

LE QUIZ

> PAR JEAN-PIERRE
DESMOULINS

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

ENCHÈRES

JEUX N°1 À 9

1 ♠ D9642 ♥ AR10 ♦ AD9 ♣ AV	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	?				2 ♠ A1072 ♥ 105 ♦ RV94 ♣ A93	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♦</td><td>1♥</td><td>1♠</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♦	1♥	1♠	3 ♠ RV6 ♥ RV974 ♦ 3 ♣ AR54	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>2♥</td><td>3♦</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	-	2♥	3♦	?																			
S	O	N	E																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
?	1♦	1♥	1♠																																														
S	O	N	E																																														
1♥	-	2♥	3♦																																														
?																																																	
4 ♠ AD72 ♥ 4 ♦ ADV94 ♣ RV8	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♦</td><td>-</td><td>1♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>3♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♥	-	1♠	-	3♣	-	?				5 ♠ AR6 ♥ DV93 ♦ R104 ♣ 964	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♠</td><td>-</td><td>2♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>3♥</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♦	-	2♠	-	2♦	-	?		3♥	-	6 ♠ RV975 ♥ D106 ♦ A1074 ♣ 4	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♠</td><td>2♥</td><td>3♣</td><td>1♥</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♠	2♥	3♣	1♥	?			
S	O	N	E																																														
1♦	-	1♥	-																																														
1♠	-	3♣	-																																														
?																																																	
S	O	N	E																																														
1♥	-	1♦	-																																														
2♠	-	2♦	-																																														
?		3♥	-																																														
S	O	N	E																																														
1♠	2♥	3♣	1♥																																														
?																																																	
7 ♠ R1084 ♥ DV97 ♦ 762 ♣ 104	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>2♠</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♣	-	?		2♠	-	8 ♠ V975 ♥ D853 ♦ 10753 ♣ 2	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>-</td><td>1SA</td><td>1♣</td><td>1♦</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>X</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	-	1SA	1♣	1♦	?		X	-	9 ♠ AD1063 ♥ RV7 ♦ A6 ♣ R107	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>1♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>2♥</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♠	-	1♥	-	?		2♥	-								
S	O	N	E																																														
1♥	-	1♣	-																																														
?		2♠	-																																														
S	O	N	E																																														
-	1SA	1♣	1♦																																														
?		X	-																																														
S	O	N	E																																														
1♠	-	1♥	-																																														
?		2♥	-																																														

ENTAMES *Tournoi par paires*

JEU N°10

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

<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>2SA</td><td>-</td><td>3♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>3♠</td><td>-</td><td>3SA</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	2SA	-	3♣	-	3♠	-	3SA	-	A ♠ AV6 ♥ 98 ♦ R9753 ♣ 1094	B ♠ 64 ♥ A973 ♦ R1053 ♣ 954	C ♠ 74 ♥ DV94 ♦ DV92 ♣ R104	D ♠ A973 ♥ RD84 ♦ 96 ♣ A83
S	O	N	E													
2SA	-	3♣	-													
3♠	-	3SA	-													

JEU DE LA CARTE *en face du mort*

JEU N°11

♠ D73
♥ A743
♦ R6
♣ AV73

Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	1♣	-
4♥	-	2♥	-

♠ V84
♥ RV65
♦ A4
♣ RD54

Entame : Valet de Carreau

Vous avez atteint cette manche sans problème. Saurez-vous aussi prendre les meilleures chances de la gagner ?

JEU DE LA CARTE *en défense*

JEU N°12

♠ ARD4
♥ 876
♦ 8742
♣ R6

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♠	-	1♦	2♣

♠ 83
♥ D109
♦ R3
♣ AD10842

Entame : 9 de Trèfle

Le déclarant appelle un petit Trèfle du mort et vous faites la levée de la Dame, et encaissez l'As. Tout le monde fournit. Prenez les rênes !

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠ D9642 ♥ AR10 ♦ AD9 ♣ AV	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>2SA</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2SA				2 ♠ A1072 ♥ 105 ♦ RV94 ♣ A93	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1SA</td><td>1♦</td><td>1♥</td><td>1♠</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1SA	1♦	1♥	1♠	3 ♠ RV6 ♥ RV974 ♦ 3 ♣ AR54	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>2♥</td><td>3♦</td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	2♥	3♦	X																			
S	O	N	E																																														
2SA																																																	
S	O	N	E																																														
1SA	1♦	1♥	1♠																																														
S	O	N	E																																														
1♥	-	2♥	3♦																																														
X																																																	
4 ♠ AD72 ♥ 4 ♦ ADV94 ♣ RV8	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1♦</td><td>-</td><td>1♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>3♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>4♣</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦	-	1♥	-	1♠	-	3♣	-	4♣				5 ♠ AR6 ♥ DV93 ♦ R104 ♣ 964	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♠</td><td>-</td><td>2♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>3♠</td><td></td><td>3♥</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♦	-	2♠	-	2♦	-	3♠		3♥	-	6 ♠ RV975 ♥ D106 ♦ A1074 ♣ 4	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1♠</td><td>2♥</td><td>3♣</td><td>1♥</td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	2♥	3♣	1♥	-			
S	O	N	E																																														
1♦	-	1♥	-																																														
1♠	-	3♣	-																																														
4♣																																																	
S	O	N	E																																														
1♥	-	1♦	-																																														
2♠	-	2♦	-																																														
3♠		3♥	-																																														
S	O	N	E																																														
1♠	2♥	3♣	1♥																																														
-																																																	
7 ♠ R1084 ♥ DV97 ♦ 762 ♣ 104	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1♥</td><td>-</td><td>1♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>3♠</td><td></td><td>2♠</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♣	-	3♠		2♠	-	8 ♠ V975 ♥ D853 ♦ 10753 ♣ 2	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>-</td><td>1SA</td><td>1♣</td><td>1♦</td></tr> <tr><td>2♦</td><td></td><td>X</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	-	1SA	1♣	1♦	2♦		X	-	9 ♠ AD1063 ♥ RV7 ♦ A6 ♣ R107	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>1♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>3♣</td><td></td><td>2♥</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♠	-	1♥	-	3♣		2♥	-								
S	O	N	E																																														
1♥	-	1♣	-																																														
3♠		2♠	-																																														
S	O	N	E																																														
-	1SA	1♣	1♦																																														
2♦		X	-																																														
S	O	N	E																																														
1♠	-	1♥	-																																														
3♣		2♥	-																																														

JEU N°1 À 9

1 2SA. Avec cette mauvaise majeure cinquième et tous vos points concentrés dans les mineures, l'enchère décrira bien mieux votre main qu'une ouverture de 1♠.

2 1SA. L'enchère promet 8 à 12HL dans une main régulière et dénie le fit. N'oubliez pas que l'intervention est possible avec des jeux inférieurs à la valeur de l'ouverture : les réponses doivent donc être adaptées.

3 Contre. Seule enchère disponible pour proposer la manche à Cœur. Rappelons qu'une surenchère à 3♥ serait purement compétitive.

4 4♣. L'enchère de 3♣ montre un bicolore 5-5 et impose la manche. Montrez immédiatement votre fit et votre ambition de chelem en soutenant au palier de 4.

5 3♠. Le renseignement donné par votre partenaire (trois cartes à Cœur) n'est malheureusement pas très utile. Tentez de lui faire avouer un arrêt à Trèfle pour jouer 3SA en utilisant la seule enchère intermédiaire disponible.

6 Passe. Une nouvelle couleur annoncée par le n°4 n'est jamais forcing lorsque les trois premiers joueurs ont enchéri. En situation de misfit, arrêtez les frais au plus vite.

7 3♠. Attention, vous n'êtes pas en situation de bicolore cher mais de bicolore à saut. L'enchère de 2SA n'est donc pas classiquement modératrice et vous devez soutenir naturellement.

8 2♦. Le contre est d'appel : utilisez donc le cue-bid pour faire choisir une majeure à votre partenaire.

9 3♣. 2♥ promet six cartes et le soutien à 3♥ serait une simple proposition de manche avec deux cartes à Cœur. Vous devez donc changer de couleur et différer l'expression de votre soutien.

SOLUTIONS DES ENTAMES

<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>2SA</td><td>-</td><td>3♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>3♠</td><td>-</td><td>3SA</td><td>-</td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	2SA	-	3♣	-	3♠	-	3SA	-	A ♠ AV6 ♥ 98 ♦ R97 5 3 ♣ 1094	B ♠ 64 ♥ A973 ♦ R1053 ♣ 9 54	C ♠ 74 ♥ DV94 ♦ D V92 ♣ R104	D ♠ A973 ♥ RD84 ♦ 9 6 ♣ A83
S	O	N	E													
2SA	-	3♣	-													
3♠	-	3SA	-													

JEU N°10

A : 5 de Carreau. En tournoi par paires ou en match par quatre, l'entame dans une couleur cinquième est un must puisqu'elle procure souvent à votre camp les meilleures chances de réaliser une ou deux levées de longueur.

B : 9 de Trèfle. L'entame à Cœur dans la couleur quatrième connue au mort n'est pas engageante, ni celle à Carreau sous Roi-10, statistiquement très défavorable. Préférez une entame neutre à Trèfle en « top of nothing ».

C : Dame de Carreau. Les quatre cartes à Cœur du mort sont connues par inférence du Stayman adverse : privilégiez donc l'entame à Carreau avec un teneur équivalente.

D : 9 de Carreau. Voilà une entame particulièrement difficile. Vous détenez pratiquement toutes les forces de votre camp et le danger est grand, particulièrement en Tournoi par paires, de donner une levée en entamant sous vos honneurs : tournez-vous vers les Carreaux dans l'espoir de la neutralité.

SOLUTIONS DU JEU DE LA CARTE en face du mort

♠ D73 ♥ A743 ♦ R6 ♣ AV73		♠ R952 ♥ 102 ♦ D8732 ♣ 108									
♠ A106 ♥ D98 ♦ V1095 ♣ 962	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		♠ V84 ♥ RV65 ♦ A4 ♣ RD54
	N										
O		E									
	S										

Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	1♣	-
4♥		2♥	

Entame : Valet de Carreau

JEU N°11

Même si les atouts sont répartis 3-2, vous êtes en danger de perdre trois levées de Pique et une levée d'atout. En effet, si vous jouez les Piques vous-même et que les honneurs sont répartis en flanc, vous ne pourrez réaliser ni la Dame ni le Valet.

Une solution existe pour peu que les atouts soient bien répartis, grâce à **une manœuvre d'élimination**. Prenez l'entame et encaissez As-Roi de Cœur : malheureusement, la Dame ne tombe pas. Éliminez alors les Carreaux et encaissez vos Trèfles.

Si l'adversaire qui possède le dernier atout coupe, il se voit obligé de jouer **coupe et défausse ou Pique**, vous assurant ainsi une levée dans la couleur. S'il refuse de couper, achevez-le en le remettant en main à l'atout pour le même résultat !

SOLUTIONS DU JEU DE LA CARTE en défense

♠ 62 ♥ V432 ♦ D10965 ♣ 93		♠ 83 ♥ D109 ♦ R3 ♣ AD10842									
♠ V10975 ♥ AR4 ♦ AV ♣ V73	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♠	-	1♦	2♣
		4♠	

Entame : 9 de Trèfle

JEU N°12

Vous devez encore trouver deux levées dans les couleurs rouges pour battre ce contrat.

Le mort semble bien inoffensif, puisqu'il ne saurait procurer au déclarant de défausse et qu'une coupe de la main courte semble lointaine. Pensez toutefois à la position de Trèfles : il reste au déclarant le Valet sec. Sans action de votre part, il pourra défausser un Cœur du mort sur ce Valet après avoir retiré les atouts, puis couper un Cœur de la main courte.

Prenez les devants **en faisant couper le Valet de Trèfle** du déclarant par votre partenaire : le déclarant ne pourra échapper à la perte de quatre levées.

MATCH APRÈS MATCH, VIBREZ AVEC LES BLEUS !

Les 2 saisons de la série de la FFB



Saison 1
▶ THOMAS BESSIS ◀



Saison 2
▶ ARTHUR BOULIN ◀

▶ À CONSOMMER SANS MODÉRATION YouTube