réponse à l'ouverture, l'intervention pouvant se faire avec moins de jeu.

JEU N°3

RÉPONSE A ▶ Passe

Nord vient d'annoncer une "misère dorée", ce qui signifie qu'il possède 7-8H et cinq cartes à Cœur, sans nécessairement quatre cartes à Pique (attention à la confusion avec le chassé-croisé, qui se fait au palier de 3). Sans espoir de manche et avec un honneur second, passez : la meilleure partielle est sans doute atteinte.

JEU N°4

RÉPONSE A ▶ Passe

Le changement de couleur du n°4 est non forcé lorsque les trois joueurs précédents ont parlé. Votre partenaire possède donc cinq très belles ou six cartes à Pique et un jeu limité à une dizaine de points : avec votre intervention minimale et cette Dame de Cœur d'une valeur douteuse, restez-en là.

JEU N°5

RÉPONSE B ▶ 4SA

Face au 2SA relais, les sauts à 4♣ et 4♦ montrent un deux faible maximal et un singleton ou une chicane dans la couleur enchérie, sans gros honneur annexe. La réponse de 4♥ indique, quant à elle, une courte à Pique pour éviter de dépasser le palier de la manche. Vous n'avez donc qu'à vérifier la présence de deux clefs par un Blackwood pour jouer le chelem !

JEU N°6

RÉPONSE D ▶ 4♦

Le répondant vient d'imposer la manche en vous indiquant un bicolore mineur au moins 5-5. Votre main ne peut guère être meilleure et il suffirait de ♠ 92 ♥ 4 ♦ DV753 ♣ RDV83 pour tableer 6 Carreaux. Montrez clairement vos ambitions en soutenant directement les Carreaux.

JEU N°7

RÉPONSE A ▶ Passe

Si votre partenaire avait ouvert, il aurait été normal de répéter vos Piques parce que sa redemande à 1SA aurait promis un jeu régulier, donc deux ou trois cartes dans votre couleur. Ce n'est pas le cas lorsque le partenaire est en intervention car une redemande à 1SA est la seule possible avec un jeu comme ♠ 2 ♥ D10973 ♦ D84 ♣ AD102. Passez donc, et gardez à l'esprit qu'il faut soutenir la réponse à l'intervention avec trois cartes dans la couleur.

JEU N°8

RÉPONSE C ▶ 3♠

L'enchère de 3♠ montre soit six cartes dans la couleur, soit un défaut d'arrêt Cœur pour jouer 3SA : voyez l'enchère comme un « saut » des Cœurs. Votre partenaire devra prioritairement enchérir 3SA avec une tenue dans cette couleur.

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
2♣ 2♠	1♣ -	contre 2♥	- -

A ♠ AD93
♥ 62
♦ R83
♣ 10742

B ♠ RV1053
♥ A93
♦ 82
♣ 863

C ♠ AD93
♥ 62
♦ AV3
♣ V1042

D ♠ ADV93
♥ 6
♦ AD54
♣ 963

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣ 3♥	-	1SA 2SA	- -

A ♠ 6
♥ RD103
♦ AD103
♣ DV102

B ♠ 97
♥ RV53
♦ A5
♣ 109654

C ♠ RD
♥ AD105
♦ 87
♣ A10953

D ♠ D3
♥ AV105
♦ RV54
♣ 873

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
2♦ 4SA	-	2SA	-

A ♠ A3
♥ ARDV10987
♦ RD
♣ A

B ♠ 6
♥ R
♦ ARV1052
♣ ARD93

C ♠ AD103
♥ ARD5
♦ RD3
♣ AV

D ♠ D5
♥ D3
♦ ARDV93
♣ ARD

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
4SA	-	1♥	4♠

A ♠ 62
♥ 9
♦ R10763
♣ DV873

B ♠ ADV
♥ 83
♦ RD105
♣ R1052

C ♠ 876
♥ AD83
♦ AD74
♣ R5

D ♠ A3
♥ R10643
♦ ARV53
♣ 6

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE MAIN

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE C

► Le décodage de la séquence :

Le cue-bid à 2♣ montre 11H et plus ou 8-10H avec les deux majeures quatrièmes. Quand Sud dit ensuite 2♠ sur 2♥, il se situe dans la première catégorie.

Avec la main A, Sud aurait fait un saut à 2♠ au premier tour pour montrer quatre cartes et 8-10H.

Avec la main B, Sud aurait fait un saut à 3♠ au premier tour pour montrer cinq cartes et 8-10H.

Avec la main C, Sud fait d'abord un cue-bid pour montrer sa force puis quatre cartes à Pique. La situation est maintenant forcing de manche. **C'est la bonne main.**

Avec la main D, Sud commence bien sûr par un cue-bid mais il saute ensuite à 3♠ pour montrer cinq cartes

JEU N°2

RÉPONSE A

► Le décodage de la séquence :

L'ouvreur a montré les deux majeures quatrièmes dans un jeu régulier de 15-17H. 3♥ assoit le fit et montre une envie de chelem.

Avec la main A, un chelem est possible si Nord possède quelques bonnes cartes. **C'est la bonne main.**

Avec la main B, Sud doit se contenter de proposer la manche à Cœur par un sous Texas à 3♣.

Avec la main C, Sud envisage le chelem mais n'a pas envie de jouer de sa main. Il commence donc par 3♣ pour permettre au partenaire d'annoncer 3♥ ou 4♥, puis il reparle pour s'assurer du contrôle Carreau. (La main de Nord : ♠ AV54 ♥ RV87 ♦ R62 ♣ R8).

Avec la main D, Sud annonce conventionnellement 4♣, sous Texas pour 4♥.

JEU N°3

RÉPONSE A

► Le décodage de la séquence :

Quand Nord à répondu 2SA, il a montré un peu de jeu mais pas d'As. Si Sud annonçait 3SA, il s'agirait d'une enchère forcing (jusqu'à 4SA) et un saut à 4SA (comme un saut à 4♥ ou 4♠) est un arrêt signifiant que deux As manquent à l'appel.

Avec la main A, Sud n'a qu'un but : s'assurer du contrôle Pique chez le partenaire. Il doit commencer par annoncer sa couleur (3♥).

Avec la main B, Sud annonce tranquillement 3♦, sa première couleur. Il sautera à 5♣ au tour d'après pour montrer son bicolore et les deux As manquants.

Avec la main C, Sud doit se contenter de 3SA pour l'instant. Nord pourra faire un Texas ou un Stayman (décalés d'un palier) pour rechercher le meilleur petit chelem.

Avec la main D, Sud a la certitude que son partenaire possède les deux Rois majeurs. Il annonce le contrat final : 4SA. **C'est la bonne main.**

JEU N°4

RÉPONSE C

► Le décodage de la séquence :

Dans cette situation délicate de compétitives à haut palier, 4SA n'est ni naturel ni Blackwood. C'est soit un bicolore mineur dans une main intéressante soit une envie de jouer le chelem à Cœur (on dira 5♥ au tour suivant).

Avec la main A, Sud a certes un bicolore mineur mais il n'a pas assez de jeu pour surenchérir.

Avec la main B, Sud aimerait bien annoncer 4SA naturellement mais c'est impossible. Il doit commencer par contrer pour montrer du jeu.

Avec la main C, Sud est trop fort pour une surenchère à 5♥. Il annonce donc 4SA et fera suivre de 5♥. Nord ajoutera le sixième en confiance avec ♠ 10 ♥ RV10652 ♦ R5 ♣ AD83. **C'est la bonne main.**

Avec la main D, Sud a de quoi imposer le chelem et s'intéresse logiquement au grand. Son meilleur départ est 5♠ pour montrer son contrôle de premier tour et ses ambitions.

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

♠ 987
♥ R1083
♦ D7
♣ RV96

O	N	E	S
		1♦	1♠
contre	2♠		

A	B	C	D
9 de Pique	8 de Cœur	Dame de Carreau	9 de Trèfle

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

♠ R1083
♥ V
♦ 9852
♣ R1053

O	N	E	S
		1♦	1SA

A	B	C	D
3 de Pique	Valet de Cœur	8 de Carreau	3 de Trèfle

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ 8542
♥ 1073
♦ 10875
♣ R4

O	N	E	S
			1♠
-	1SA	-	2♥
-	3♥	-	4♥

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

♠ AV9
♥ D108
♦ R1075
♣ 432

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

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

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ 874
♥ RD65
♦ 103
♣ V1065

O	N	E	S
			1♠
-	3♠	-	4♠

A	B	C	D
8 de Pique	Roi de Cœur	10 de Carreau	Valet de Trèfle

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ D1083
♥ D1083
♦ 7
♣ AV93

O	N	E	S
			1SA
-	2♣	-	2♠
-	3SA	-	

A	B	C	D
3 de Pique	3 de Cœur	7 de Carreau	3 de Trèfle

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ DV9
♥ 109
♦ A7642
♣ V102

O	N	E	S
			1♥
-	1♠	-	2♦
-	3♥	-	4♣
-	4♠	-	4SA
-	5♠	-	6♥

A	B	C	D
Dame de Pique	10 de Cœur	As de Carreau	Valet de Trèfle

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ R975
♥ D
♦ A10653
♣ R105

O	N	E	S
			1SA
-	2♣	-	2♥
-	4♥	-	

A	B	C	D
7 de Pique	Dame de Cœur	6 de Carreau	5 de Trèfle

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENTAME

LES SOLUTIONS

JEU N°1 RÉPONSE A ▶ 9 de Pique

La qualité et la longueur de vos honneurs à Cœur et à Trèfle va empêcher le déclarant de développer des levées dans ces deux couleurs. Il n'y a aucune urgence à affranchir des levées à Carreau et, de surcroît, l'entame de la Dame de Carreau peut donner une levée à l'adversaire. L'entame atout est idéale, pour ne rien compromettre, et même réussir à annihiler les valeurs de coupe du mort.

JEU N°2 RÉPONSE C ▶ 8 de Carreau

Tout porte à croire que ce contrat va chuter naturellement, même si les forces en points d'honneurs sont a priori équilibrées. Le mort ne va pas apporter plus de 3 ou 4 points, et, en dehors peut-être des Carreaux, toutes les couleurs sont mal partagées (vous connaissez à l'enchère les Cœurs 4441). Votre objectif est de ne pas donner de levées, plutôt que de chercher à affranchir des levées d'honneurs qui sont certainement des levées naturelles, bien situées derrière le jeu du déclarant.

JEU N°3 RÉPONSE D ▶ Roi de Trèfle

Au vu de vos pauvres cartes, et en particulier de la distribution des majeures, ce contrat de 4♥ ne va pas chuter plus d'une fois sur 100. Il s'agit donc de trouver une position miraculeuse, qui ne peut passer que par une embellie à Trèfle. Un plan possible est de réaliser deux ou trois levées immédiates dans cette couleur puis de finir sur un uppercut à Cœur. Une fois n'est pas coutume, l'entame de votre honneur second est votre meilleure chance de chute. Les jeux adverses :
Sud ♠ ADV97 ♥ RD92 ♦ A ♣ V97,
Nord ♠ R3 ♥ A654 ♦ D96 ♣ 10862.

JEU N°4 RÉPONSE B ▶ 10 de Cœur

Rien de très attrayant ni évident. Vos Carreaux derrière l'ouverture vont faire souffrir le déclarant, il n'est pas question d'y toucher. Une entame neutre à Trèfle risque non seulement de perdre un temps, mais aussi de faciliter l'affranchissement de cette couleur plus souvent cinquième que quatrième dans la séquence. AV9 de Pique sont là pour capturer les honneurs du déclarant. L'entame à Cœur n'est pas sans danger, mais les cartes D108 forment un bloc assez compact pour être efficace et prendre éventuellement en impasse les honneurs du mort. La bonne carte est le 10, la Dame est trop engagée.

JEU N°5 RÉPONSE B ▶ Roi de Cœur

Aucune des quatre couleurs d'entame n'est ridicule, chacune pourrait obtenir un résultat optimum. L'entame atout et celle du doubleton sont deux entames neutres qui peuvent même devenir activement utiles soit en réduisant les coupes du côté court soit en obtenant une coupe à plus ou moins long terme. Pourtant, ces entames passent après les entames de séquences d'honneurs, et entre deux séquences il convient d'entamer celle commandée par l'honneur de rang le plus élevé.

JEU N°6 RÉPONSE A ▶ 3 de Pique

Les Trèfles sont commandés par As-Valet, ce qui en fait une entame franchement déconseillée si ce n'est carrément interdite. Ce sont des levées d'honneurs naturelles, il ne faut pas affaiblir leur pouvoir. Quant à l'entame du singleton à Carreau, elle définitivement exclue. Il reste donc à choisir entre les deux majeures dont la qualité des couleurs est identique. Le critère décisif est la situation géographique de votre couleur par rapport à celles de l'adversaire. Il est recommandé d'entamer dans la couleur du déclarant. L'appui souhaité d'un honneur du partenaire, vous laisse dans une situation plus avantageuse, avec vos honneurs bien placés derrière ceux du déclarant. Position favorable à Pique :
Ouest : ♠ D1083 / Nord : ♠ 76 / Est : ♠ R54 / Sud : ♠ AV92.

JEU N°7 RÉPONSE D ▶ As de Carreau

Vous avez huit points d'honneurs, votre partenaire a au mieux une Dame dans son jeu. Le mort n'a pas de contrôle à Carreau, il a au minimum deux cartes à Carreau. Le déclarant a pris rapidement le capitaneat et conclu à 6♥ sans savoir grand-chose du jeu de son partenaire si ce n'est qu'il a exprimé des ambitions de chelem à Cœur (3♥ et répondu deux clés et la Dame d'atout au Blackwood (5♠)). Il semble maîtriser la situation. Votre meilleure chance est de trouver un singleton à Carreau en Est.

JEU N°8 RÉPONSE B ▶ Dame de Cœur

L'entame du singleton d'atout est généralement déconseillée, à juste titre. Son bilan s'améliore quand les adversaires jouent en fit 4/4. Elle devient légitime quand le joueur à l'entame détient la majorité des points de son camp, et qu'une entame sous un de ces honneurs peut affaiblir son potentiel défensif. L'entame de la Dame de Cœur sèche permet de découvrir le mort avec peu de risques de donner une levée, et d'organiser au mieux son plan de chute.

LA BONNE LIGNE

DE JEAN-PAUL BALIAN

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ 98754
♥ 52
♦ 43
♣ AD87

N
O E
S

♠ A
♥ AR
♦ DV1092
♣ R10943

Don. : O - Vuln. : Est / Ouest

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

Ouest entame de l'As de Carreau (le 8 en Est), poursuit du Roi (le 5 en Est) et il dépose sur la table un inévitable troisième Carreau. À vous...

A	B	C	D
Vous coupez du 7	Vous coupez de l'As et jouez Dame de Trèfle et Trèfle pour le Roi	Vous coupez de l'As et jouez Dame de Trèfle et Trèfle pour le 9	Vous coupez de l'As et jouez Trèfle pour le Roi et Trèfle pour le 8

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ AR64
♥ 8
♦ D76532
♣ A2

N
O E
S

♠ DV875
♥ A9765
♦ AR
♣ R

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠	-	2♦	-
2♥	-	3♠	-
4♣	-	4♥	-
4SA	-	5♣	-
7♠	fin		

Ouest entame du Valet de Trèfle pour le Roi.

A	B	C	D
Vous jouez As de Cœur et Cœur coupé	Vous purgez les atouts en trois tours puis jouez As et Roi de Carreau	Vous jouez l'As de Carreau, montez à l'atout et défaussez le Roi de Carreau sur l'As de Trèfle	Vous jouez deux tours d'atout puis As et Roi de Carreau

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ 72
♥ AD3
♦ V43
♣ AR865

N
O E
S

♠ AD
♥ 74
♦ ARD10875
♣ 73

Don. : N - Vuln. : Personne

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

Ouest entame du 5 de Cœur.

A	B	C	D
Vous appelez le 3 du mort	Vous essayez la Dame. Si Est prend du Roi et rejoue Pique, vous essayez encore la Dame	Vous mettez l'As	Vous essayez la Dame. Si Est prend du Roi et rejoue Pique, vous mettez l'As

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ 1095
♥ 7542
♦ AR10
♣ D53

N
O E
S

♠ R7
♥ ADV93
♦ D84
♣ A107

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1SA	-	2SA	-
3SA	fin		

Ouest entame du 6 de Pique pour le Valet d'Est et votre Roi. Vous notez qu'en dépit d'un fit neuvième à Cœur, 3SA n'est pas plus mauvais que 4♥. Comment continuez-vous ?

A	B	C	D
Vous tirez l'As de Cœur	Vous prenez la Dame de Carreau de l'As et jouez Cœur pour la Dame	Vous jouez un petit Carreau pour le Roi et Cœur pour la Dame	Vous jouez un petit Carreau pour le 10 et Cœur pour la Dame

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE D ▶ Vous coupez de l'As et rejouez Trèfle pour le Roi et Trèfle pour le 8.

Commencez par couper maître pour préserver toutes les options. Votre seul problème consiste désormais à prendre le Valet de Trèfle. Même avec des enchères adverses, pas facile de localiser un Valet, me direz-vous. Et vous avez raison s'agissant du compte des points adverses, un Valet étant en général peu impactant sur les enchères produites ou non. En pareille situation, essayez de reconstituer les distributions adverses. **Vos adversaires possèdent neuf Cœurs à eux deux et Ouest, qui a ouvert d'1♦ ne peut en posséder plus de quatre.** Est en a donc au moins cinq et aussi cinq Piques pour avoir répondu 1♠ à l'ouverture de son partenaire. Récapitulons : vous lui connaissez cinq Piques, cinq Cœurs, et venez de le voir fournir deux fois à Carreau. Il n'est plus très compliqué d'en déduire qu'il ne possède qu'un Trèfle au maximum. Après avoir coupé de l'As de Trèfle, jouez donc atout pour le Roi (coup de sonde contre le Valet sec en Est) et faites l'impasse contre Ouest. Amusant, non ?

Notons que vous chuterez si Est avait une distribution 6520, auquel cas Est aurait pu reparler sur 3♣, ou Ouest entamer son singleton Pique. Bref, un cas à oublier...

Vous avez opté pour la réponse D : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 98754												
♥ 52												
♦ 43												
♣ AD87												
♠ D3		♠ RV1062										
♥ D964		♥ V10873										
♦ AR76		♦ 85										
♣ V52		♣ 6										
	<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											
♠ A												
♥ AR												
♦ DV1092												
♣ R10943												

JEU N°2

RÉPONSE C ▶ Vous prenez du Roi, jouez l'As de Carreau, montez à l'atout et défaussez le Roi de Carreau sur l'As de Trèfle.

Chercher à établir la main de Sud nécessiterait les atouts 2-2 (on pourra couper deux Cœurs et en défausser deux sur la Dame de Carreau et l'As de Trèfle). Avec les atouts 3-1, les communications vous contraignent à trouver les Cœurs répartis 4-3 et à en couper trois au mort, ce qui nécessite de pouvoir rentrer deux fois en main à Carreau sans se faire couper : autant jouer sur les Carreaux. Commencez donc par tirer l'As de Carreau puis montez au mort à l'atout. Si un adversaire défausse, vous allez devoir trouver les Carreaux répartis 3-2. Si tous fournissent à l'atout, vous devez vous concentrer sur un éventuel partage 4-1 des Carreaux : jouer un deuxième tour de Carreau vous expose à une coupe adverse, tandis que purger les atouts en trois tours ne vous laisse qu'une seule remontée au mort qui ne pourra servir à la fois à couper un Carreau et à les encaisser. Vous disposez en fait **d'une élégante manœuvre** pour surmonter sans encombre ce partage 4-1 : **défaussez le Roi de Carreau sur l'As de Trèfle**, coupez maître un Carreau, jouez deux tours d'atout en finissant au mort et coupez un autre Carreau si ceux-ci se sont avérés 4-1. La couleur sera alors affranchie et vous pourrez remonter en coupant un Cœur pour bénéficier des deux levées de longueur à Carreau. Quatre levées d'atout du mort (dont une coupe Cœur), deux coupes en main, quatre Carreaux, un Cœur et deux Trèfles font bien treize levées.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ AR64												
♥ 8												
♦ D76532												
♣ A2												
♠ 1093		♠ 2										
♥ RV42		♥ D103										
♦ 4		♦ V1098										
♣ V10987		♣ D6543										
	<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											
♠ DV875												
♥ A9765												
♦ AR												
♣ R												

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE A ▶ Vous appelez le 3 du mort.

Vous avez onze levées de tête. La douzième peut provenir de la réussite d'une impasse majeure ou de l'affranchissement d'une levée de longueur à Trèfle. Si vous tentez l'impasse Cœur et qu'elle rate, on peut vous rejouer Pique, auquel cas il vous faudra plonger de l'As pour tenter d'affranchir une levée de longueur à Trèfle. En effet, le partage 4-2 ou 3-3 se produit dans 84% des cas, une meilleure proposition que la réussite de l'impasse Pique (vous avez bien trois remontées au mort pour affranchir puis bénéficier du cinquième Trèfle - une à Trèfle, le Valet de Carreau et l'As de Cœur). Mais si Est rejouait Cœur, il ferait sauter cette remontée au mort. Vous ne gagneriez alors qu'avec les Trèfles 3-3 (36%) ou le Roi de Pique en Est (50% des 64% restants) soit 68% de chances au total. Pas mal. Mais il y a mieux à faire. **Appelez un petit Cœur du mort.** Est va réaliser la levée à l'économie mais ne pourra rejouer Cœur sans se jeter dans la fourchette du mort. Sur son probable retour Pique, vous saurez quoi faire : **plonger de l'As** pour jouer sur l'affranchissement du cinquième Trèfle, avec une probabilité toujours égale à 84% ! Pas si évident, avouons-le !

Vous avez opté pour la réponse A : 5 points.

Les quatre jeux :

	♠ 72	
	♥ AD3	
	♦ V43	
	♣ AR865	
♠ RV93		♠ 108654
♥ V9865		♥ R102
♦ 96		♦ 2
♣ 42		♣ DV109
	♠ AD	
	♥ 74	
	♦ ARD10875	
	♣ 73	

JEU N°4

RÉPONSE B ▶ Vous prenez la Dame de Carreau de l'As et jouez Cœur vers la Dame.

La règle des 11 nous apprend que le Valet d'Est est sa seule carte supérieure au 6. Ouest ayant entamé sous As-Dame, il est probable qu'il possède cinq ou six cartes dans la couleur, une entame sous As-Dame seulement quatrièmes étant fortement déconseillée. En conséquence, mieux vaut ne pas lâcher la main, ce qui nous amène à poser l'hypothèse de nécessité du Roi de Cœur bien placé. Il est alors facile de compter une levée de Pique, cinq à Cœur, trois à Carreau et une à Trèfle, soit dix levées. Après vous être montré optimiste quant à la position du Roi de Cœur, vous devez chercher le grain de sable qui pourrait gripper la machine (hypothèse de crainte) : un partage 4-0 des Cœurs. Cela nécessiterait d'être trois fois au mort pour venir à bout de Roi-10 quatrièmes. Ce qui ne sera possible qu'à Carreau en tentant l'impasse au Valet. Préparez donc le terrain **en prenant la Dame de Carreau du Roi** et tentez une première impasse au Roi de Cœur. Si elle réussit et qu'Ouest fournit, il suffit de remonter à l'As de Carreau pour la refaire et réclamer vos neuf levées. Mais si Ouest défausse, vous allez pouvoir recueillir les fruits de votre prévoyance en jouant Carreau pour le 10 (ouf, ça marche !), jouer Cœur pour le 10 et remonter avec l'As de Carreau pour effectuer une troisième impasse. Remarquez que commencer par un petit Carreau pour le Roi obérerait vos chances de réussite : un Ouest éveillé sursauterait de son Valet au second tour de la couleur pour vous empêcher d'effectuer cette impasse de communication, dite impasse d'Oslo.

Vous avez opté pour la réponse B : 5 points.

Les quatre jeux :

	♠ 1095	
	♥ 7542	
	♦ AR10	
	♣ D53	
♠ AD862		♠ V43
♥ -		♥ R1086
♦ V972		♦ 653
♣ 8642		♣ RV9
	♠ R7	
	♥ ADV93	
	♦ D84	
	♣ A107	



4^E FESTIVAL DES SIMULTANÉS

JOUEZ DES SIMULTANÉS DANS VOTRE CLUB

DU 4 SEPTEMBRE
DU 1^{er} OCTOBRE 2023

Points d'expert doublés
Donnes commentées



LE BRIDGE
ÇA CARTONNE !



Atout Simultané



LE BON FLANC

DE MICHEL BESSIS

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

.....
DIFFICULTÉ ★

JEU N°1

♠ 84
♥ AD10
♦ 432
♣ 87652

♠ V972
♥ 86
♦ 10975
♣ AD4

	N	
O		E
	S	

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥ 4♥	- fin	2♥	-

Votre partenaire entame du Valet de Trèfle. Vous fournissez judicieusement l'As et le Roi s'écrase.

Que rejouez-vous ?

A	B	C	D
7 de Pique	6 de Cœur	10 de Carreau	Dame de Trèfle

.....
DIFFICULTÉ ★★

JEU N°2

♠ 10843
♥ 72
♦ R1086
♣ D74

♠ A72
♥ 1095
♦ D543
♣ A102

	N	
O		E
	S	

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2SA 3♥	- -	3♣ 3SA	- fin

Vous entamez du 3 de Carreau pour le 6, le 9 et le Valet. Le déclarant joue Trèfle vers la Dame (le 5 en Est) puis Trèfle du mort pour son 9 (le 6 en Est).

En main au 10 de Trèfle, quel est votre retour ?

A	B	C	D
10 de Cœur	Carreau	As et 7 de Pique	2 de Pique

.....
DIFFICULTÉ ★★

JEU N°3

♠ DV105
♥ D6
♦ R876
♣ R87

♠ A72
♥ AR942
♦ D104
♣ 106

	N	
O		E
	S	

Don. : O - Vuln. : Personne

S	O	N	E
- 3♠	1♥ - fin	- contre	2♥ 3♥

Vous entamez de l'As de Cœur pour le 10 d'Est et rejouez le Roi pour son Valet.

Et là que faites-vous ?

A	B	C	D
Dame de Carreau	4 de Carreau	10 de Trèfle	Atout

.....
DIFFICULTÉ ★★★

JEU N°4

♠ 105
♥ 73
♦ ADV10
♣ ARDV10

♠ AV97
♥ AV2
♦ 6432
♣ 74

	N	
O		E
	S	

Don. : N - Vuln. : Personne

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

Vous entamez du 7 de Pique (eh oui ! le reste est encore pire) pour le Roi de votre partenaire et le 6 de Sud. Est rejoue le 4 de Pique pour le 8 et votre Valet.

Quel retour choisissez-vous ?

A	B	C	D
As de Pique	4 de Carreau	2 de Cœur	As de Cœur

→ Solutions et cotations page suivante.

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE B ▶ Le 6 de Cœur

Quand le Roi de Trèfle tombe sous l'As, vous devez réaliser que le déclarant, court à Trèfle, détient forcément des perdantes à Pique et à Carreau. Quant au mort, il n'apporte aucune source de levées complémentaires. En conséquence, c'est sûrement par la coupe que Sud pourra atteindre son objectif de 10 levées. Les levées de votre camp à Pique ou à Carreau n'ont pas à être encaissées d'urgence. Rejouez donc tranquillement atout et espérez pour le mieux. Sud parviendra à couper un Pique au mort mais ne pourra disposer de son quatrième Carreau si Ouest suit votre flanc et rejoue atout à chaque occasion.

Vous avez rejoué le 6 de Cœur : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 84			
♥ AD10			
♦ 432			
♣ 87652			
♠ A653		N	♠ V972
♥ 742		O	♥ 86
♦ R6		E	♦ 10975
♣ V1093		S	♣ AD4
♠ RD10			
♥ RV953			
♦ ADV8			
♣ R			

JEU N°2

RÉPONSE C ▶ As et 7 de Pique

Votre partenaire dispose d'environ 5 points d'honneurs et vous comptez trois levées pour votre camp : l'As de Pique, le 10 et l'As de Trèfle. Pour sa part, le déclarant dispose de quatre levées sûres à Carreau et, bientôt, de deux levées à Trèfle grâce au partage amical de la couleur.

Quid des Cœurs ? Vous savez qu'il en détient quatre et il ne fait aucun doute qu'il est à même de trouver deux levées dans cette couleur. Il vous faut donc vous tourner vers les Piques tant que vous possédez l'As de Trèfle. Ce dont vous êtes certain, c'est que le déclarant n'a que deux cartes dans la couleur. En effet Sud a déjà montré quatre Cœurs et quatre Trèfles et vous savez qu'il possède trois cartes à Carreau (l'As, le Valet et le 7 que votre partenaire aurait fourni à la première levée s'il le possédait). Dès lors, quelle que soit la teneur des Piques d'Est, vous êtes certain d'affranchir trois levées dans la couleur en jouant As et 7 de Pique. Est n'aura qu'à ne pas couvrir la carte du mort pour que vos cinq levées soient là.

Vous jouez As et 7 de Pique : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 10843			
♥ 72			
♦ R1086			
♣ D74			
♠ A72		N	♠ V975
♥ 1095		O	♥ DV64
♦ D543		E	♦ 92
♣ A102		S	♣ V65
♠ RD			
♥ AR83			
♦ AV7			
♣ R983			

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE D ▶ Atout

Que signifie cette signalisation violente choisie par le partenaire ? Son 10 de Cœur est un Pair impair classique montrant quatre cartes dans la couleur. Quant au Valet, il s'agit d'un préférentiel de deuxième tour indiquant que c'est la couleur la plus chère qui l'intéresse. Ce n'est pas pour autant qu'il faut jouer Carreau sans réfléchir. Ce que vous savez c'est que Sud détient deux Cœurs et quatre Piques donc sept cartes mineures. Quelle qu'en soit la répartition, il ne peut, au vu du mort, trouver des défausses utiles (même si comme ici il dispose de cinq levées à Trèfle). Rangez votre Carreau et rejouez passivement atout en le laissant se débrouiller tout seul. La signalisation ne remplace jamais le raisonnement.

Vous avez joué Atout : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ DV105			
♥ D6			
♦ R876			
♣ R87			
♠ A72			♠ 63
♥ AR942	N		♥ V1075
♦ D104	O	E	♦ A932
♣ 106	S		♣ 952
♠ R984			
♥ 83			
♦ V5			
♣ ADV43			

JEU N°4

RÉPONSE C ▶ Le 2 de Cœur

Commençons par bien analyser la couleur d'entame. Bien que Sud ait adroitement manié ses petites cartes, le 4 de Pique en Pair impair du résidu rejoué par Est ne peut provenir d'une couleur de quatre cartes à l'origine (un conseil : quand vous ne le voyez pas, cherchez le 2). Qu'aurait rejoué Est avec un résidu de trois cartes ? La Dame de Pique ne tombera donc pas sans l'As. Dès lors, vous devez tenter de donner la main à Est pour qu'il traverse cette Dame de Pique.

Où ? Si Est a le Roi de Carreau, le déclarant devra fatalement lui donner la main. En revanche, si votre partenaire possède le Roi de Cœur, il faut jouer Cœur tout de suite. Attention, il est meilleur de jouer le 2 de Cœur plutôt que l'As car si Sud possède RD10x à Cœur, vous risquez de lui procurer trois levées dans la couleur. Remarquons que si Sud faisait la levée du Roi de Cœur, il devrait quand même passer par les Carreaux et permettre à votre partenaire de rejouer Pique.

Vous avez joué le 2 de Cœur : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 105			
♥ 73			
♦ ADV10			
♣ ARDV10			
♠ AV97			♠ R42
♥ AV2	N		♥ R965
♦ 6432	O	E	♦ 97
♣ 74	S		♣ 8632
♠ D863			
♥ D1084			
♦ R85			
♣ 95			

4^e COUPE DES CLUBS DE BRIDGE 2023 ▶ 2024



Faites le plein
de PE, de PP !



2 OCT 2023 ▶ 14 MAI 2024

▶ Renseignements dans votre club et sur FFBRIDGE.FR ◀

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

Voici des tests variés d'enchères et de jeu de la carte.
Le bridge est un jeu, amusez-vous !

TEST N°1

Vous venez de déclarer 2SA, la plupart du temps avec une main régulière et, si les adversaires ont enchéri, avec un arrêt dans leur couleur. Mais là n'est pas la question. Combien de points promettez-vous ?

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1SA	-	2SA	

A 7HL	B 8HL
C 9HL	D 10HL

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
2SA			

A 18H et plus	B 20-21H
C 23H et plus	

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♣ 2SA	-	1♠ -	

A 12-14H	B 15-17H
C 18-19H	

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♦ 2SA	-	2SA	

A 6-8H	B 9-10H
C 11H	D 12H

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♠ 1SA	1SA	- 2SA	

A 7HL	B 8HL
C 9HL	D 10HL

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
2♦ 2SA	-	2♠ -	

A 22-23HL	B 24-25HL
C 22HL et plus	D 24HL et plus

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
2♦ -	1♠	2SA	

A 0-8H	B 8-10H
C 8H et plus	D Au moins 2 Rois

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♣	1♠	2SA	

A 9-10H	B 11H
C 12H	D 11H et plus

→ Suite page suivante.

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°1 (suite)

JEU N°9

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♥	2♣	-	2SA

A 9-11HL	B 12-13HL
C 14HL	

JEU N°10

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♣	1♠	-	2♣
-	2SA		

A 9-10HL	B 11-12HL
C 13HL et plus	

JEU N°11

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♦	-	2♣	-
2SA			

A 12-14H	B 15-17H
C 18-19H	

JEU N°12

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♥	-	2♦	-
2SA			

A 12-14H	B 15-17H
C 18-19H	

TEST N°2

Les adversaires jouent 4♥ après la séquence suivante :

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥	-	3♥	-
4♥			

Vous êtes en Ouest. Quelle est votre entame avec chacune des mains suivantes ?

JEU N°13

DIFFICULTÉ ★

A	♠ 972
	♥ 85
	♦ RD76
	♣ V643

JEU N°14

DIFFICULTÉ ★★

A	♠ A64
	♥ D43
	♦ R76
	♣ 9852

JEU N°15

DIFFICULTÉ ★★★

A	♠ 7
	♥ 963
	♦ DV92
	♣ 108654

B	♠ R863
	♥ 742
	♦ A95
	♣ D104

B	♠ 98642
	♥ 5
	♦ D73
	♣ A1065

B	♠ RD103
	♥ R65
	♦ 9
	♣ AD742

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°3

Votre camp vient d'appeler un chelem ; l'adversaire entame et vous êtes le mort.
Un peu stressé, vous faites tomber une carte en étalant votre jeu. Laquelle est-ce ?

JEU N°16

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2SA	-	6SA	

Votre main en Nord :

- ♠ DV3
- ♥ 82
- ♦ AR64
- ♣ RV5

A	B
l'As de Trèfle	le 2 de Trèfle

JEU N°17

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA 6SA	-	4SA	-

Votre main en Nord :

- ♠ AV2
- ♥ RD6
- ♦ D98
- ♣ V54

A	B
le Roi de Trèfle	la Dame de Trèfle

JEU N°18

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣ 2SA	-	2♦ 6SA	-

Votre main en Nord :

- ♠ A64
- ♥ 953
- ♦ D1075
- ♣ 82

A	B
l'As de Cœur	l'As de Carreau

JEU N°19

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 6♠	-	1♣ 3♠	-

Votre main en Nord :

- ♠ A843
- ♥ RD6
- ♦ 4
- ♣ RD95

A	B
l'As de Carreau	le Valet de Trèfle

JEU N°20

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥ 4♠	-	1♣ 1♠ 6♠	-

Votre main en Sud :

- ♠ D964
- ♥ AV753
- ♦ 4
- ♣ A8

A	B
le Valet de Pique	le Valet de Trèfle

JEU N°21

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 4SA 6♠	-	1♣ 3♠ 5♥	-

Votre main en Nord :

- ♠ A843
- ♥ D6
- ♦ 4
- ♣ AD953

A	B
l'As de Cœur	le Roi de Cœur

→ Suite page suivante.

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°4

Vous jouez à l'atout Cœur et il vous manque la Dame de cette couleur.
Comment allez vous jouer pour la capturer le plus souvent possible ?

JEU N°22

DIFFICULTÉ ★

Maniement avec dix cartes à Cœur :

♥ RV853



Par quelle carte commencez-vous ?

♥ A9762

A l'As	B le Roi	C l'un ou l'autre
------------------	--------------------	-----------------------------

JEU N°23

DIFFICULTÉ ★★

Maniement avec dix cartes à Cœur :

♥ RV853



Par quelle carte commencez-vous ?

♥ A10762

A l'As	B le Roi	C l'un ou l'autre
------------------	--------------------	-----------------------------

JEU N°24

DIFFICULTÉ ★

Maniement avec neuf cartes à Cœur :

♥ R954



Vous jouez le Roi et les adversaires fournissent le 6 et le 7. Quand vous présentez le 4, Est joue le 10. **Jouez vous :**

♥ AV832

A le Valet pour faire l'impasse à la Dame	B l'As
---	------------------

JEU N°25

DIFFICULTÉ ★★

Maniement avec neuf cartes à Cœur :

♥ V72



Vous êtes en Nord. **Jouez vous :**

♥ AR10853

A le 2 pour l'As	B le Valet pour l'As	C le Valet vers le 3
----------------------------	--------------------------------	--------------------------------

JEU N°26

DIFFICULTÉ ★

Maniement avec huit cartes à Cœur :

♥ ARV10



Vous êtes en Sud et communiquez comme vous voulez entre les deux mains grâce aux autres couleurs. **Jouez vous :**

♥ 7642

A l'As puis le Roi	B l'As puis, après un retour en Sud, le 2 vers le 10
------------------------------	--

JEU N°27

DIFFICULTÉ ★★

Maniement avec huit cartes à Cœur :

♥ ARV3



Vous êtes en Sud et ne pourrez pas y revenir. **Jouez vous :**

♥ 10642

A le 10 vers le 3	C le 4 vers le Valet
-----------------------------	--------------------------------

JEU N°28

DIFFICULTÉ ★★★

Maniement avec dix cartes à Cœur :

♥ ARV1053



Vous êtes en Sud et pourrez y revenir. **Que jouez vous ?**

♥ 42

A Vous jouez le 2 pour l'As (coup de sonde) puis dans un deuxième temps le 4 vers le Valet	C Vous faites l'impasse directement (le 4 vers le Valet)
--	--

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°5

JEU N°29

DIFFICULTÉ ★★★

Vous êtes en Ouest avec la main suivante :

Don. : S - Vuln. : Personne

	S	O	N	E
Votre main :	1SA	-	3SA	

♠ D9853
♥ 7542
♦ R7
♣ D6

Vous entamez la quatrième meilleure carte de votre longue, le 5 de Pique et découvrez le mort :

♠ 74	♠ V
♥ RDV	♥ 10
♦ DV1062	♦ 3
♣ R53	♣
♠ D9853	♠ A
♥ 7542	♥ 3
♦ R7	♦ 5
♣ D6	♣

Le déclarant fournit le 4 de Pique du mort et prend le Valet de votre partenaire de l'As. Il rejoint ensuite le mort grâce au Roi de Cœur et joue la Dame de Carreau pour le 3, le 5 et votre Roi.

Que rejouez-vous dans l'espoir de faire chuter le déclarant ?

TEST N°6

JEU N°30

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♣	2♠	3SA	

Ouest entame du 4 de Pique, le mort s'étale et je vous conseille de faire votre plan de jeu :

♠ 62	♠ A
♥ 8743	♥ RD5
♦ R5	♦ DV103
♣ ARD94	♣ V102
♠ 4	♠
♥	♥
♦	♦
♣	♣

Vous recensez un pli à Pique, cinq à Trèfle et vous pouvez affranchir facilement trois levées de Carreau en faisant tomber l'As. L'adversaire entame le 4 de Pique pour le 2 du mort et le Valet d'Est.

Prenez- vous immédiatement de l'As de Pique pour jouer ensuite Carreau ?
Préférez-vous prendre de cet As au deuxième tour ? Ou trouvez-vous plus sage d'attendre le troisième tour ?

→ Solutions page suivante.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°1

JEU N°1

RÉPONSE C ▶ 9HL

L'ouverture d'1SA indique une force de 15-17H et la manche à 3SA nécessite une force combinée de 25H. Avec 7 points vous n'avez aucun espoir de totaliser 25 points : passez. A contrario avec 10 points vous disposez d'un minimum de 25 points, déclarez 3SA. Avec 8 points vous n'atteindrez le graal que si l'ouvreur possède 17H, ne soyez pas trop optimiste et passez. Avec 9 points proposez la manche, que votre partenaire acceptera avec 16 ou 17H.

JEU N°2

RÉPONSE B ▶ 20-21H

La force combinée des deux mains pour jouer 2SA dans de bonnes conditions doit être d'au moins 23H mais on ne va pas attendre d'en avoir autant pour ouvrir de 2SA. Une force de 20-21 points est suffisante, le partenaire possédant en moyenne les quelques points qui manquent. Les ouvertures à Sans Atout sont précises, à un ou deux points près, pour que le partenaire puisse estimer correctement la force de son camp et prendre la bonne décision.

JEU N°3

RÉPONSE C ▶ 18-19H

Sur la réponse d'1♠, la redemande de l'ouvreur à 1SA décrit une force de 12-14H et celle de 2SA une force de 18-19H. L'ouverture de 1SA correspond à la fourchette 15-17H.

JEU N°4

RÉPONSE C ▶ 11H

Quand votre main n'excède pas 10H, vous n'êtes pas sûr de détenir les 23H nécessaires pour jouer 2SA dans de bonnes conditions puisque l'ouvreur peut n'avoir que 12H : contentez-vous de 1SA. Avec 12H, imposez la manche. Votre camp dispose d'un minimum de 24H et si vous demandez son avis à votre partenaire il risque de refuser votre proposition de manche avec 13H. Faites une proposition de manche en déclarant 2SA avec 11H.

JEU N°5

RÉPONSE B ▶ 8HL

L'intervention à 1SA est un peu plus forte que l'ouverture de 1SA : 16-18H au lieu de 15-17H. Les réponses sont logiquement décalées d'un point vers le bas et la réponse de 2SA ne nécessite que 8 points.

JEU N°6

RÉPONSE D ▶ 24HL et plus

Quand l'ouvreur commence par ouvrir de 2♣ et, sur la réponse obligatoire de 2♦ déclare 2SA, il décrit une force de 22-23HL. À partir de 24HL l'ouverture juste est 2♦, cas de figure il est vrai peu fréquent.

JEU N°7

RÉPONSES C ET D ▶ 8H et plus, au moins deux Rois

L'ouverture de 2♦ Forcing de Manche demande au partenaire de nommer ses As. Il reste donc peu de place pour décrire les jeux sans As. Deux enchères leur sont consacrées : 2♥ pour les mains de 0 à 7H et 2SA pour celles de 8H et plus (ou comportant au moins deux Rois). Si l'ouvreur déclare 2SA, le camp possède au moins $24+8 = 32$ points et un chelem est très probable.

JEU N°8

RÉPONSE B ▶ 11H

La force est la même, qu'Est soit intervenu ou pas à 1♠ ; en revanche, un arrêt dans la couleur adverse est indispensable.

JEU N°9

RÉPONSE A ▶ 9-11HL

L'intervention à 2♣ montre une main de 11-18 HL comportant une couleur presque toujours sixième. Quand il possède à la fois un fit et un arrêt à Cœur, Ouest doit penser à jouer des Sans Atout. En effet la manche à 3SA peut gagner rapidement si le camp dispose de six levées de Trèfle. Dans ces conditions, Ouest propose la manche avec 9-11 HL et l'impose à partir de 12 HL.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

JEU N°10

RÉPONSE C ▶ 13HL et plus

Le cue-bid dit « vérificateur » utilisé par Ouest a pour but de connaître (ou de vérifier) la force de l'intervenant : sans l'ouverture il est prié de revenir dans sa majeure au niveau le plus bas, ici à 2♠ et dans le cas contraire de se décrire. L'enchère de 2SA indique donc une force d'au moins 13 HL.

JEU N°11

RÉPONSE A ▶ 12-14H

En déclarant 2SA vous décrivez une main régulière : vous ne pouvez pas vous situer dans la zone 15-17 car vous auriez alors ouvert de 1SA ! Répondez 2SA quand votre ouverture est de première zone (12-14 H) et 3SA quand elle est de troisième zone (18-19 H).

JEU N°12

RÉPONSE B ▶ 15-17H

Après une ouverture majeure la situation est différente car Nord peut très bien posséder une main de 15-17 H ! Dans la première zone d'ouverture (12-14 H), il répète ses Cœurs au palier de 2 ; dans la deuxième (15-17 H) il déclare 2SA ; et dans la troisième (18-19 H) il saute à 3SA.

TEST N°2

JEU N°13

MAIN A ▶ Roi de Carreau

Si les adversaires jouaient à Sans Atout, il vous faudrait trois honneurs pour entamer du Roi. Dans un contrat à l'atout, deux honneurs équivalents suffisent pour entamer en tête de séquence. Le but d'une telle entame est d'affranchir rapidement des levées.

MAIN B ▶ 2 de Cœur

Dans un contrat à l'atout il est fortement déconseillé d'entamer sous un honneur isolé ; entamez d'un petit atout.

JEU N°14

MAIN A ▶ 8 de Trèfle

Vous choisissez avec raison d'entamer Trèfle pour ne pas jouer sous un honneur. Avec quatre petites cartes dans une couleur, la bonne entame est la deuxième meilleure. Avec un honneur quatrième ce serait la troisième meilleure.

MAIN B ▶ 2 de Pique

L'entame en Pair/Impair avec un nombre impair de cartes consiste à entamer de la plus petite carte. L'entame atout, dans le singleton, risque de faire prendre un honneur au partenaire.

JEU N°15

MAIN A ▶ 7 de Pique

Entamez de votre singleton Pique et espérez que votre partenaire prendra la main pour vous donner une ou plusieurs coupes.

MAIN B ▶ Roi de Pique

Vous avez beaucoup trop de jeu pour entamer de votre singleton ; votre partenaire n'est pas favori pour prendre la main et vous donner une coupe ! Essayez plutôt d'affranchir des honneurs.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°3

JEU N°16

RÉPONSE B ▶ Le 2 de Trèfle

En ouvrant de 2SA votre partenaire a promis un jeu de 20 ou 21 points. D'après la table de décision il est bien joué de tenter le petit chelem à partir de 33 points et le grand chelem à partir de 37 points. Votre main contient déjà 14 points ; en rajoutant le 2 de Trèfle, vous restez à $20+14 = 34$ points et l'enchère de 6SA est légitime. Si vous déteniez en plus l'As de Trèfle, soit quatre points supplémentaires, votre total s'élèverait à 38 et vous devriez déclarer 7SA sans tergiverser.

JEU N°17

RÉPONSE A ▶ Le Roi de Trèfle

Le saut à 4SA est une enchère « quantitative » qui demande au partenaire, s'il est maximum de son ouverture, de nommer le chelem. La table de décision recommande de tenter le petit chelem à partir de 33 points. L'ouvreur en ayant de 15 à 17, le répondant doit en posséder 16-17 pour son enchère. La main comporte 13 points ; l'ajout du Roi de Trèfle permet de totaliser les 16 points requis. La Dame de Trèfle ne le permettrait pas.

JEU N°18

RÉPONSE B ▶ L'As de Carreau

Avec cet As vous comptez 10H ainsi qu'un point de longueur pour le cinquième Carreau, soit 11HL qui, ajoutés aux 22 points de l'ouvreur, permettent d'atteindre les 33 points synonymes de petit chelem. Avec l'As de Cœur vous n'atteignez que 32 points. Vous avez alors intérêt à déclarer 3♣, Stayman, pour explorer un éventuel fit à Cœur qui vous permettrait de prendre en compte des points de distribution.

JEU N°19

RÉPONSE B ▶ Le Valet de Trèfle

Le saut à 3♠ indique une main fittée donc comportant quatre cartes à Pique et plus intéressante que si on avait simplement soutenu à 2♠. La force en points d'honneur n'est pas minimale et pourtant la main ne

correspond pas à l'ouverture d'1SA. Il s'agit logiquement d'une main irrégulière de 17-19HLD.

La carte tombée est le Valet de Trèfle. Avec l'As de Carreau Nord aurait une main régulière de 18H et déclarerait directement la manche.

JEU N°20

RÉPONSE B ▶ Le Valet de Trèfle

Quel que soit le Valet choisi, vous contemplez un fit au moins quatrième avec votre partenaire et une force d'ouverture sur son ouverture : vous pouvez sereinement produire l'enchère de 4♠. Toutefois, avec le Valet de Pique, vous ne devriez pas être dans cette situation car avec cinq cartes à Pique et à Cœur votre première réponse aurait dû être 1♠ et non pas 1♥.

JEU N°21

RÉPONSE B ▶ Le Roi de Cœur

Un fit majeur ayant été trouvé, l'enchère de 4SA n'est pas quantitative mais correspond à un Blackwood. La réponse de 5♥ indique deux As. Il y aurait donc deux As de Cœur dans le jeu ; la carte tombée est le Roi de Cœur.

TEST N°4

JEU N°22

RÉPONSE A ▶ L'As pour le 3

Vous possédez dix cartes dans la couleur et il vous manque la Dame et le 10. La plupart du temps le résidu sera partagé 2/1 et vous viendrez à bout des atouts adverses en deux coups de cuillère à pot. Mais de temps en temps un adversaire possèdera les trois cartes manquantes. S'il s'agit d'Est, votre adversaire de droite, vous aurez beau invoquer tous les dieux du bridge, vous perdrez toujours une levée. Si s'agit d'Ouest, votre adversaire de gauche, vous pouvez faire l'impasse à la Dame puisque vous possédez la fourchette As/Valet au mort ; à condition bien sûr d'avoir conservé cette fourchette en jouant l'As au premier tour.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

JEU N°23

RÉPONSE C ▶ L'un ou l'autre

Il vous manque toujours la Dame mais cette fois vous possédez le 10. Vous visualisez une fourchette Roi/Valet d'un côté et As/10 de l'autre qui sont équivalentes. Vous pouvez tirer à pile ou face pour savoir si vous jouez d'abord l'As ou le Roi...à moins que vous n'ayez d'autres renseignements sur les jeux adverses : un opposant a-t-il plus de points que son partenaire ? ou une distribution qui lui laisserait moins de cartes à Cœur qu'à son partenaire ?

JEU N°24

RÉPONSE B ▶ L'As

La règle des 7/9/11 nous dit que sauf renseignement particulier, il est statistiquement mieux joué de ne pas faire l'impasse à la Dame à partir de neuf cartes détenues dans une couleur. Vous comptez neuf cartes à Cœur, appliquez la règle !

JEU N°25

RÉPONSE B ▶ Le Valet pour l'As

Vous avez neuf cartes et tout intérêt à appliquer la règle des 7/9/11 (donc à ne pas tenter l'impasse) ce qui ne vous empêche pas de tendre un piège à votre adversaire : partez du Valet, comme si vous alliez tenter une impasse forçante. Est, habitué à jouer honneur sur honneur, va peut-être fournir la Dame auquel cas votre problème sera résolu. S'il joue une petite carte, prenez ce Valet du Roi et continuez avec l'As.

JEU N°26

RÉPONSE B ▶ L'As puis après un retour en Sud, le 2 vers le 10

Avec huit cartes dans la couleur, votre meilleure chance de capturer Rachel, la Dame de Cœur, est de faire l'impasse. Si cette impasse réussit vous la recommencerez en jouant le 4 vers le Valet. Auparavant vous pouvez jouer l'As puisqu'il vous restera toujours la fourchette Roi/Valet 10. Ce « coup de sonde » vous permettra, assez rarement quand même, de capturer la Dame sèche en Est. Remarquez que vous aurez besoin de

deux communications vers votre main pour tenter deux fois l'impasse.

JEU N°27

RÉPONSE B ▶ Le 4 vers le Valet

Vous détenez huit cartes et allez tenter l'impasse. Jouer le 10 c'est tenter une impasse « forçante » en présentant un honneur ou une carte équivalente pour venir à bout d'un honneur manquant. L'impasse forçante permet de gagner une communication mais a l'inconvénient de sacrifier un honneur. Ici vous possédez quatre honneurs et vous allez jouer quatre tours de la couleur. Si vous en sacrifiez un au départ vous n'en aurez plus au quatrième tour...Partez donc du 2 vers le Valet, vous réaliserez quatre levées avec la Dame sèche, seconde ou troisième placée. Si vous partez du 10, vous ne ferez que trois levées avec la Dame sèche placée. Il vous manque le 9 pour faire quatre levées si Rachel est quatrième en Ouest.

JEU N°28

RÉPONSE B ▶ Le 4 vers le Valet

Le coup de sonde vous permet de déloger une Dame sèche en Est mais vous empêche de réitérer l'impasse puisque vous n'avez que deux cartes en Sud ; vous ne capturerez qu'une Dame sèche, seconde ou troisième en Ouest. Faire directement l'impasse c'est vous donner la possibilité de la recommencer. Vous viendrez ainsi à bout d'une Dame sèche, seconde, troisième ou quatrième en Ouest.

La différence entre les deux managements est donc qu'avec le coup de sonde vous capturez une Dame sèche en Est alors qu'en tentant directement l'impasse vous capturez une Dame quatrième en Ouest. Quel est le cas le plus fréquent ? vous avez quatre positions de Dame quatrième opposée aux quatre singletons possibles (ici le 9, le 8 le 7 et le 6), contre un seul cas de Dame sèche opposée à 9876. Vous avez donc quatre fois plus de chances de trouver la Dame quatrième que la Dame sèche.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°5

JEU N°29

RÉPONSE ▶ La Dame de Trèfle

La première levée permet de savoir que Sud détient encore l'As et le 10 de Pique et que cette couleur est sans avenir pour la défense. En effet Est aurait fourni le Roi, son plus gros Pique, s'il l'avait eu et en cas de cartes équivalentes, la plus petite, donc le 10 avec Valet-10.

Carreau est visiblement la couleur principale du déclarant et les Cœurs ne sont pas plus prometteurs ! Votre seul espoir réside dans les Trèfles.

Rejouez la Dame !

Les quatre jeux qui répondent à votre attente :

♠ 74		♠ V62									
♥ RDV		♥ 109									
♦ DV1062		♦ 943									
♣ R53		♣ AV1087									
♠ D9853	<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		♠ AR10
	N										
O		E									
	S										
♥ 7542		♥ A863									
♦ R7		♦ A85									
♣ D6		♣ 942									

TEST N°6

JEU N°30

RÉPONSE ▶ Prendre au deuxième tour

La répartition des Piques est connue puisqu'Est, en intervenant à 2♠, a promis six cartes. Votre camp en possède cinq et Ouest en détient deux. Si vous prenez le premier tour de Pique de l'As, Ouest jouera son deuxième Pique après avoir pris la main à l'As de Carreau et vous chuterez de deux levées en perdant cinq Piques et un As.

Prendre le deuxième tour de Pique, au moment où Ouest fournit sa dernière carte dans cette couleur, permet de rompre les communications du camp adverse. En main à l'As de Carreau, Ouest ne peut plus rejouer Pique et vous réalisez même dix levées en affranchissant aussi un Cœur. Le bon timing consiste donc à prendre au deuxième tour.

Attendre le troisième tour de Pique pour prendre la main n'est pas utile puisque, comme on l'a vu, les communications sont coupées après le deuxième tour. Cela vous empêchera aussi de réaliser dix levées car vous perdrez deux Piques et deux As.

Vous pourriez même chuter ce contrat si Est jouait le Valet de Cœur à la troisième levée, en concédant deux Piques, deux Cœurs et un Carreau !

Remarquez que si vous laissez passer la première levée et qu'Est joue ce Valet de Cœur, vous ne réaliserez que neuf levées.

Les quatre jeux :

♠ 62		♠ RDV875									
♥ 8743		♥ V102									
♦ R5		♦ 864									
♣ ARD94		♣ 7									
♠ 43	<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		♠ A109
	N										
O		E									
	S										
♥ A96		♥ RD5									
♦ A972		♦ DV103									
♣ 8653		♣ V102									