

## 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

<b>1</b> ♠ D984 ♥ A5 ♦ RV103 ♣ AD7	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>2♣ ?</td><td>-</td><td>1SA 2♦</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	2♣ ?	-	1SA 2♦	-	<b>2</b> ♠ R104 ♥ ADV6 ♦ 753 ♣ R94	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♣ ?</td><td>1♦</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♣ ?	1♦	1♠	-	<b>3</b> ♠ AD1083 ♥ R5 ♦ 84 ♣ RV94	<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♥ 1SA</td><td>- 2♦</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♠ ?	-	1♥ 1SA	- 2♦
S	O	N	E																										
2♣ ?	-	1SA 2♦	-																										
S	O	N	E																										
1♣ ?	1♦	1♠	-																										
S	O	N	E																										
1♠ ?	-	1♥ 1SA	- 2♦																										
<b>4</b> ♠ 4 ♥ 84 ♦ AD108642 ♣ V93	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>3♦ ?</td><td>-</td><td>3♠</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	3♦ ?	-	3♠	-	<b>5</b> ♠ A6 ♥ ADV9 ♦ 9742 ♣ D104	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♦ 2SA ?</td><td>-</td><td>2♣ 3♣</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦ 2SA ?	-	2♣ 3♣	-	<b>6</b> ♠ A752 ♥ RV104 ♦ V8 ♣ A95	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♣ ?</td><td>1♠</td><td>2♦</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♣ ?	1♠	2♦	-
S	O	N	E																										
3♦ ?	-	3♠	-																										
S	O	N	E																										
1♦ 2SA ?	-	2♣ 3♣	-																										
S	O	N	E																										
1♣ ?	1♠	2♦	-																										
<b>7</b> ♠ ADV4 ♥ 3 ♦ RDV94 ♣ A104	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♦ 1♠* ?</td><td>-</td><td>1♣ 1♥ 2♠</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦ 1♠* ?	-	1♣ 1♥ 2♠	-	<b>8</b> ♠ R8 ♥ RV95 ♦ ARV8 ♣ R102	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♦ ?</td><td>1SA</td><td>-</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦ ?	1SA	-	-	<b>9</b> ♠ 5 ♥ AV10742 ♦ D94 ♣ RV2	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1♥ 2♥ ?</td><td>-</td><td>1♠ 3♥</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥ 2♥ ?	-	1♠ 3♥	-
S	O	N	E																										
1♦ 1♠* ?	-	1♣ 1♥ 2♠	-																										
S	O	N	E																										
1♦ ?	1SA	-	-																										
S	O	N	E																										
1♥ 2♥ ?	-	1♠ 3♥	-																										

\* 4<sup>e</sup> couleur forcing

### 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>1♦ 2♦ 3SA</td><td>2♣ -</td><td>X 3♣</td><td>- -</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦ 2♦ 3SA	2♣ -	X 3♣	- -	<b>A</b> ♠ R7 ♥ V2 ♦ A84 ♣ AD10974	<b>B</b> ♠ DV102 ♥ 4 ♦ A8 ♣ RV9752	<b>C</b> ♠ 74 ♥ AD5 ♦ 72 ♣ RD8532	<b>D</b> ♠ A84 ♥ 5 ♦ R86 ♣ AV10852
S	O	N	E									
1♦ 2♦ 3SA	2♣ -	X 3♣	- -									

### JEU DE LA CARTE *en face du mort*

#### JEU N°11

♠ V53  
♥ DV9  
♦ AR532  
♣ V6

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥ 3♦	-	2♦ 4♥	-

N	E
O	S

♠ R82  
♥ AR1087  
♦ D976  
♣ D

**Entame : As de Trèfle**

Ouest, ayant fait la levée, rejoue le Roi de Trèfle : c'est à vous de jouer !

### JEU DE LA CARTE *en défense*

#### JEU N°12

♠ AR7  
♥ 3  
♦ ARD85  
♣ V975

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♠*	4♥	1♦ 4♠	1♥

♠ 43  
♥ V9754  
♦ 6432  
♣ AD

N	E
O	S

**Entame : 4 de Cœur**

Est prend du Roi de Cœur, le déclarant contribuant du 6, puis rejoue le 2 de Trèfle pour le 4 de Sud. Quel est votre plan ?

\* Six cartes, main faible

## SOLUTIONS DES ENCHÈRES

<b>1</b> ♠ D984 ♥ A5 ♦ RV103 ♣ AD7	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td>1SA</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♣</td><td>-</td><td>2♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>4SA</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E			1SA	-	2♣	-	2♦	-	4SA				<b>2</b> ♠ R104 ♥ ADV6 ♦ 753 ♣ R94	<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>1♦</td><td>1♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>1SA</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣	1♦	1♠	-	1SA				<b>3</b> ♠ AD1083 ♥ R5 ♦ 84 ♣ RV94	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td>1♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>1SA</td><td>2♦</td></tr> <tr><td>X</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E			1♥	-	1♠	-	1SA	2♦	X							
S	O	N	E																																																		
		1SA	-																																																		
2♣	-	2♦	-																																																		
4SA																																																					
S	O	N	E																																																		
1♣	1♦	1♠	-																																																		
1SA																																																					
S	O	N	E																																																		
		1♥	-																																																		
1♠	-	1SA	2♦																																																		
X																																																					
<b>4</b> ♠ 4 ♥ 84 ♦ AD108642 ♣ V93	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>3♦</td><td>-</td><td>3♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>3SA</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	3♦	-	3♠	-	3SA				<b>5</b> ♠ A6 ♥ ADV9 ♦ 9742 ♣ D104	<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>-</td></tr> <tr><td>2SA</td><td>-</td><td>3♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>3♥</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦	-	2♣	-	2SA	-	3♣	-	3♥				<b>6</b> ♠ A752 ♥ RV104 ♦ V8 ♣ A95	<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>1♠</td><td>2♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♥</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♣	1♠	2♦	-	2♥											
S	O	N	E																																																		
3♦	-	3♠	-																																																		
3SA																																																					
S	O	N	E																																																		
1♦	-	2♣	-																																																		
2SA	-	3♣	-																																																		
3♥																																																					
S	O	N	E																																																		
1♣	1♠	2♦	-																																																		
2♥																																																					
<b>7</b> ♠ ADV4 ♥ 3 ♦ RDV94 ♣ A104	<table border="1"> <thead> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td>1♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>1♦</td><td>-</td><td>1♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>-</td><td>2♠</td><td>-</td></tr> <tr><td>3♠</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E			1♣	-	1♦	-	1♥	-	1♠	-	2♠	-	3♠				<b>8</b> ♠ R8 ♥ RV95 ♦ ARV8 ♣ R102	<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>1SA</td><td>-</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦	1SA	-	-	-				<b>9</b> ♠ 5 ♥ AV10742 ♦ D94 ♣ RV2	<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>3♥</td><td>-</td></tr> <tr><td>-</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♠	-	2♥	-	3♥	-	-			
S	O	N	E																																																		
		1♣	-																																																		
1♦	-	1♥	-																																																		
1♠	-	2♠	-																																																		
3♠																																																					
S	O	N	E																																																		
1♦	1SA	-	-																																																		
-																																																					
S	O	N	E																																																		
1♥	-	1♠	-																																																		
2♥	-	3♥	-																																																		
-																																																					

### JEU N°1 à 9

**1 4SA.** Un petit chelem à Sans-Atout (ou en mineure) est possible si votre partenaire est maximum, mais pour autant vous ne pouvez pas l'imposer. Utilisez donc le 4SA quantitatif pour transmettre cette proposition et rappelez-vous : sans fit explicite (ou implicite face à un très bel unicolore), pas de Blackwood !

**2 1SA.** 1♠ ne promet que quatre cartes dans la couleur et l'enchère est bien entendu forcing. Redemandez à 1SA, qui, sous la contrainte d'une enchère forcing du partenaire, ne promet pas l'arrêt dans la couleur adverse.

**3 Contre.** Le Contre d'une intervention à retardement est d'appel : utilisez-le pour tenter de retrouver un fit 5-3 en majeure. L'enchère de 3♣, quant à elle, montrerait une longue à Trèfle dans un jeu relativement faible.

**4 3SA.** Après votre ouverture de barrage, votre enchère ne peut promettre des arrêts dans les couleurs non nommées. Elle indique, face à l'enchère forcing de 3♠, l'absence de fit dans cette couleur.

**5 3♥.** L'enchère de 3♣ est forcing après la redemande à 2SA (ce ne serait pas le cas après une redemande à 2♦). Annoncez votre force à Cœur :

votre partenaire en déduira un "trou" dans la couleur sautée et décidera de la suite des opérations.

**6 2♥.** La mention de vos quatre cartes à Cœur est économique puisque 2♥ est inférieur à 3♣, palier de répétition simple de la couleur d'ouverture. Elle est aussi prioritaire sur une enchère à Sans-Atout.

**7 3♠.** 1♠ était une quatrième couleur forcing et 2♠ la description naturelle de quatre cartes dans la couleur, dans un jeu de première zone (12-14H). Exprimez maintenant un fit forcing au palier de 3 pour poursuivre vos investigations vers un chelem. Une séquence piègeuse, n'est-ce pas ?

**8 Passe.** En réveil, le contre serait l'indication d'un jeu agréable, tricolore court à Trèfle (une sorte d'appel aux majeures, donc). Avec un jeu régulier et fort, passez : rien n'indique que vous puissiez faire chuter les adversaires, d'autant que vos honneurs sont mal placés.

**9 Passe.** 2♥ promet ici six cartes dans la couleur, comme à chaque fois que la réponse est « collée » à l'ouverture. 3♥ est une simple proposition de manche avec deux cartes dans la couleur, que vous devez bien entendu refuser.

## 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>1♦</td><td>2♣</td><td>X</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♦</td><td>-</td><td>3♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>3SA</td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦	2♣	X	-	2♦	-	3♣	-	3SA				<b>A</b> ♠ R7 ♥ V2 ♦ A84 ♣ AD10974	<b>B</b> ♠ DV102 ♥ 4 ♦ A8 ♣ RV9752	<b>C</b> ♠ 74 ♥ AD5 ♦ 72 ♣ RD8532	<b>D</b> ♠ A84 ♥ 5 ♦ R86 ♣ AV10852
S	O	N	E																	
1♦	2♣	X	-																	
2♦	-	3♣	-																	
3SA																				

### JEU N°10

**A : As de Trèfle.** Il est très vraisemblable, à la vue de votre jeu, que votre partenaire ne prenne la main... qu'à la donne suivante ! Entamez donc de l'As de Trèfle pour rejouer le Dame en cas de Valet second au mort. Vos reprises de main serviront à encaisser la couleur si vous parvenez à l'affranchir.

**B : Dame de Pique.** Votre partenaire n'a pas pu contrer 3♣ pour vous signaler un honneur dans la couleur. En Tournoi par Paires où donner une surlevée est si coûteux, il est plus neutre et donc moins dangereux d'entamer de la Dame de Pique.

**C : 5 de Trèfle.** Rien d'autre à entamer que votre longue, Tournoi par paires ou non ! Sans carte d'appui à votre séquence, entamez de la 4<sup>e</sup> meilleure en espérant un petit complément dans le jeu de votre partenaire, comme le Valet.

**D : Valet de Trèfle.** Avec une séquence interne comme Valet-10, entamez de la tête de votre séquence. Vos deux reprises vraisemblables vous donnent de bons espoirs d'affranchissement.

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

♠ V53	♠ D1094
♥ DV9	♥ 652
♦ AR532	♦ 10
♣ V6	♣ 108754

  

♠ A76	♠ R82
♥ 43	♥ AR1087
♦ V84	♦ D976
♣ AR932	♣ D

N  
O  
E  
S

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥		2♦	-
3♦	-	4♥	

Entame : As de Trèfle

### JEU N°11

À moins d'un partage 4-0 des Carreaux, vous semblez pouvoir compter sur **dix levées rouges**. Méfiez-vous cependant des blocages invisibles ! Si la couleur est répartie 2-2, aucun problème bien entendu puisque vous pouvez jouer l'As et la Dame et ne prendre au mort que la dernière carte de votre jeu. En revanche, si les Carreaux sont répartis 3-1 (50% des cas), **ils bloquent et vous ne pourrez les encaisser**. Pour ne pas en être réduit à jouer vers le Roi de Pique, **défaussez simplement un petit Carreau** de votre jeu au second tour de Trèfle : plus rien ne pourra s'opposer à la réalisation de vos dix levées après le retrait des atouts. Bien entendu, si les Carreaux sont répartis 2-2 et que l'As de Pique est en Est, vous perdrez une levée dans l'opération mais le jeu préconisé en vaut largement la chandelle.

## SOLUTIONS DU JEU DE LA CARTE en défense

♠ AR7	♠ 82
♥ 3	♥ AR1082
♦ ARD85	♦ 107
♣ V975	♣ R862

  

♠ 43	♠ DV10965
♥ V9754	♥ D6
♦ 6432	♦ V9
♣ AD	♣ 1043

N  
O  
E  
S

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♠	4♥	1♦	1♥
		4♠	

Entame : 4 de Cœur

### JEU N°12

À la vue de votre jeu et du mort, vous pouvez compter six levées de Pique et cinq levées de Carreau pour le déclarant dès que vous lui rendez la main : autant dire qu'il faut vous dépêcher de réaliser vos levées ! Pour battre le contrat, vous devez donc immédiatement ajouter trois levées de Trèfle à votre levée de Cœur, ce que vous ne pouvez faire qu'en espérant le Roi de Trèfle chez votre partenaire : **prenez le retour Trèfle de l'As, rejouez la Dame que votre partenaire prendra du Roi avant de vous donner une coupe**, pour peu que le déclarant ne puisse s'y opposer. En Tournoi par paires, la manœuvre peut sembler dangereuse parce qu'elle donne une levée au déclarant si le Roi de Trèfle est en Sud mais il n'en est rien. Votre partenaire a utilisé, en rejouant d'une nouvelle couleur, la signalisation dite du "**petit prometteur**", classique lorsque la position des honneurs dans une couleur est cruciale. Faites-lui confiance : il a le Roi, sinon il aurait joué un plus gros Trèfle !

Le Bridgeur présente

# LES 20 CONVENTIONS ESSENTIELLES

M. BESSIS B. CRONIER M. KERLERO W. LIBBRECHT C. LORENZINI

le Bridgeur

## BEST-SELLER !

Bénédicte Cronier, Michel Bessis, Marc Kerlero,  
Wilfried Libbrecht et Cédric Lorenzini  
vous proposent

# LES 20 CONVENTIONS ESSENTIELLES

qui vous feront progresser.

Pour chaque convention, découvrez :

- Une présentation détaillée.
- Une fiche résumé facile à mémoriser.
- Une série d'exercices d'entraînement.

COMMANDEZ :

→ Par téléphone  
01 42 96 25 50

→ Sur internet  
[www.lebridgeur.com](http://www.lebridgeur.com)

Éditions Le Bridgeur  
232 pages - 29,90 euros.