

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 ♠ R95 ♥ A10963 ♦ 842 ♣ AD	<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>1SA</td><td>-</td><td>2♦</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♠	-	1SA	-	2♦	-	?				2 ♠ RD104 ♥ AV8 ♦ RDV63 ♣ 4	<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>-</td><td>1♣</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>2♣</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♦	1♠	-	1♣	?			2♣	3 ♠ RD1084 ♥ 4 ♦ 10853 ♣ 842	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>1SA</td><td>2♦*</td></tr> </table> <p>* Une majeure longue indéterminée</p>	S	O	N	E	?		1SA	2♦*				
S	O	N	E																																										
1♥	-	1♠	-																																										
1SA	-	2♦	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
1♦	1♠	-	1♣																																										
?			2♣																																										
S	O	N	E																																										
?		1SA	2♦*																																										
4 ♠ A7 ♥ D10753 ♦ RV9 ♣ V94	<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>1♠</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1♥	-	1♣	-	?		1♠	-	5 ♠ AD105 ♥ RV2 ♦ 10753 ♣ AD	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>1SA</td><td>-</td><td>2♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>2♠</td><td>-</td><td>4♣</td><td>-</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1SA	-	2♣	-	2♠	-	4♣	-	?				6 ♠ 974 ♥ A1073 ♦ V972 ♣ D7	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>-</td><td>1SA</td><td>2SA</td><td>1♦</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	-	1SA	2SA	1♦	?			-
S	O	N	E																																										
1♥	-	1♣	-																																										
?		1♠	-																																										
S	O	N	E																																										
1SA	-	2♣	-																																										
2♠	-	4♣	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
-	1SA	2SA	1♦																																										
?			-																																										
7 ♠ AV6 ♥ RD105 ♦ 4 ♣ ARV83	<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></td><td></td></tr> </table>	S	O	N	E	1♣	-	1♠	-	2♥	-	2♠	-	?				8 ♠ 863 ♥ AD953 ♦ R102 ♣ D5	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>2♥</td><td>-</td><td>1♦</td><td>1♠</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>3♥</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	2♥	-	1♦	1♠	?		3♥	-	9 ♠ RD4 ♥ R8 ♦ AD10853 ♣ 72	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>2♦</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	2♦	-	1♥	-	?	-	2♥	-
S	O	N	E																																										
1♣	-	1♠	-																																										
2♥	-	2♠	-																																										
?																																													
S	O	N	E																																										
2♥	-	1♦	1♠																																										
?		3♥	-																																										
S	O	N	E																																										
2♦	-	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>1SA</td><td>1♣</td><td>X</td><td>-</td></tr> <tr><td>3SA</td><td>-</td><td>2SA</td><td>-</td></tr> </table>	S	O	N	E	1SA	1♣	X	-	3SA	-	2SA	-	A ♠ D1073 ♥ RV83 ♦ A9 ♣ D63	B ♠ 94 ♥ ARD5 ♦ V84 ♣ A983	C ♠ A93 ♥ RV7 ♦ 76 ♣ AD964	D ♠ A942 ♥ DV10 ♦ DV10 ♣ R84
S	O	N	E													
1SA	1♣	X	-													
3SA	-	2SA	-													

JEU DE LA CARTE *en face du mort*

JEU N°11

♠ D1096
♥ R72
♦ 84
♣ D653

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
2SA	-	4♠	-

Entame : As de Carreau

Ouest attaque par l'As, le Roi puis la Dame de Carreau, Est fournissant le 7, le 3 et le 5. Vous coupez le troisième tour du 9 de Pique et prenez le contrôle des opérations...

♠ ARV73
♥ AV6
♦ V92
♣ R7

JEU DE LA CARTE *en défense*

JEU N°12

♠ A95
♥ DV109
♦ 652
♣ V84

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠			

♠ D83
♥ R532
♦ RV4
♣ D96

Entame : 7 de Cœur

Vous fournissez le 5 et Sud prend de l'As avant de laisser filer le Valet de Pique. Comment voyez-vous la suite ?

SOLUTIONS DES ENCHÈRES

1 ♠ R95
♥ A10963
♦ 842
♣ AD

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
1SA	-	2♦	-
-			

2 ♠ RD104
♥ AV8
♦ RDV63
♣ 4

S	O	N	E
1♦	1♠	-	1♣
X			2♣

3 ♠ RD1084
♥ 4
♦ 10853
♣ 842

S	O	N	E
		1SA	2♦*
2♠			

* Une majeure longue indéterminée

4 ♠ A7
♥ D10753
♦ RV9
♣ V94

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2SA			

5 ♠ AD105
♥ RV2
♦ 10753
♣ AD

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	4♣	-
4♠			

6 ♠ 974
♥ A1073
♦ V972
♣ D7

S	O	N	E
	1SA	2SA	1♦
4♥			

7 ♠ AV6
♥ RD105
♦ 4
♣ ARV83

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2♠	-
4♠			

8 ♠ 863
♥ AD953
♦ R102
♣ D5

S	O	N	E
2♥	-	1♦	1♠
-		3♥	-

9 ♠ RD4
♥ R8
♦ AD10853
♣ 72

S	O	N	E
2♦	-	1♥	-
2♠	-	2♥	-

JEU N°1 À 9

1 Passe. 2♦ dénie un espoir de manche. Elle est appelée « canapé » en cela qu'elle montre plus de cartes dans la seconde couleur enchérie que dans la première, soit exactement quatre cartes à Pique et au moins cinq cartes à Carreau : passez donc, la meilleure partielle est atteinte.

2 Contre. Avec cette très belle intervention, ne baissez pas les bras ! Utilisez un Contre d'appel, pour montrer votre force et votre tolérance pour la couleur non enchérie jusqu'ici, les Cœurs.

3 2♠. Le système de défense préconisé par le SEF après une intervention sur 1SA est le Rubensohl. Il prévoit que toutes les enchères en-dessous du palier de 2SA montrent au moins cinq cartes dans la couleur et dénie un espoir de manche.

4 2SA. Donnez la priorité à cette enchère plutôt qu'à une quatrième couleur forcing qui risquerait de vous entraîner à jouer une manche sans en avoir les moyens. Si votre partenaire a de quoi jouer une manche, il doit enchérir 3♥ avec trois cartes dans la couleur.

5 4♠. 4♣ est un splinter qui indique le fit (au moins quatre cartes à Pique), la courte (un singleton ou une chicane à Trèfle) et la force (13-14 H). Avec autant de points « perdus » à Trèfle et si peu de cartes à

couper, revenez à 4♠ : mentionner votre contrôle à Cœur montrerait un enthousiasme pour le chelem que vous n'avez pas.

6 4♥. L'enchère de 2SA est un bicolore au moins 5-5 des deux couleurs les moins chères non enchérées, donc les Trèfles et les Cœurs. Avec ce beau fit et deux pièces utiles, sautez à la manche sans ambages.

7 4♠. Votre partenaire vous a indiqué cinq cartes à Pique au moins, sans notion de zone. Avec cette main minimum de la zone du bicolore cher, sautez à 4♠ pour indiquer votre fit et, par inférence, une courte à Carreau. Avec la même distribution et un jeu maximum (19H et plus), vous auriez choisi un splinter (4♦).

8 Passe. L'enchère de 3♥ de l'ouvreur est non forcing (c'est la seule, en-dehors des manches). Passez sans états d'âme, votre partenaire peut avoir une main comme ♠ R72 ♥ RV7 ♦ AV63 ♣ V83 face à laquelle vous êtes déjà probablement trop haut !

9 2♠. L'enchère de 3♦ serait non forcing. Transitez donc par l'enchère de 2♠, qui montre une force dans la couleur sans garantir quatre cartes.

SOLUTIONS DES ENTAMES

S	O	N	E
1SA	1♣	X	-
3SA	-	2SA	-

A ♠ D1073
♥ RV83
♦ A9
♣ D63

B ♠ 94
♥ ARD5
♦ V84
♣ A983

C ♠ A93
♥ RV7
♦ 76
♣ AD964

D ♠ A942
♥ DV10
♦ DV10
♣ R84

JEU N°10

A : 3 de Pique. L'entame dans des couleurs quatrièmes sous des gros honneurs (l'As ou le Roi) est statistiquement très mauvaise. En revanche, entamer sous Dame-10 est l'une des meilleures qui soient. Alors pas d'hésitation, choisissez votre quatrième meilleure à Pique !

B : Dame de Cœur. Entamer à Cœur est évident mais de quelle carte ? Le Roi est à proscrire car il montrerait une couleur plus solide. L'As entraînerait un refus quasiment systématique de votre partenaire. Entamez donc de la Dame, il montrera son enthousiasme s'il a le Valet.

C : 6 de Trèfle. Si l'entame sous As-Dame quatrièmes est exécrable, l'entame dans une couleur cinquième est pratiquement incontournable quelle qu'en soit la teneur.

D : Dame de Cœur. L'entame sous l'As de Pique quatrième est, vous l'avez compris, statistiquement mauvaise. Préférez donc l'entame de votre séquence à Cœur, couleur dans laquelle vous savez qu'aucun adversaire ne peut détenir cinq cartes, à la différence des Carreaux.

SOLUTIONS DU JEU DE LA CARTE

en face du mort

♠ D1096
♥ R72
♦ 84
♣ D653

♠ 82
♥ D94
♦ ARD6
♣ 10842

♠ 54
♥ 10853
♦ 10753
♣ AV9

♠ ARV73
♥ AV6
♦ V92
♣ R7

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
2SA	-	4♠	-

Entame : As de Carreau

JEU N°11

Vous êtes à la tête de neuf levées potentielles : six à Pique grâce à la coupe d'un Carreau au mort, deux à Cœur, et une au moins à Trèfle après l'affranchissement d'un honneur. La dixième peut provenir de l'impasse à Cœur bien sûr, mais aussi de l'affranchissement du second honneur à Trèfle. Pour cumuler vos chances, retirez les atouts (deux tours suffiront ici) en finissant au mort puis jouez vers le Roi de Trèfle qui tient. Rejouez Trèfle à blanc : Est prend du Valet et contre-attaque à Cœur. Vous tentez le Valet mais Ouest couvre de la Dame et vous prenez du Roi. **Coupez maintenant un Trèfle** : l'As étant initialement troisième, la Dame est affranchie et sera votre dixième levée.

SOLUTIONS DU JEU DE LA CARTE

en défense

♠ A95
♥ DV109
♦ 652
♣ V84

♠ 2
♥ 8764
♦ D1073
♣ R1075

♠ D83
♥ R532
♦ RV4
♣ D96

♠ RV10764
♥ A
♦ A98
♣ A82

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	-	-	-

Entame : 7 de Cœur

JEU N°12

Sud avait manifestement l'As de Cœur sec et les Cœurs sont la seule menace visible au mort. Le déclarant va tenter de forcer votre Roi par la coupe (technique dite de « l'expasse ») pour bénéficier ultérieurement des deux Cœurs affranchis. Pour ce faire, il doit posséder **deux communications vers le mort**. Prendre de la Dame de Pique lui donnera ces deux communications par le 9 puis l'As de Pique, et lui permettra donc de libérer deux levées de Cœur. **Refuser de prendre de la Dame** coûte certes une levée d'atout mais en rapporte deux. Si vous avez trouvé cette superbe défense, le déclarant finira par concéder ses quatre perdantes mineures mais si vous avez cédé à la tentation, deux d'entre elles s'envoleront sur les Cœurs affranchis !

En partenariat avec



FEDERATION
FRANÇAISE
DE BRIDGE

Des lieux & des liens

Au Splendid à Dax
Du 14 au 21/10/2023
Séjour spécial tournois de bridge
- Tous niveaux (sauf débutants)
- Homologués F.F.B.
- Arbitre fédéral



Hôtel & spa**** Le Splendid, à Dax

SEJOURS
JUSQU'À
-10%
INDIVIDUELS

EN GROUPE
Tarifs
préférentiels
EN GROUPE

VACANCES
BLEUES

Avec **Vacances Bleues**, découvrez des **lieux d'exception** en France : Hôtels, clubs et résidences 3 ou 4 étoiles

EN INDIVIDUEL :
jusqu'à -10%
avec le code **FFB**
vacancesbleues.fr
ou **04 91 00 96 30**

EN GROUPE :
à partir de
15 personnes

Contactez votre
conseiller commercial
Vacances Bleues :
groupe
[@vacancesbleues.fr](https://www.vacancesbleues.fr)
ou **04 91 00 96 34**



Jodhpur, la ville bleue, Inde (Rajasthan)

Partez à la découverte
du monde avec
les **Voyages
Responsables**