

L'AS DE TRÈFLE

LE MAGAZINE DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE

CAHIER des JEUX

Spécial Noël !

N°7

INTERCLUBS, LES CHAMPIONS

*Bravo à Garches-Vaucresson,
Aix-en-Provence, Meaux,
Miramas, Thouars,
qui remportent les titres 2023.*

EXPERT, PERFORMANCE OU CHALLENGE 77 JEUX À RÉSOUDRE

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



DÉCEMBRE 2023



LA FÊTE DES CLUBS

Avec 3461 équipes participantes,
l'Interclubs est l'épreuve la plus importante par quatre.

→ par Jean-Paul Balian



1 LE CHECK DE LA VICTOIRE POUR HILDA SETTON. DE DOS, DE GAUCHE À DROITE : THOMAS BESSIS, CÉDRIC LORENZINI, QUENTIN ROBERT, PIERRE FRANCESCHETTI ET LE GRAND ANIMATEUR DU CLUB DE GARCHES -VAUCRESSON : DOMINIQUE HIRTZ. **2** LES POINTS POUR L'ÉQUIPE DU BRIDGE CLUB DE GRADIGNAN-BORDEAUX JÉRÉMIE TIGNEL, THIBAUT CHARLEToux, XAVIER DUPUIS ET JEAN-LUC AROIX. **3** LE CLUB TOULOUSAIN, BRIDGE ACADEMIE, A QUALIFIÉ EN FINALE NATIONALE UNE ÉQUIPE DANS 4 DIVISIONS DE L'INTERCLUBS SUR 5. UNE FIERTÉ POUR OLIVIER ET NATHALIE GIARD, LES BOSS, ICI AVEC GERT JAN PAULISSEN ET ALAIN BENOIT POUR LA D1. **4** BERTRAND GIGNOUX, L'ARBITRE INTERNATIONAL, OFFICIAIT POUR L'INTERCLUBS EN 1^{RE} DIVISION. **5** MATCH CLUB DJEUN'S YVELINES- BCSH EN D1 : LAURENT THUILLEZ ET ANNE-LAURE TARTARIN, CONTRE JULIEN BERNARD ET NICOLAS LHUISSIER. **6** ÉDOUARD ET OLIVIER BEAUVILLAIN, DEUX FRÈRES, ARBITRES ET JOUEURS, UNE MÊME PASSION.

À VOUS DE JOUER !



PROBLÈME N°1

Match 5 / Donne n°7

Vous êtes en Ouest avec les cartes d'Olivier Beauvillain :

Don. : N - Vuln. : Tous				
	Tartarin	Beauvillain E.	Thuillez	Beauvillain O.
	S	O	N	E
♠ D842	2SA	-	-	1♣
♥ 643	4♣	5♣	3♣	X
♦ AV43	6♥	-	-	-
♣ V9				

Ouest entame de la Dame de Trèfle. La déclarante coupe et tire As et Roi de Cœur, Ouest défaussant un Trèfle au second tour. Elle poursuit en jouant Carreau pour l'As, Trèfle coupé, puis défile ses Carreaux maîtres.

Comment défendez-vous à la place d'Olivier Beauvillain ?

PROBLÈME N°2

Match 5 / Donne n°12

Vous êtes en Nord à la place de Jean-Luc Aroix :

Don. : O - Vuln. : Nord/Sud				
	Tignel	Tarnat	Aroix	Sadaka
	S	O	N	E
♠ ARDV652	2♦**	-	2♣*	-
♥ 5	3♦	-	2♠	-
♦ R87	4♥***	-	3♠	-
♣ A6	5♥	-	4SA	-
			?	

* Forcing de manche.

** Relais quasi-obligatoire.

*** Contrôle Cœur sans contrôle Trèfle.

Quelle est votre enchère ?

PROBLÈME N°3

Match 6 / Donne n°15

Vous êtes en Ouest à la place de Jean-Claude Orman :

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud				
	Aubonnet	Orman	Joligeon	Sauvage
	S	O	N	E
♠ ARDV95	2♥*	X	4♥	6♣
♥ R103	-	?	-	-
♦ A				
♣ V107				

* Bicolore Cœur/mineure.

Quelle est votre enchère ?

PROBLÈME N°4

Match 8 / Donne n°22

Vous êtes en Ouest à la place de Cédric Lorenzini :

Don. : E - Vuln. : Est/Ouest				
	Rocafort	Lorenzini	Claret	Bessis
	S	O	N	E
♠ 104	-	1♦	1♠	-
♥ R107	-	1SA	2♠	X
♦ ARDV8	-	?	-	2SA
♣ 983				

Quelle est votre enchère ?

→ Solutions page suivante.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°1

La déclarante est à la tête de cinq levées d'atout, de cinq levées de Carreau et de l'As de Pique. Si elle possède également le Valet de Pique, elle va gagner son contrat. Espérez-donc cette carte chez votre partenaire et, comme Olivier Beauvillain, ne coupez surtout pas : vous seriez contraint de rejouer Trèfle dans coupe et défausse ou Pique sous votre Roi ! Et si jamais la déclarante vous remettait en main à l'atout après avoir encaissé tous ses Carreaux, ressortez tout bonnement Trèfle et attendez de réaliser votre Roi de Pique.

Voici les quatre jeux :

♠ V10 63	♠ D842
♥ 7	♥ 643
♦ 872	♦ AV43
♣ D10872	♣ V9
	N O E S
	♠ R97
	♥ DV8
	♦ D
	♣ AR6543
	♠ A5
	♥ AR10952
	♦ R10965
	♣ -

Notons que le bien meilleur contrat de 6♦ (car on peut défausser trois Piques sur les Cœurs) n'a été déclaré que deux fois. Ajoutons aussi que deux déclarants ont réussi à gagner 6♥, joué de l'autre main, lorsque Est a commis la faute de couper sur le défilé des Carreaux et de ressortir à Pique.

PROBLÈME N°2

À ce stade, votre partenaire vous a montré cinq Carreaux corrects, les deux As rouges et a dénié le contrôle à Trèfle. Avec tous les contrôles de 1^{er} tour et des atouts maîtres, vous avez des envies légitimes de grand chelem. De quoi avez-vous besoin pour gagner le grand chelem ? Roi et Dame de Cœur feraient bien entendu l'affaire, mais vous pouvez également espérer, dans le contexte des enchères produites, que Sud possède cinq (ou six) Carreaux commandés par As-Dame. Pour interroger votre partenaire sur la présence de cette Dame de Carreau, produisez, à l'instar de Jean-Luc Aroix, l'enchère technique de 6♦, une interrogative à la Dame de cette couleur. Nanti de ADV43 à Carreau, Jérémie Tignel ne se fit pas prier pour déclarer 7♦, une proposition de jouer ce contrat, une enchère évidemment convertie en 7♠ par son partenaire qui contemple sa couleur septième maîtresse.

Les quatre jeux :

♠ 84	♠ ARDV652
♥ V10986	♥ 5
♦ 962	♦ R87
♣ D82	♣ A6
	N O E S
	♠ 103
	♥ RD32
	♦ 105
	♣ RV753
	♠ 97
	♥ A74
	♦ ADV43
	♣ 1094

Ce grand chelem n'aura été appelé que 7 fois sur les 26 tables où la donne a été jouée.

PROBLÈME N°3

Que peut bien posséder votre partenaire qui saute à 6♣ derrière l'enchère de 4♥ adverse ? Six ou sept Trèfles maîtres, c'est entendu. Et à Cœur ? Il y a fort à parier qu'Est soit chicane dans la couleur pour deux raisons :

1. Est n'aurait sans doute pas imposé un chelem avec un seul contrôle de 1^{er} tour dans sa main.
2. Des adversaires vulnérables contre non vulnérables ont sans doute dix Cœurs dans leur ligne pour s'être aventurés au palier de 4 avec très peu de matériel.

Aussi, comme Jean-Claude Orman, prenez votre courage à deux mains et déclarez 7♣ !

Les quatre jeux :

♠ 82	♠ 43
♥ V8765	♥ -
♦ V832	♦ RD109
♣ 32	♣ ARD8654
	N O E S
♠ ARDV95	♠ 1076
♥ R103	♥ AD942
♦ A	♦ 7654
♣ V107	♣ 9

Notons la grosse activité de Brigitte Aubonnet et François Joligeon, peu impressionnés par la vulnérabilité défavorable ! Ce grand chelem a été déclaré 15 fois, la plupart du temps dans le silence adverse. Après un début 1♠ - 2♣ - 3♠ - 4♣ - 4♦ ou 2♣ - 3♠ - 3♠ - 4♣ - 4♦, Est prit la direction des opérations en déclarant 5♥, un Blackwood d'exclusion, pour déclarer le grand chelem lorsqu'il apprit que son partenaire possédait deux As en dehors de l'As de Cœur.

PROBLÈME N°4

Votre redemande à 1SA a décrit un jeu régulier 12-14 sans quatre Cœurs, avec ou sans l'arrêt Pique. Vous avez désormais très envie de déclarer 3SA avec vos 13 points qui ne doivent pas être loin d'en valoir 15. Mais l'enchère de 2SA d'Est promet-elle cet arrêt que vous n'avez pas ? Probablement pas, Est n'ayant guère d'alternative pour décrire ses 11H derrière l'enchère de 2♠ de Nord. Aussi, Cédric Lorenzini - futur vainqueur de l'épreuve dans l'équipe de Hilda Setton, associé à Thomas Bessis, Pierre Franceschetti et Quentin Robert - choisit-il d'effectuer un cue-bid à 3♠ pour demander à son partenaire de déclarer 3SA avec l'arrêt Pique, une enchère qui fusa de la boîte de Thomas Bessis.

Les quatre jeux :

♠ 104	♠ AR9852
♥ R107	♥ DV
♦ ARDV8	♦ 105
♣ 983	♣ RDV
	N O E S
	♠ DV3
	♥ A942
	♦ 96
	♣ A765
	♠ 76
	♥ 8653
	♦ 7432
	♣ 1042

LES PODIUMS DE L'INTERCLUBS 2022 -2023



1 1^{re} DIVISION, LES CHAMPIONS : BRIDGE CLUB GARCHES-VAUCRESSON : DOMINIQUE HIRTZ, PIERRE FRANCESCHETTI, QUENTIN ROBERT, HILDA SETTON, THOMAS BESSIS, CÉDRIC LORENZINI.
2 2^e DIVISION, MÉDAILLE DE BRONZE POUR LE BRIDGE CLUB SAINT-HONORÉ : FRÉDÉRIC GIRARDOT, MONIKA KUMMEL, HUGO PIERSON, ABEL THOMAS, ÉLODIE AGNETTI, FÉLIX MOUHAT.
3 4^e DIVISION, LE TITRE POUR LE BRIDGE CLUB DE MIRAMAS : JEAN-CLAUDE PIERRU, JEAN-CHARLES CASANOVA, CAROLE VALERO, MICHEL PENFRAT. **4** 5^e DIVISION, GUJAN MESTRAS REMPORTE LE BRONZE : CHRISTINE SAUGNIER, PATRICK VILOTTE, JEAN-CLAUDE PAUZIES, PHILIPPE GUÉRIN.

LES PODIUMS

2 1 3

1^{re} DIVISION

- Bridge Club Garches-Vaucresson (Val de Seine) :**
Hilda Setton, Pierre Franceschetti, Quentin Robert, Thomas Bessis, Cédric Lorenzini.
- Bridge Club d'Antony (Hurepoix) :**
Jean-Paul Balian, Colin Deheeger, Rémi Legras, Olivier et Édouard Beauvillain, Jean-François Deny.
- Bridge Club Nancy Jarville (Lorraine) :**
François-Michel Sargos, Franck Riehm, Bernard Doussot, David Harari, Philippe Chottin, Philippe Koeppel.

2 1 3

2^e DIVISION

- Bridge Club Roy René - Aix en Provence (Provence) :**
Alain Santamarina, Christine Curtet, Claude Ferrand, Jacques Roux, Claude Bindi.
- Bridge Club Narbonnais (Languedoc-Roussillon) :**
Claude Brun, Marcel Guevel, Pierre-Georges Pelofi, Gilles Robert, Robert Galindou, Jean-Claude Bouery.
- Bridge Club Saint Honoré (Paris) :**
Élodie Agnetti, Monika Kummel, Frédéric Girardot, Hugo Pierson, Félix Mouhat, Abel Thomas.

2 1 3

3^e DIVISION

- Bridge Club de Meaux (ASMYL) :**
Gérard Porchet, Didier Boudineau, Annie Chausson, Marc Camuset.
- Peynier Bridge Club (Provence) :**
Marc Merdjimekian, Marie et Christian Goubet, Alain Taieb, Jean-Paul Schwank et Jean-Marc Castellani.
- Bridge Club de Plouha (Bretagne) :**
Frédéric Richard, Patrick Naels, Daniel Machard, Jacques Picotin, Jean-Jacques Lucas, René Beuque.

2 1 3

4^e DIVISION

- Bridge Club de Miramas (Provence) :**
Jean-Claude Pierru, Carole Valero, Michel Penfrat, Jean-Charles Casanova.
- Bridge Paris IX (Paris) :**
Antoine et François Michaud-Nérard, Odile Fleurot, Odile Tachon.
- Barcelonnette Bridge Club (Provence) :**
Régine Vasselon, Mireille Maure, Guillaume Monts, Philippe Richard.

2 1 3

5^e DIVISION

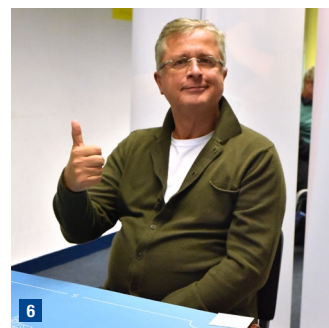
- Bridge Club Thouarsais (Anjou) :**
Sophie Berwitz, Lamia Khayat, Jean Pouzet, Bertrand Cotinet.
- Amical Bridge Club de Dinan (Bretagne) :**
Olivier-Charles Blanchet, Martine Dissard-Engrand, Chantal Legendre, Mireille Poty, Suzanne Coatnoan, Jean-Pierre Legendre.
- Gujan Mestras (Guyenne) :**
Christine Saugnier, Patrick Vilotte, Jean-Claude Pauzies, Philippe Guérin.



ZIMMERMANN AU TOP

L'équipe de Pierre Zimmermann et ses champions du monde survole l'épreuve.
Suite et fin en direct sur [Twitch.tv/FFbridge](https://www.twitch.tv/FFbridge) du 12 au 14 janvier...

➔ par Pierre Saporta



1 STÉPHANE GARCIA (EQUIPE SCHMIDT) ET CLÉMENT THIZY (EQUIPE LHUISSIER) EN ROUTE POUR LES DEMI... **2** LÉO ROMBAUT ET ALAIN LÉVY, ÉQUIPIERS À L'OPEN EUROPÉEN, ADVERSAIRES EN DN1. **3** TITRE MONDIAL EN U31, SÉLECTION CHEZ LES BLEUS EN U26, QUALIFICATION EN DEMI DE DN1, UNE SAISON QUI DÉMARRE BIEN POUR LUC BELLIKAUD. **4** PIERRE SCHMIDT. **5** UNE PREMIÈRE EN DN1, ELLES SERONT 3 FILLES DE LA MÊME ÉQUIPE, PIERRE SCHMIDT, À JOUER LES DEMI-FINALES : ANNE-LAURE TARTARIN, DONATELLA HALFON, MARION CANONNE. **6** NICOLAS LHUISSIER. **7** ILS JOUERONT LA PHASE FINALE DE LA DN : PHILIPPE SOULET, FRANCK RIEHM ET PIERRE ZIMMERMANN. **8** PIERRE ZIMMERMANN, NUMÉRO 1 MONDIAL.



À VOUS DE JOUER !

Voici quatre donnes à swing de la Division Nationale 1.

PROBLÈME N°1

♠ 63
♥ 8765
♦ DV943
♣ D10

N
O E
S

♠ DV10
♥ AD2
♦ A1076
♣ R32

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

S	O	N	E
1SA 3SA	2♦*	X	-

* Texas Cœur.

Ouest entame du Roi de Cœur.
Comment jouez-vous ce contrat scabreux ?

PROBLÈME N°2

♠ -
♥ 86
♦ ARD1075
♣ D9842

N
O E
S

♠ R10654
♥ RDV743
♦ 6
♣ 10

Don. : O - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♥ 3♥	- -	1♦ 3♦ 4♥	2♣ -

Ouest entame du 7 de Trèfle. Est prend du Valet et rejoue atout pour le Roi et l'As. Ouest continue atout et Est fournit.
Comment jouez-vous ?

PROBLÈME N°3

♠ 8763
♥ V97
♦ V108654
♣ -

N
O E
S

♠ AR
♥ AR832
♦ A7
♣ 7632

Don. : S - Vuln. : Tous

Voltaire	Leprince	Saporta	Lebatteux
S	O	N	E
1♥ - 4♥	X - -	- 3♥ -	3♣ - X

Pascal Leprince entame du Roi de Trèfle.
Quel a été le plan précis de Jean-Michel Voltaire ?

PROBLÈME N°4

♠ RD76
♥ 5
♦ A107
♣ A9864

N
O E
S

♠ 5
♥ V109
♦ RDV9832
♣ 32

Don. : E - Vuln. : Est/Ouest

S	O	N	E
3♦ -	- X	5♦	1♠ -

Ouest entame du 2 de Pique pour le Roi et l'As. Est rejoue atout (Ouest fournit).
Comment jouez-vous ?

→ Solutions page suivante.

À SUIVRE EN DIRECT SUR TWITCH.TV/FFBRIDGE
LES PHASES FINALES DE LA DN1
12-14 JANVIER 2024



LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°1

Si l'on parvient à faire cinq Carreaux, on est à même de compter sept levées rouges. Et comme il n'est pas évidemment pas question de compter sur un Pique, il faut faire deux levées de Trèfle.

Le déclarant a pris son courage à deux mains et a joué Trèfle pour le 10 à la deuxième levée. Quand celui-ci à fait la levée, il a réussi l'impasse à Carreau et donné l'As de Trèfle. Neuf levées et 600 dans la colonne. Un coup très rude pour Est-Ouest d'autant que, dans l'autre salle, Sud a joué 1SA moins un (il a pris l'entame à Cœur et joué As de Carreau et Carreau...)

Les quatre jeux :

♠ AR9	♠ 63	♠ 87542
♥ RV1093	♥ 8765	♥ 4
♦ 82	♦ DV943	♦ R5
♣ AV7	♣ D10	♣ 98654
	♠ DV10	
	♥ AD2	
	♦ A1076	
	♣ R32	

PROBLÈME N°2

Sud n'a pas trente-six options : il doit tirer les Carreaux en tête ou faire l'impasse au Valet.

Il s'est mis dans la peau d'Est : s'il avait possédé un Valet de Carreau second ou troisième, aurait-il joué atout ? Certainement pas ! Il aurait opté pour un plan de défense plus agressif.

Par ailleurs, Ouest, court à Trèfle, est favori pour être long à Carreau.

Le déclarant a donné quelques tours d'atout pour passer le temps et joué normalement Carreau pour le 10. Onze levées.

Les quatre jeux :

♠ D873	♠ -	♠ AV92
♥ A95	♥ 86	♥ 102
♦ V982	♦ ARD1075	♦ 43
♣ 73	♣ D9842	♣ ARV65
	♠ R10654	
	♥ RDV743	
	♦ 6	
	♣ 10	

À l'autre table, placé dans la même situation en Est, Jean-Paul Balian a rejoué Carreau à la deuxième levée ! Sud a pu couper deux Piques mais ne pouvait plus gagner son contrat.

PROBLÈME N°3

Les enchères ont montré qu'Est était certainement 3-4-1-5. Voltaire a coupé l'entame, encaissé As-Roi de Pique, coupé un deuxième Trèfle et coupé un Pique du 2. Il a soigneusement encaissé l'As de Carreau (pour éviter une défausse intempestive d'Est) avant de couper un troisième Trèfle puis il a coupé un second Pique du 3. Enfin, il tiré l'As de Cœur (pour bénéficier du 10 sec en Ouest) avant de sortir à Carreau. La défense a fait deux levées mineures mais a dû concéder Roi-8 de Cœur à la fin. Onze levées et 990 pour cette partition parfaitement interprétée.

Les quatre jeux :

♠ 10542	♠ 8763	♠ DV9
♥ 10	♥ V97	♥ D654
♦ RD92	♦ V108654	♦ 3
♣ RDV8	♣ -	♣ A10954
	♠ AR	
	♥ AR832	
	♦ A7	
	♣ 7632	

PROBLÈME N°4

On dispose de neuf levées d'honneur : sept Carreaux, l'As de Trèfle et la Dame de Pique. Deux coupes à Cœur nous amèneraient au port mais il se pourrait bien, si l'on joue Cœur, que la défense donne un second tour d'atout...

Plus réaliste est l'affranchissement du cinquième Trèfle. En profitant d'un partage 3-3.

Dame de Pique pour défausser un Trèfle ; As de Trèfle et Trèfle coupé et Cœur. La défense rejoue atout pris au mort ; Trèfle coupé.

La coupe d'un Cœur permet d'accéder aux Trèfles affranchis.

Les quatre jeux :

♠ 942	♠ RD76	♠ AV1083
♥ A8732	♥ 5	♥ RD64
♦ 64	♦ A107	♦ 5
♣ RV5	♣ A9864	♣ D103
	♠ 5	
	♥ V109	
	♦ RDV9832	
	♣ 32	



DIVISION NATIONALE ***1 OPEN PHASES FINALES*** ***2024***

12-14 JANVIER 2024

LE CHOC DES CHAMPIONS

Zimmermann



MICHAEL
NOWOSADSKI

FRANCK
MULTON

PIERRE
ZIMMERMANN

MICHAŁ
KLUKOWSKI

PIOTR
GAWRYS

JACEK
KALITA

VS

Schmidt



MARION
CANONNE

LUC
BELLIKAUD

PIERRE
SCHMIDT

DONATELLA
HALFON

ANNE-LAURE
TARTARIN

STÉPHANE
GARCIA

Lhuissier



BAPTISTE
COMBESCOURE

JULIEN
BERNARD

NICOLAS
LHUISSIER

OLIVIER
GIARD

CLÉMENT
THEY

FRANÇOIS
COMBESCOURE

VS

Soulet



ALAIN
LEVY

ERICK
MAUBERQUEZ

PHILIPPE
SOULET

MARC
BOMBS

FRANCK
REHM

CHRISTOPHE
OURSEL



À suivre en direct sur [Twitch.tv/FFBRIDGE](https://www.twitch.tv/FFBRIDGE)



U31 FRANCE : SUR LE TOIT DU MONDE

Saurez-vous faire aussi bien que les nouveaux champions du monde
sur les quatre problèmes qui suivent ?
Décisions ? Vous avez dit décisions ?

→ par Pierre Saporta



1 L'ÉQUIPE DE FRANCE U31 CHAMPIONNE DU MONDE 2023, DE GAUCHE À DROITE : PIERRE BEDOUE, COLIN DEHEEGER, LUC BELLICAUD, LE CAPITAINE HERVÉ FLEURY, ROMARIC GUTH, MÉLIC DUFRÊNE, RAPHAËL BASLER.

À VOUS DE JOUER !



PROBLÈME N°1

Finale France/Belgique

Vous êtes en Est, avec les cartes de Romaric Guth :

Don. : S - Vuln. : Est/Ouest				
	Van Overmeire	Bellicaud	Khomiakov	Guth
♠ A10972	S	O	N	E
♥ 62				
♦ RDV9	1♥	1♠	3♠*	?
♣ 54				

* Forcing de manche.

Quelle est votre enchère ?

A 4♦	B 4♠	C 5♠
------	------	------

PROBLÈME N°2

Finale France/Belgique

Vous êtes maintenant en Ouest à la place de Luc Bellicaud :

Don. : N - Vuln. : Tous				
	Van Overmeire	Bellicaud	Khomiakov	Guth
♠ RDV63	S	O	N	E
♥ A97				
♦ DV74	3SA	?	3♣	-
♣ R				

Quelle est votre enchère ?

A Passe	B Contre	C 4♠
---------	----------	------

PROBLÈME N°3

Inde/France

Vous êtes en Sud, avec les cartes de Méric Dufrene :

Don. : S - Vuln. : Est/Ouest				
	Dufrene	Das	Basler	Kar
♠ R102	S	O	N	E
♥ ARD7				
♦ RD10	2♣	-	2♦	-
♣ AD10	2SA	-	3♠*	-
	4♣	-	4♦	-
	4SA	-	5♥**	-
	?			

* Bicolore mineur en principe 5/5.

**Deux clés à l'atout Trèfle.

Quelle est votre enchère ?

A 6♣	B 6♦	C 6SA
------	------	-------

PROBLÈME N°4

Un problème de jeu de la carte maintenant ;

♠ A3
♥ V972
♦ V3
♣ ARV97

N
O E
S

♠ 5
♥ AD853
♦ 10754
♣ 1032

Don. : E - Vuln. : Nord/Sud

Deheeger				Bédouet	
	S	O	N	E	
	-	2SA*	3♣	1♠	
	3♥	4♠	5♥	3♦	

* Jeu limite ou plus avec quatre Piques.

Ouest entame du 2 de Carreau.

Est prend du Roi et rejoue le Roi de Pique.

Que faites-vous ?

A Vous faites l'impasse Cœur et l'impasse Trèfle	B Vous tirez l'As de Cœur et vous faites l'impasse Trèfle	C Vous faites l'impasse Cœur et vous tirez les Trèfles en tête
---	--	---

→ Solutions page suivante.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°1

Quand il existe un énorme fit dans chaque ligne, il est important de donner au partenaire des éléments d'appréciation pour la suite des enchères. Si on annonce 4♠ et que l'adversaire dit 5♥, le partenaire ne saura pas quoi faire (contrer, passer, surenchérir?). Romaric Guth a choisi de donner un élément d'appréciation à son partenaire par l'excellente enchère de 4♦. En théorie, cette enchère n'est pas une enchère de rencontre puisqu'elle n'a pas été faite avec un saut. En pratique, le fit à Pique est fortement suggéré. L'enchère de 4♦ possède un autre élément d'importance : elle peut provoquer une entame à Carreau.

Regardez les quatre jeux :

les quatre jeux :

♠ -	♠ A10972
♥ V983	♥ 62
♦ A765	♦ RDV9
♣ RD1098	♣ 54

♠ RV6543

♥ 107

♦ 102

♣ A63

N

O E

S

♠ D8
♥ ARD54
♦ 843
♣ V72

Sur toute autre entame que Carreau, le déclarant fait aisément douze levées. Quand Luc Bellicaud entame du 10 de Carreau, le déclarant n'est pas à la fête. Il doit deviner si l'entame vient d'un singleton ou d'un doubleton. S'il s'agit d'un singleton, il doit prendre immédiatement pour ne pas subir une coupe ; s'il s'agit d'un doubleton, il doit laisser passer un tour pour couper les communications. Le déclarant belge ne se trompe pas mais les Français ont « fait le job ».

Réponse A : vous gagnez 5 IMPS (Sud se trompera une fois sur deux).

Réponse B : vous égalisez la donne (5♥ plus un).

Réponse C : vous perdez 1 IMP (vous perdez 500).



PROBLÈME N°2

La situation est terriblement angoissante. Si Sud a beaucoup de jeu, une action pourrait vous conduire à une pénalité très lourde. En contrepartie, il pourrait y avoir une manche dans chaque ligne et un « passe » pusillanime serait alors très cher. Enfin, une action unilatérale (mais courageuse) de 4♠ pourrait très mal tomber. Tout bien pesé, l'action juste consiste à contrer.

Les quatre jeux :

♠ 8
 ♥ 104
 ♦ 105
 ♣ AV765432

♠ RDV63
 ♥ A97
 ♦ DV74
 ♣ R

♠ 109754
 ♥ RD653
 ♦ R6
 ♣ D

♠ A2
 ♥ V82
 ♦ A9832
 ♣ 1098

Avec les deux majeures cinquièmes, Romaric Guth a annoncé 4♣ et Luc Bellicaud a conclu à 4♠ pour « juste fait » (620).

Voici la séquence dans l'autre salle :

Don. : **N** – Vuln. : **Tous**

Deheeger	Bahbout	Bedouet	Dehaye
S	O	N	E
- 5♣	3♠ X	3♣ -	- 4♣

Excellent jugement de Colin Deheeger, Pierre Bédouet ne chutant que d'une levée (200).

Réponse A : vous perdez 12 IMPs (Sud gagne 3SA sur entame Pique).

Réponse B ou C : vous gagnez 9 IMPs.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°3

Il n'y a aucune raison d'annoncer 6♦ mais on peut raisonnablement hésiter entre 6♣ et 6SA. Si les Carreaux sont bien répartis, 6SA est une promenade de santé. En revanche, si les Carreaux sont 4-1, le contrat de 6♣, joué de la main de Sud, offre une plus grande sécurité.

Pour vous en convaincre, regardez les quatre jeux :

♠ A9864	♠ 5	♠ DV73
♥ V1042	♥ 63	♥ 985
♦ 6	♦ A9832	♦ V754
♣ V92	♣ R8765	♣ 43

♠ R102	♠ 5	♠ RD762
♥ ARD7	♥ 63	♥ 1064
♦ RD10	♦ A9832	♦ AR98
♣ AD10	♣ R8765	♣ 6

Ouest est en chantage à l'entame ! S'il entame Pique, le déclarant pourra défausser deux Carreaux sur les majeures ; s'il entame autre chose, le Pique du mort se « fait la malle » sur les Cœurs !

Mélic Dufrene a brillamment annoncé 6♣ et encaissé 12 IMPS quand son homologue, dans l'autre salle, a chuté 6SA.

Dans un autre match, le Néerlandais Nijssen est parvenu à gagner 6SA de manière étonnante. Ouest a entamé du Valet de Cœur et Est a fourni le 9 (compte inversé). Le déclarant a tiré Roi-Dame de Carreau et constaté le mauvais partage. Il a encaissé ses cinq Trèfles en défaussant un Pique et le 10 de Carreau. Est, de son côté, a défaussé deux Piques et un Cœur. Sud a alors tiré l'As de Carreau en asséchant le Roi de Pique, est rentré en main par le Roi de Cœur et a joué Pique. Ouest a dû rentrer dans la fourchette Dame-7 de Cœur ! Quel talent !

Réponse A : vous gagnez 12 IMPS.

Réponse B : égalité sur la donne.

Réponse C : égalité sur la donne.

PROBLÈME N°4

Quart de finale contre la redoutable équipe polonaise.

Colin Deheeger a pensé que si l'ouvreur, connu avec As-Roi de Carreau et Roi-Dame de Pique, avait également possédé le Roi de Cœur, il aurait appelé 4 Piques sans autre forme de procès. Il a donc pris son courage à deux mains et tiré l'As de Cœur en tête. Quand le Roi sec d'Ouest est apparu, il a purgé les atouts et tiré l'As de Trèfle. Il est ensuite en main par la coupe Pique et a laissé filer le 10 de Trèfle. Juste fait pour ce jeu brillant.

Les quatre jeux :

♠ V10984	♠ A3	♠ RD762
♥ R	♥ V972	♥ 1064
♦ D62	♦ V3	♦ AR98
♣ D854	♣ ARV97	♣ 6

♠ 5	♠ 5	♠ AD853
♥ AD853	♥ AD853	♥ 10754
♦ 10754	♦ 10754	♦ 1032
♣ 1032	♣ 1032	♣ 1032

Réponse A ou C : égalité sur la donne.

Réponse B : vous gagnez 12 IMPS.



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

CAHIER des JEUX

Spécial Noël !

*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. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ A9852
♥ R1073
♦ 93
♣ 83

S	O	N	E
1♠ ?	-	1♦ 2♣	-

Votre enchère ?

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

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ RV7
♥ AD5
♦ 82
♣ R10953

S	O	N	E
1♣ ?	1♦	1♠	-

Votre enchère ?

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

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ AD105
♥ AD
♦ A73
♣ 9853

S	O	N	E
1SA 2♥ ?	-	2♦ 3♣	-

Votre enchère ?

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ RV73
♥ 4
♦ A95
♣ RD1062

S	O	N	E
1♣ ?	-	1♠	2♥

Votre enchère ?

A 2♠	B 3♥	C 3♠	D 4♥
------	------	------	------

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ 2
♥ A5
♦ D73
♣ ARD10853

S	O	N	E
1♣ ?	1♥	1♠	-

Votre enchère ?

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

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ R104
♥ A9843
♦ 6
♣ R1072

S	O	N	E
1♥ ?	-	1♣ 2♦	-

Votre enchère ?

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

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

♠ RV95
♥ AD104
♦ AV7
♣ A2

S	O	N	E
1♦ ?	2♣	X	-

Votre enchère ?

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

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ AR105
♥ 2
♦ ARV9
♣ R1072

S	O	N	E
1♦ 1♠ ?	-	1♣ 1♥ 2♠	-

Votre enchère ?

A 2SA	B 3♠	C 4SA	D 6♠
-------	------	-------	------

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENCHÈRE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A ▶ 2♦

Vous n'avez pas assez de jeu pour annoncer 2♥, qui serait une quatrième couleur forcing et promettrait au moins 11H ou 12HL. Vous n'avez pas assez de Piques pour enchérir 2♠, puisqu'il faudrait six cartes pour le faire. Contentez-vous d'une simple préférence à 2♦, la couleur cinquième de votre partenaire.

JEU N°2

RÉPONSE B ▶ 1SA

Redemander à 2♠ promettrait quatre cartes dans la couleur, et répéter vos Trèfles montrerait un jeu irrégulier. L'enchère de 1SA est en revanche tout à fait correcte puisque, sous la contrainte d'une enchère forcing du partenaire, elle ne promet pas d'arrêt dans la couleur adverse.

JEU N°3

RÉPONSE C ▶ 3♠

Dans cette situation, 3♥ montre le fit à Cœur et c'est dans ce cas une enchère prioritaire. À défaut, l'ouvreur enchérit 3SA avec de quoi supporter un singleton à Carreau ou à Pique chez le répondant. Il peut enfin annoncer une force, montrant un arrêt insuffisant dans la dernière couleur face à un éventuel singleton. C'est donc 3♠ qu'il faut annoncer ici, l'As de Carreau troisième étant une teneur insuffisante.

JEU N°4

RÉPONSE C ▶ 3♠

En enchères à deux, cette main de 16 HLD aurait été légèrement trop faible pour permettre un soutien au palier de 3. En revanche, en situation compétitive, le soutien à saut montre une main agréable et irrégulière, sans surcroît de force : l'enchère de 3♠ est ici idéale et donnera au partenaire de bons éléments de décision si la séquence s'emballle.

JEU N°5

RÉPONSE D ▶ 3SA

En enchères à deux, 3SA montrerait conventionnellement le fit à Pique et une main régulière de 18-19H. Après une intervention adverse à la couleur, c'est une enchère de type « gambling », c'est-à-dire fondée sur l'espoir d'encaisser rapidement des levées dans la couleur d'ouverture. Elle promet évidemment un arrêt dans la couleur adverse.

JEU N°6

RÉPONSE C ▶ 3♣

Lorsque le répondant a un bon fit dans une couleur de l'ouvreur et une main de manche au moins, le fit dans cette couleur est prioritaire sur la répétition de la couleur de réponse. C'est donc l'enchère de 3♣ qu'il faut sélectionner : elle vous place sur de bons rails pour appeler éventuel un chelem dans la couleur.

JEU N°7

RÉPONSE D ▶ 4♥

Voici une enchère conventionnelle à connaître sous peine de pataquès ! Après ce début de séquence, l'ouvreur dispose de deux enchères montrant les deux majeures quatrièmes et un jeu fort : 4♣, qui promet au moins 17H et une courte à Trèfle, et 4♥ qui montre une main régulière de 18-19H.

JEU N°8

RÉPONSE B ▶ 3♠

L'enchère de 1♠ est une quatrième couleur forcing totalement artificielle, à la recherche de nouveaux renseignements sur le jeu de l'ouvreur. 2♠ montre un jeu de 12-14 H et quatre cartes à Pique. Comment le répondant peut-il montrer maintenant que l'atout est Pique et qu'il a des ambitions de chelem ? Par l'enchère de 3♠. Attention aux confusions donc, cette séquence n'a rien d'un barrage !



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. : N - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
3♦		1♠	X -

A ♠ 62
♥ 762
♦ RDV976
♣ 52

B ♠ 62
♥ 762
♦ RDV9763
♣ 5

C ♠ R1096
♥ 62
♦ AD963
♣ 94

D ♠ DV102
♥ 6
♦ AV10763
♣ 93

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
- 2♠	-	X	1♣ -

A ♠ AD83
♥ 84
♦ AR73
♣ 963

B ♠ RD74
♥ A74
♦ 7643
♣ 94

C ♠ RV864
♥ 52
♦ AR5
♣ 863

D ♠ 97643
♥ A75
♦ AD
♣ 873

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♣ 2♥ 4♦	- -	1♠ 2♠	- -

A ♠ D84
♥ ADV5
♦ 6
♣ ARV74

B ♠ RV103
♥ AR3
♦ 6
♣ ARV103

C ♠ RV10
♥ ARD5
♦ -
♣ ARD764

D ♠ R103
♥ AR93
♦ 5
♣ ARD104

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♠ -	2♣	3♣	5♣

A ♠ RD10864
♥ A763
♦ R10
♣ 6

B ♠ AD1073
♥ RV53
♦ R7
♣ R6

C ♠ D10864
♥ RD93
♦ RV
♣ D4

D ♠ AD973
♥ D3
♦ AD972
♣ 6

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE MAIN

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE C

► Le décodage de la séquence :

Quand Nord a ouvert d'une majeure et que le numéro 2 a contré, les changements de couleur à saut du répondant sont des enchères de rencontre.

Avec la main A, Sud doit se contenter de 2♦ pour montrer six belles cartes et moins de 10H.

Avec la main B, Sud n'a pas les moyens de décrire son jeu précisément. Il doit donc dire 2♦ comme s'il n'avait que six cartes. Il pourra cependant reparler ultérieurement.

Avec la main C, Sud décrit cinq Carreaux au moins corrects et quatre cartes à Pique dans un jeu d'une dizaine de points. **C'est la bonne main.**

Avec la main D, Sud doit annoncer 4♦, une « super rencontre » montrant quatre Piques et six Carreaux ou encore cinq Piques et cinq Carreaux.

JEU N°2

RÉPONSE A

► Le décodage de la séquence :

Le contre de réveil de Nord peut provenir d'une main courte à Trèfle à partir de 6-7 points ou d'une main sans distribution particulière à partir de l'ouverture. Dans ce second cas, Nord s'engage à reparler.

Avec la main A, Sud n'a pas pu intervenir au premier tour. Il doit maintenant faire un saut dans sa majeure pour montrer quatre cartes et 12-14H.

C'est la bonne main.

Avec la main B, Sud doit se contenter d'une réponse de 1♠ qui montre de 0 à 11H.

Avec la main C, Sud avait largement de quoi intervenir à 1♠ au premier tour.

Avec la main D, Sud a choisi de passer au premier tour du fait de Piques de très mauvaise qualité. Il doit maintenant se contenter de répondre 1♠. Rappelons-nous que Nord doit reparler s'il a l'ouverture...

JEU N°3

RÉPONSE A

► Le décodage de la séquence :

Sud annonce d'abord un bicolore cher qui montre de 17 à 21-22 points d'honneur et dénie quatre cartes à Pique. 2♠ promet cinq cartes et est ambigu en force. 4♦ est ensuite clairement un Splinter. Il promet trois Piques et un jeu de seconde zone (donc de 19 à 22H).

Avec la main A, Sud doit annoncer 4♠. L'enchère promet trois Piques et un jeu de première zone du bicolore cher : 17-18H.

Avec la main B, Sud n'aurait pas dû redemander à 2♥.

Il était également trop fort pour une redemande à 4♦ (17-18H). Sa bonne redemande était 3♥, un « super forcing », promettant quatre Piques, une courte à Carreau et au moins 19H.

Avec la main C, Sud a trop de jeu pour ouvrir au palier de 1. Il doit choisir une ouverture forcing de manche à 2♦.

Avec la main D, Sud possède 19 jolis points H et une structure 3-4-1-5. **C'est la bonne main.**

JEU N°4

RÉPONSE C

► Le décodage de la séquence :

Le cue-bid à 3♣ du partenaire promet quatre Piques et au moins 12H. C'est une enchère forcing de manche qui place le camp en attaque, ce qui veut dire que l'adversaire ne jouera pas de contrat non contré.

Avec la main A, Sud est certes minimum en points d'honneurs mais il détient en contrepartie de solides plus-values distributionnelles. Il doit annoncer 5♠.

Avec la main B, Sud n'a pas les moyens de surenchérir mais il aimerait que son partenaire puisse le faire. C'est ce que ce « passe forcing » traduit. **C'est la bonne main.**

Avec la main C, Sud n'a vraiment aucune envie que son partenaire surenchérisse. Il n'a pas de structure, est minimum et possède une Dame de Trèfle inutile. Il doit contrer. Ce contre est dit « décourageant ». Nord a le droit de reparler.

Avec la main D, Sud doit annoncer 5♦ pour montrer son bicolore. Si Nord a les bons compléments, un chelem est peut-être sur table.

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. : N - Vuln. : Personne

♠ 864
♥ A1083
♦ AV96
♣ V3

O	N	E	S
	1♣	-	1♥
-	1♠	-	2SA
-	3SA		

A 8 de Pique	B 3 de Cœur	C 6 de Carreau	D Valet de Trèfle
---------------------------	--------------------------	-----------------------------	--------------------------------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ V94
♥ 103
♦ 8742
♣ 6532

O	N	E	S
	1♥	-	1♣
-	4♠		1♠

A 4 de Pique	B 10 de Cœur	C 7 de Carreau	D 5 de Trèfle
---------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ 64
♥ R82
♦ D107
♣ R10874

O	N	E	S
			3♠
-	4♠		

A 4 de Pique	B 2 de Cœur	C 7 de Carreau	D 4 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Est / Ouest

♠ D3
♥ 87653
♦ V632
♣ A4

O	N	E	S
	2♥*	1♣	1SA
-		-	2♠

* Texas.

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

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Tous

♠ A5
♥ AD105
♦ R1083
♣ 1098

O	N	E	S
1♦	1♠	-	1SA

A As de Pique	B 5 de Cœur	C 3 de Carreau	D 10 de Trèfle
----------------------------	--------------------------	-----------------------------	-----------------------------

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ A85
♥ A1086
♦ 4
♣ AV973

O	N	E	S
	2♣	-	1SA
-	3♥	-	2♦
-	4♠		3♠

A 5 de Pique	B As de Cœur	C 4 de Carreau	D As de Trèfle
---------------------------	---------------------------	-----------------------------	-----------------------------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ A652
♥ R84
♦ 10987
♣ 82

O	N	E	S
			1♠
-	3♣*	-	3SA
-	6SA		

* Changement de couleur à saut fort.

A As de Pique	B 4 de Cœur	C 10 de Carreau	D 8 de Trèfle
----------------------------	--------------------------	------------------------------	----------------------------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ D9854
♥ V64
♦ A102
♣ 93

O	N	E	S
			1♥
-	2SA*	-	4♥

* Fit troisième dans un jeu limite.

A 4 de Pique	B 6 de Cœur	C As de Carreau	D 9 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	------------------------------	----------------------------

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENTAME

LES SOLUTIONS

JEU N°1 RÉPONSE A ▶ 8 de Pique

Plusieurs éléments doivent vous inciter à privilégier une entame neutre. Sud a déclaré précisément 11H, le camp peut totaliser tout juste 24/25H en face d'une ouverture banale de Nord. A priori, les honneurs de votre camp sont bien disposés derrière ceux de vos adversaires. L'entame dans une de deux couleurs rouges donnera souvent une levée sans certitude de compensation. Enfin, l'entame à Pique, la plus forte avec trois petites cartes, peut même s'avérer constructive si Est y possède deux honneurs quatrièmes.

JEU N°2 RÉPONSE B ▶ 10 de Cœur

Un jeu presque nul, et pourtant vous ne devez jamais vous avouer vaincu. Pour faire chuter cette manche, ce qui est votre objectif dès le choix de la carte d'entame, vous devez compter sur trois levées en Est et apporter une levée en contribution. Une fois ces conditions posées, c'est plus simple. Pariez sur une levée d'atout, et entamez de votre doubleton Cœur. Le déclarant était aussi doubleton à Cœur, mais vous réussirez une promotion du Valet de Pique en cours de route.

JEU N°3 RÉPONSE D ▶ 4 de Trèfle

Après une ouverture de barrage, le camp adverse construit le plus souvent son contrat sur sept levées d'atout et l'apport des forces du mort permet d'atteindre rapidement le total de dix levées. La course de vitesse est lancée, vous devez profiter de l'avantage donné au camp qui entame, rejeter les entames neutres, et entamer sous un honneur dans votre couleur la plus longue, là où les levées doivent être encaissées sans tarder. L'entame à Trèfle vous met sur les bons rails vers la chute de ce contrat.

JEU N°4 RÉPONSE B ▶ 3 de Cœur

L'entame de l'As de Trèfle second dans la couleur d'ouverture de votre partenaire vous brûle les doigts. Résistez. Le Roi de Trèfle est favori pour être dans la main de Sud et cette levée que vous risquez de donner peut faire basculer l'issue de ce contrat, surtout quand les forces en honneurs sont sensiblement partagées. Mieux vaut entamer sereinement dans votre couleur cinquième sans honneur et laisser les cartes parler.

JEU N°5 RÉPONSE D ▶ 10 de Trèfle

Pas de panique. Vos adversaires ont limité leurs ambitions en s'arrêtant au contrat de 1SA et il n'y a aucune urgence à affranchir des levées. Si le déclarant n'a pas d'arrêt à Carreau, il sera temps de s'en apercevoir en cours de jeu. L'entame neutre du 10 de Trèfle prépare le terrain pour construire un package de sept levées.

JEU N°6 RÉPONSE A ▶ 5 de Pique

L'entame d'un singleton contre un contrat à la couleur est une priorité. Deux contre-indications à ce sacro-saint principe : vous ne voulez pas couper ou vous ne pouvez pas couper. Ici, un compte rapide des points distribuée autour de la table vous apprend que votre partenaire a entre zéro et deux points. Il ne peut pas prendre la main, l'entame du singleton Carreau ne peut que nuire à votre camp. Mieux vaut utiliser vos atouts pour empêcher le déclarant de couper éventuellement des Cœurs. L'entame sous l'As de Pique permet de garder le contrôle.

JEU N°7 RÉPONSE B ▶ 4 de Cœur

On peut déclarer 6SA avec 33 points H dans le camp ou si l'on dispose d'une longue, ici signalée par le saut à 3♣. Une attitude passive ne vous permettra jamais de réaliser une levée avec votre Roi de Cœur. Dès que votre As de Pique aura sauté les adversaires disposeront d'un minimum de treize levées : Quatre Piques, six Trèfles, deux As rouges et le Roi de Carreau ! Vous devez affranchir votre Roi de Cœur avant que les Piques du mort soient affranchis, et pour cela, une seule solution entamer sous votre Roi de Cœur et trouver la Dame de Cœur dans le jeu de votre partenaire, ou même le Valet si le déclarant doit deviner la bonne carte à passer du mort.

JEU N°8 RÉPONSE D ▶ 9 de Trèfle

N'entamez pas sous un honneur quand vous avez une entame neutre qui vous tend les bras. L'entame d'un doubleton sans honneur est la meilleure des entames neutres. Elle ne modifie pas le potentiel naturel de vos levées d'honneurs et peut, comme récemment aux championnats d'Europe, être récompensée par une levée de coupe, synonyme à l'arrivée d'un gain de 10IMP quand le contrat a chuté d'une levée.

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 ★★

♠ 42
♥ D92
♦ A10853
♣ AD2

N
O E
S

♠ AR3
♥ AV
♦ DV974
♣ 864

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin

Ouest entame de la Dame de Pique.

A	B	C	D
Vous laissez passer l'entame	Vous prenez et faites l'impasse Carreau	Vous prenez et jouez le Valet de Cœur	Vous prenez, montez au mort avec l'As de Carreau et faites l'impasse Cœur

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ 10
♥ AR763
♦ D842
♣ A65

N
O E
S

♠ ARDV842
♥ 102
♦ 6
♣ 943

Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
4♠	fin	1♥	2♣

Ouest entame de la Dame de Trèfle.
Vous avez dix levées de tête.
C'est le moment de prévoir le pire...

A	B	C	D
Vous prenez de l'As et jouez le 10 de Pique	Vous prenez de l'As et jouez Carreau	Vous prenez de l'As, tirez As et Roi de Cœur avant de jouer atout	Vous laissez passer l'entame

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ AV9
♥ V104
♦ RD7532
♣ 7

N
O E
S

♠ D105
♥ AR
♦ V10
♣ AR6543

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♣ 2SA	- -	1♦ 3SA	- fin

Ouest entame du 5 de Cœur. Vous appelez le 4 du mort, Est fournit le 3 et vous prenez du Roi. Au deuxième tour de Carreau, Ouest défausse un Pique : vous ne pouvez vous permettre de fournir un honneur du mort et Est se garde bien de prendre. Comment continuez-vous ?

A	B	C	D
Vous jouez As-Roi de Trèfle et Trèfle	Vous faites l'impasse Pique	Vous prenez la Dame de Pique de l'As et jouez le Roi de Carreau en défaussant un Trèfle	Vous prenez la Dame de Pique de l'As et jouez le Roi de Carreau en défaussant l'As de Cœur

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

♠ V6
♥ V63
♦ D95
♣ ARV74

N
O E
S

♠ A53
♥ AR7542
♦ A
♣ 983

Don. : N - Vuln. : Tous

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

Ouest entame du Roi de Pique. Vous prenez de l'As et tirez As et Roi de Cœur. Est, après avoir fourni le 9 de Cœur au premier tour, défausse un Carreau sur le second tour d'atout. Il va bien falloir faire quelque chose avec les Trèfles...

A	B	C	D
Vous laissez courir le 9 de Trèfle	Vous jouez Trèfle pour le Valet	Vous jouez le 9 de Trèfle pour l'As	Vous tirez l'As et le Roi de Trèfle

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE C ▶ Vous prenez et jouez le Valet de Cœur.

Vous avez cinq levées de tête. Si l'impasse Carreau réussit, il n'y a pas de problème. Si elle échoue, il faudra réaliser une deuxième levée de Cœur, avec le risque de devoir lâcher deux fois la main. C'est donc un problème d'adversaire dangereux où vous risquez de donner deux fois la main alors que vous n'arrêtez plus qu'une seule fois la couleur d'entame : il convient toujours, en pareil cas, **de désarmer d'abord la main dangereuse**, ici Ouest, le détenteur présumé de la longue à Pique. Commencez par prendre l'entame Pique, car un retour Trèfle serait bien gênant à ce stade. Et jouez Cœur avant Carreau, pour faire sauter la seule reprise éventuelle d'Ouest. Comme vous n'avez pas de remontée au mort qui ne vous expose à un autre danger, **concédez le Roi de Cœur en jouant le Valet de la main** (jouer As de Cœur et Cœur vous met à la merci d'une continuation de la couleur et vous fait chuter si Est possède cinq Cœurs et le Roi de Carreau). Ici, Ouest prend et rejoue le Valet de Pique. Laissez passer pour couper les communications adverses. S'il rejoue Pique, vous prenez et faites l'impasse Carreau en toute sécurité : si Est a encore un Pique c'est que la couleur était répartie 4-4 et vous ne perdez que deux Piques, un Cœur et un Carreau. Enfin, si Ouest rejoue Trèfle après que vous avez laissé passer sa continuation Pique, plongez de l'As, rentrez en main à l'As de Cœur et faites l'impasse Carreau : votre Dame de Trèfle est protégée et vous ne concéderez qu'une levée par couleur.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 42		♠ 765
♥ D92		♥ 108743
♦ A10853		♦ R2
♣ AD2		♣ RV5
♠ DV1098	N O E S	♠ AR3
♥ R65		♥ AV
♦ 6		♦ DV974
♣ 10973		♣ 864

JEU N°2

RÉPONSE B ▶ Vous prenez et jouez Carreau.

Avec dix levées de tête, on voit mal ce qui pourrait vous arriver. Et pourtant... Imaginons que vous preniez l'entame de l'As de Trèfle pour jouer le 10 de Pique : Est défausse ! Comment rentrez-vous en main pour purger les atouts adverses ? Vous essayez de rentrer en main en jouant As, Roi et Cœur coupé, mais Ouest surcoupe et vous avez chuté car vous devrez encore concéder un Carreau et deux Trèfles.

Vous avez en fait négligé d'ouvrir votre rentrée en main à temps **en jouant Carreau dès la deuxième levée (Coup sans nom dans le temps)**. Est prend et encaisse deux levées de Trèfle. S'il rejoue un troisième tour de la couleur, coupez petit de votre main et si Ouest surcoupe, le 10 de Pique est toujours là pour neutraliser l'importun. Vous pourrez alors rentrer en main en coupant un Carreau pour purger les atouts en toute sécurité.

Vous avez opté pour la réponse B : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 10		♠ -
♥ AR763		♥ DV85
♦ D842		♦ AV53
♣ A65		♣ RV1087
♠ 97653	N O E S	♠ ARDV842
♥ 94		♥ 102
♦ R1097		♦ 6
♣ D2		♣ 943

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE D ▶ Vous prenez la Dame de Pique de l'As et jouez le Roi de Carreau en défaussant l'As de Cœur.

Vous pouvez bien sûr essayer l'impasse Pique pour faire trois Piques, deux Cœurs, deux Carreaux et deux Trèfles, ou jouer sur les Trèfles en les espérant répartis 3-3. Il existe pourtant une très élégante ligne à 100%. **Jouez la Dame de Pique en la prenant de l'As, puis présentez le Roi de Carreau en défaussant l'As de Cœur !** La défense ne peut affranchir ses Cœurs sans vous offrir une remontée au Valet de la couleur vous permettant de réaliser tous les Carreaux (vous réaliserez alors un Pique, deux Cœurs, cinq Carreaux et deux Trèfles). Si le flanc rejoue Pique, vous pourrez également remonter au mort dans cette couleur et engranger deux Piques, un Cœur, cinq Carreaux et deux Trèfles. Et si Est rejoue Trèfle, prenez et jouez le 5 de Pique pour le 9 du mort pour assurer une remontée dans la couleur (tout de suite ou avec le Valet selon que le flanc prenne ou pas) et réaliser au moins deux Piques, un Cœur, cinq Carreaux et un Trèfle.

Vous avez opté pour la réponse D : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 843	♠ AV9	♠ R762
♥ D8652	♥ V104	♥ 973
♦ 6	♦ RD7532	♦ A984
♣ DV92	♣ 7	♣ 108

N
O
E
S

♠ D105	
♥ AR	
♦ V10	
♣ AR6543	

JEU N°4

RÉPONSE C ▶ Vous jouez le 9 de Trèfle pour l'As.

La seule chance de gain consiste à espérer pouvoir défausser deux Piques sur les Trèfles du mort. Il est alors **nécessaire qu'Ouest fournisse quatre fois à Trèfle**, faute de quoi il couperait et pourrait encaisser la Dame de Pique avant que vous n'ayez eu le temps de vous défausser. Commencez par un coup de sonde avec l'As ou le Roi de Trèfle, pour le cas où le singleton espéré d'Est soit la Dame ou le 10, **tout en vous délestant de votre 9 pour éviter tout blocage ultérieur**. Lorsque rien ne vient, rentrez en main à Carreau et laissez courir le 8 de Trèfle. Qu'Ouest couvre ou non, cela ne change rien à l'affaire. S'il le fait, vous pouvez rentrer en main en coupant un Carreau pour refaire l'impasse à sa Dame. Vous serez alors en mesure de défausser deux Piques de votre main avant qu'Ouest n'ait le temps de couper. Evidemment, la probabilité de trouver deux singletons en Est est infime, mais cette position est la seule qui vous permette de gagner.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ RD10	♠ V6	♠ 98742
♥ D108	♥ V63	♥ 9
♦ V86	♦ D95	♦ R107432
♣ D1062	♣ ARV74	♣ 5

N
O
E
S

♠ A53	
♥ AR7542	
♦ A	
♣ 983	



PROTÉGER VOS HÉRITIERS AVEC LA NUE-PROPRIÉTÉ

Les successions peuvent être source de tensions familiales et avoir des répercussions financières et fiscales significatives.

Avec la nue-propriété vous percevez l'intégralité du montant de la vente de votre bien immédiatement. Vous pouvez alors organiser sereinement votre transmission par des donations défiscalisées ou des placements financiers pour vos proches tout en conservant l'usage exclusif de votre bien à vie.

Et quelle joie d'aider ses enfants dans leurs projets au moment où ils en ont besoin !

POUR UNE ESTIMATION GRATUITE, RENCONTREZ NOS EXPERTS



 **RENÉE COSTES**
viager & nue-propriété

Pour une estimation gratuite, retournez ce coupon sous enveloppe non affranchie à :
RENÉE COSTES - Libre réponse 31138 - 75851 PARIS Cedex 17

**FRAIS POSTAUX
OFFERTS**



Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Téléphone* Courriel

FFB0124NP

LE BON FLANC

DE MICHEL BESSIS

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ A4
♥ AR4
♦ DV
♣ RDV1098

♠ V10987
♥ DV10
♦ A1082
♣ A

N
O E
S

Don. : O - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♦ 2SA	1♠ -	X 2♠ 3SA	- - fin

Vous entamez du Valet de Pique pour l'As (le 3 en Est) et Sud joue le Roi de Trèfle.

Que rejouez-vous ?

A	B	C	D
As de Carreau	10 de Pique	Dame de Cœur	2 de Carreau

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ V1083
♥ V5
♦ RV1074
♣ D6

♠ 62
♥ A862
♦ AD
♣ 109853

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA 2♠	- -	2♣ 4♠	- fin

Vous entamez du 10 de Trèfle pour la Dame du mort et l'As de votre partenaire qui rejoue le 2 de Trèfle. Le Roi en Sud qui tire 3 tours d'atout et joue Carreau vers le mort. Vous prenez de l'As. Que rejouez-vous ?

A	B	C	D
9 de Trèfle	Dame de Carreau	2 de Cœur	As de Cœur

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ D9753
♥ D7
♦ V103
♣ RD7

♠ R10
♥ ARV63
♦ 85
♣ 9542

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Personne

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

Vous entamez de l'As de Cœur pour le 7, le 2 et le 4. Quel est votre plan de défense ? Que rejouez-vous ?

A	B	C	D
Roi de Carreau	Atout	Trèfle	Roi de Cœur puis Trèfle

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ D1052
♥ D5
♦ DV4
♣ 9543

♠ A3
♥ V9642
♦ 92
♣ R862

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♦ 2SA	- -	1♠ 3SA	- fin

Vous entamez du 4 de Cœur pour la Dame du mort, le Roi d'Est et l'As. Sud présente alors le Roi de Pique. Vous prenez de l'As et rejouez...

A	B	C	D
Petit Cœur	9 de Carreau	6 de Trèfle	Valet de Cœur

→ Solutions et cotations page suivante.

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A ▶ As de Carreau

La première levée est riche d'enseignements. Votre partenaire ne possède sûrement pas le Roi de Pique car le déclarant aurait laissé courir vers sa Dame. Le mort est terrifiant puisqu'il permet de compter au moins neuf levées pour le déclarant : deux Piques, deux Cœurs et cinq Trèfles. Votre seul espoir est d'encaisser cinq levées immédiatement. Il est nécessaire de trouver le Roi de Carreau en face et de rejouer la couleur. Mais attention ! si Sud détient le 9 quatrième, il faudra parvenir à le prendre en impasse et donc que ce soit Est qui ait la main au deuxième tour de Carreau.

C'est As de Carreau et petit Carreau qu'il faut jouer pour y parvenir. Jouer le 2 de Carreau permettrait au 9 de résister.

Vous avez joué l'As de Carreau : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ V10987	♠ A4	♠ V653
♥ DV10	♥ AR4	♥ 8765
♦ A1082	♦ DV	♦ R43
♣ A	♣ RDV1098	♣ 732
	♠ RD2	
	♥ 932	
	♦ 9765	
	♣ 654	

JEU N°2

RÉPONSE B ▶ Dame de Carreau

Pour bien analyser la situation, il importe, comme à chaque occasion, de tenter de compter les levées du déclarant. Que se passe-t-il à Trèfle ? Le retour du 2 de Trèfle indique deux ou quatre cartes à l'origine. En fait, si le déclarant possédait RVxx, il aurait défaussé un Cœur du mort sur son Valet de Trèfle. Il détient donc le Roi second dans la couleur. Dès lors, comptons : Sud peut faire quatre plis à Pique, quatre plis à Carreau et un pli à Trèfle : neuf levées.

Cela signifie qu'il n'y a pas urgence à encaisser les Cœurs. Un autre mode de raisonnement consiste à compter la main de Sud qui a forcément quatre Piques, trois Cœurs, quatre Carreaux et deux Trèfles. Il ne défaussera qu'un Cœur sur les Carreaux.

Rejouez donc la Dame de Carreau et attendez.

Vous avez joué la Dame de Carreau : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 62	♠ V1083	♠ 954
♥ A862	♥ V5	♥ D1074
♦ AD	♦ RV1074	♦ 53
♣ 109853	♣ D6	♣ AV42
	♠ ARD7	
	♥ R93	
	♦ 9862	
	♣ R7	

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE C ▶ Trèfle

Votre partenaire a montré trois cartes à Cœur puisqu'il en a signalé un nombre impair et qu'il n'a soutenu qu'au palier de 2. Cette constatation additionnée à une bonne écoute des enchères vous permet de connaître totalement la main du déclarant : il a trois Cœurs, cinq Carreaux et cinq Trèfles donc chicane à Pique. Votre espoir de troisième levée réside donc dans la réalisation de vos trois Cœurs maîtres. Mais il n'y en a que deux au mort. Jouer atout ne sert malheureusement à rien puisqu'il y a trois atouts au mort. Mais vous savez que votre partenaire possède trois atouts et un seul Trèfle. Jouez donc Trèfle sans tirer le Roi de Cœur. Si le déclarant veut couper un Cœur (sa onzième levée), il devra vous donner la main et vous ferez couper Est.

Vous avez joué Trèfle : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ R10	♠ D9753	♠ AV8642
♥ ARV63	♥ D7	♥ 1092
♦ 85	♦ V103	♦ 972
♣ 9542	♣ RD7	♣ 8
	♠ -	
	♥ 854	
	♦ ARD64	
	♣ AV1063	

JEU N°4

RÉPONSE D ▶ Valet de Cœur

Comme souvent, c'est l'analyse de la première levée qui va vous donner la clé du coup.

Que possède le déclarant à Cœur ? Ce que vous savez c'est qu'il ne détient ni A10x, ni A10xx car il aurait fourni un petit Cœur du mort pour assurer deux levées dans la couleur. Il ne peut pas non plus posséder l'As troisième car il aurait laissé passer le Roi d'Est. Il détient donc l'As second. À partir de cette constatation, il est clair que vous devez tirer le Valet de Cœur car avouez que ce serait dommage d'offrir son contrat au déclarant si c'est A10 de Cœur secs qu'il possède et... qu'il a passé la mauvaise à l'entame.

Vous avez joué le Valet de Cœur : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ A3	♠ D1052	♠ 9876
♥ V9642	♥ D5	♥ R873
♦ 92	♦ DV4	♦ R75
♣ R862	♣ 9543	♣ V10
	♠ RV4	
	♥ A10	
	♦ A10863	
	♣ AD7	

ET SI ON JOUAIT À L'ARBITRE ?

Vous êtes arbitre de club dans le cadre d'un tournoi de régularité par paire. Vous devez résoudre les situations suivantes. Les faits ne sont pas contestés.

SITUATION N°1

Sud joue 4♠ ; Ouest entame du Roi de Cœur, qu'Est prend de l'As. Ouest, qui n'a pas vu que son partenaire était en main, continue de la Dame de Cœur.

Vous êtes appelé : quelle affirmation est vraie ?

- A** Sud peut refuser l'attaque de la Dame de Cœur ; c'est Est qui attaque pour la 2^e levée, et la Dame de Cœur est reprise par Ouest.
- B** Sud peut refuser l'attaque de la Dame de Cœur ; c'est Est qui attaque pour la 2^e levée et il est obligé de jouer Cœur.
- C** Sud peut accepter l'attaque de la Dame de Cœur ; dans ce cas, il n'y a pas d'autre arbitrage, même si c'est théoriquement Est qui était en main.

SITUATION N°2

♠ AR2
♥ AD102
♦ V7
♣ V1085

♠ DV105
♥ V75
♦ D1032
♣ 96

♠ 87
♥ R9843
♦ AR
♣ ARD2

♠ 9643
♥ 6
♦ 98654
♣ 743

N
O E
S

Sud est déclarant au contrat de 7SA. Ouest entame la Dame de Pique, Sud fait son plan de jeu et dit « Pique ». Quand il voit que le mort prend le 2, il précise « L'As bien sûr ! ». Est vous appelle et exige que Sud joue le 2. Sud vous explique qu'il est ridicule de vouloir laisser passer un tour de Pique quand on joue 7SA et qu'on a 13 levées de tête !

Quelle est votre décision ?

- A** On autorise Sud à jouer l'As de Pique, l'intention du déclarant est évidente.

SITUATION N°3

Non vulnérable, Sud joue 3SA et vous appelle à la fin du jeu de la carte : Ouest a fait une renonce à la 5^e levée : il a défaussé un Carreau au lieu de fournir un Pique. Ouest reconnaît volontiers les faits. Le camp Nord-Sud a fait les 8 premières levées, Est-Ouest a fait les 5 dernières.

Quel résultat faites-vous inscrire dans la bridgemate ?

- A** 50 pour Est-Ouest.
- B** 400 pour Nord-Sud.
- C** 430 pour Nord-Sud.
- C** Autre score.

SITUATION N°4

O	N	E	S
-	1♥		1♠

Est vous appelle à la suite de l'enchère insuffisante de Nord. Après vos explications, Est refuse 1♥. Nord choisit de déclarer 3SA.

Quelle explication est exacte ?

- A** Sud doit passer jusqu'à la fin des annonces.
- B** Sud doit passer à son prochain tour de déclarer.
- C** Les annonces continuent sans conséquence.



SITUATION N°5

Sud joue le contrat de 3♣. Le mort a gagné la 4^e levée avec le Roi de Pique et le déclarant dit « Dame ». Les cartes restantes au mort sont :

♠ D
♥ V4
♦ D73
♣ R54

Quel est votre arbitrage ?

- A** Le déclarant doit jouer la Dame de Carreau.
- B** N'importe lequel des défenseurs peut choisir quelle Dame est jouée.
- C** Le déclarant doit préciser quelle Dame il souhaite jouer.

SITUATION N°6

	Don. : N - Vuln. : Est / Ouest			
	O	N	E	S
La main de Nord :		2♠	-	-
♠ AR				
♥ DV5				
♦ ADV				
♣ RV52				

Nord vous appelle alors qu'Est a déjà passé et Sud aussi. Une fois que vous l'avez éloigné de la table, il vous explique qu'il s'est trompé de carton d'enchères et qu'il voulait ouvrir de 2SA (20-21 H).

Quelle est votre décision ?

- A** Il est trop tard pour changer de déclaration, les annonces continuent sans modification.
- B** L'enchère de 2♠ était non intentionnelle, Nord peut la changer sans conséquence, Est et Sud pourront alors reprendre leur Passe et faire la déclaration de leur choix.
- C** La donne est devenue injouable, il faudra mettre une marque ajustée artificielle (40% / 60%).

SITUATION N°7

Sud joue 3SA. Ouest entame du 5 de Trèfle pour le 3 du mort, l'As d'Est et Sud joue le Roi de Trèfle (posé et lâché sur le tapis) et puis reprend sa carte pour la remplacer par le 4 de Trèfle. Est vous requiert, exigeant que le Roi de Trèfle soit joué.

Qu'expliquez-vous aux 4 joueurs ?

- A** Sud est le déclarant, il peut changer sa carte. Il est évident qu'il n'avait pas l'intention de jouer le Roi de Trèfle.
- B** Sud doit jouer le Roi de Trèfle, le 4 de Trèfle devient une carte pénalisée secondaire.
- C** Sud doit jouer le 4 de Trèfle, le Roi de Trèfle devient une carte pénalisée principale.
- D** Sud doit jouer le Roi de Trèfle, il range le 4 de Trèfle dans son jeu.

SITUATION N°8

Sud donneur - Sud sort le carton 2♠ de sa boîte à enchères. Il le pose sur la table et le lâche mais se ravise et le remet dans la boîte à enchères. Ouest vous appelle et exige que l'enchère de 2♠ soit faite. Sud vous explique qu'il souhaitait simplement réfléchir un peu avant de choisir sa déclaration définitive.

Qu'expliquez-vous aux joueurs ?

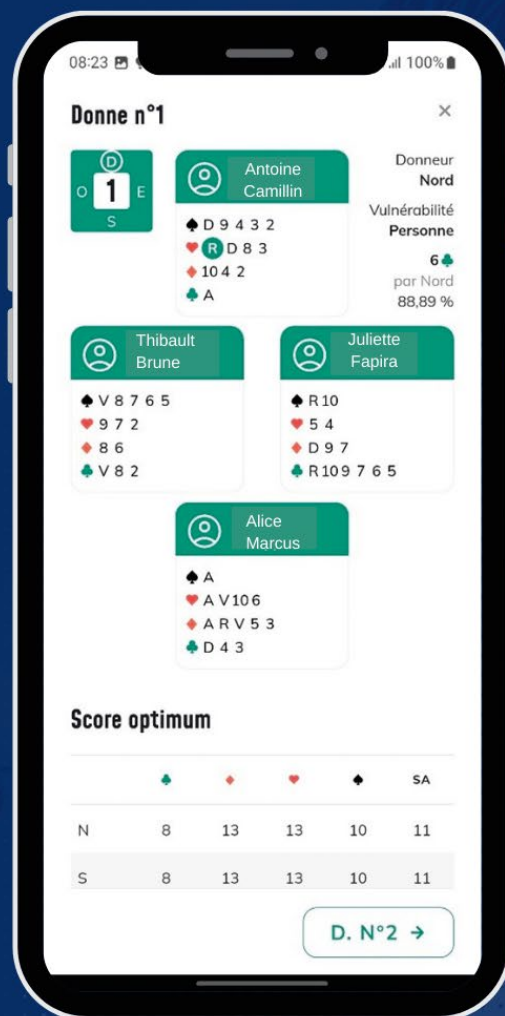
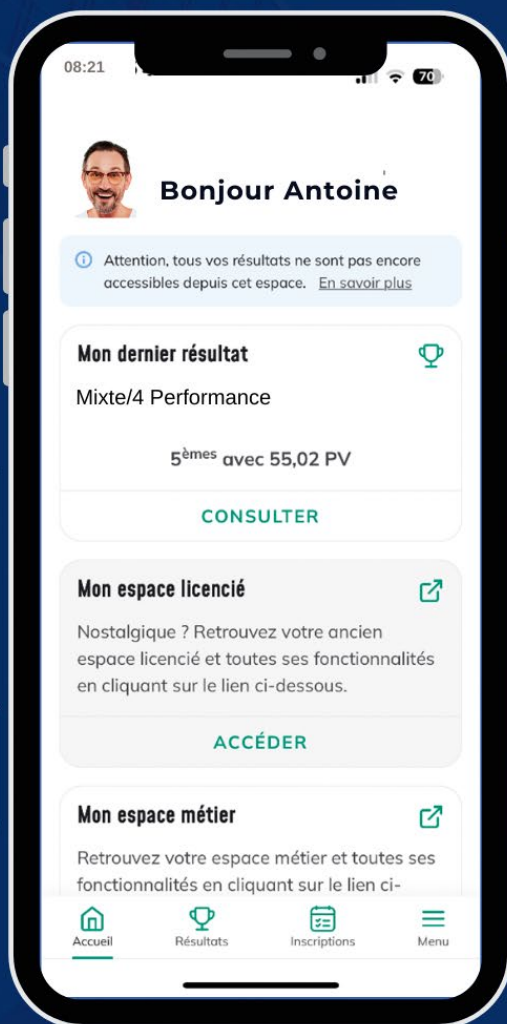
- A** La déclaration est faite, il est trop tard pour en changer.
- B** Sud peut changer sa déclaration mais il ne peut pas passer à ce tour de déclarer.
- C** Sud peut faire la déclaration de son choix mais s'il n'opte pas pour 2♠, la vue du carton 2♠ est une information non autorisée pour Nord.

LES SOLUTIONS N°1 ▶ **C** / N°2 ▶ **A** / N°3 ▶ **B** / N°4 ▶ **A** / N°5 ▶ **C** / N°6 ▶ **A** / N°7 ▶ **D** / N°8 ▶ **A**



NOUVEAU

LES RÉSULTATS SUR APP FFBRIDGE



Tournois de régularité, simultanés

TOUT EST DANS L'APPLI FFBRIDGE

Feuilles de matches avec tous les scores joués,
détails de tous les scores sur chaque donne...



TÉLÉCHARGEZ L'APPLI



LA PREMIÈRE COMPET'

Après seulement quelques semaines de cours et de pratique,
le championnat de France des écoles de bridge (CFEB)
marque l'entrée en compétition pour les nouveaux bridgeurs.
Voici une série de donnes jouées lors d'une édition de cette épreuve,
un véritable entraînement juste avant le rendez-vous du CFEB 2024
qui se tiendra dans les clubs en janvier prochain.

DONNE N°1

Don. : S - Vuln. : Est Ouest

S	O	N	E
1♥ 4♥	- fin	3♥	-

♠ 86
♥ 9764
♦ A103
♣ RD82

♠ V
♥
♦
♣

♠ N
♥ O
♦ E
♣ S

♠ R7
♥ ADV82
♦ RD6
♣ 753

Entame : Valet de Pique.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat ?

DONNE N°2

Don. : S - Vuln. : Est Ouest

S	O	N	E
2SA	-	6SA	fin

♠ ADV
♥ 754
♦ AD105
♣ 975

♠ D
♥
♦
♣

♠ N
♥ O
♦ E
♣ S

♠ R83
♥ AR
♦ RV4
♣ AD642

Entame : Dame de Cœur.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat ?

DONNE N°3

Don. : N - Vuln. : Est Ouest

S	O	N	E
1♥ 4♥	- fin	1♣ 2♥	- -

♠ A762
♥ RD84
♦ 10
♣ A763

♠ R
♥
♦
♣

♠ N
♥ O
♦ E
♣ S

♠ R84
♥ AV1073
♦ A73
♣ 85

Entame : Roi de Trèfle.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat ?

DONNE N°4

Don. : S - Vuln. : Est Ouest

S	O	N	E
1♥	-	2♥	fin

♠ 102
♥ RV3
♦ 8652
♣ D743

♠ V
♥
♦
♣

♠ N
♥ O
♦ E
♣ S

♠ AR5
♥ AD985
♦ V94
♣ 62

Entame : Valet de Trèfle.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat ?

→ Solutions page suivante.

LA PREMIÈRE COMPET'

LES SOLUTIONS

DONNE N°1

Est prend de l'As de Pique et rejoue de la couleur.

Pour le déclarant, la tâche sur cette donne consiste essentiellement à manœuvrer correctement les Cœurs et les Trèfles.

À Cœur, le déclarant peut tenter une impasse répétée. Il joue petit Carreau pour l'As du mort et continue du 4 de Cœur. Si Nord fournit son Roi de Cœur, Est le prend de l'As, et s'il ne le met pas, Est se contente de jouer la Dame et remporte le pli.

Le déclarant doit alors rejouer le 3 de Trèfle vers le « mariage » du mort afin de recommencer son impasse à Cœur. Même si Ouest joue son As de Trèfle, le déclarant accèdera au mort tôt ou tard par un honneur à Trèfle et jouera le 6 de Cœur vers sa fourchette As/Valet, remettant Nord au « chantage ».

Il fera ainsi un pli à Pique, cinq à Cœur, trois à Carreau et deux à Trèfle pour une levée de mieux !

Les quatre jeux :

♠ V10942	♠ 86	♠ AD53
♥ 3	♥ 9764	♥ R105
♦ 8742	♦ A103	♦ V95
♣ AV4	♣ RD82	♣ 1096
	♠ R7	
	♥ ADV82	
	♦ RD6	
	♣ 753	

DONNE N°2

Sur l'entame de la Dame de Cœur, Sud recense ses plis sûrs : trois à Pique, deux à Cœur, quatre à Carreau et un à Trèfle pour un total de dix plis.

Il lui manque donc deux levées pour remplir son contrat. Où peut-il donc les dénicher ?

La seule possibilité est à Trèfle.

En règle générale : tant que vous n'avez pas assez de plis pour gagner votre contrat, encaisser vos plis gagnants ne vous mènera nulle part : c'est reculer pour mieux sauter.

Il faut donc créer les levées manquantes avant d'encaisser celles déjà existantes.

Le mieux à faire, afin d'optimiser le nombre de plis à Trèfle est de partir d'un petit Trèfle du mort et de tenter l'impasse en jouant la Dame si Est ne fournit pas le Roi. Une fois l'impasse réussie, Sud tire l'As puis donne un troisième tour de la couleur pour affranchir deux levées de longueur. Le camp adverse prend certes la main au troisième tour de Trèfle, mais si Sud n'a pas commis l'erreur de jouer ses gros honneurs dans les autres couleurs auparavant, la défense ne sera pas en mesure d'encaisser le moindre pli ailleurs. Sud gagnera un beau chelem !

Les quatre jeux :

♠ 9654	♠ ADV	♠ 1072
♥ DV98	♥ 754	♥ 10632
♦ 873	♦ AD105	♦ 962
♣ 103	♣ 975	♣ RV8
	♠ R83	
	♥ AR	
	♦ RV4	
	♣ AD642	

LA PREMIÈRE COMPET'

LES SOLUTIONS

DONNE N°3

Sur l'entame du Roi de Trèfle, Sud compte ses plis : un à Trèfle, un à Carreau, cinq à l'atout et deux à Pique.

Des levées supplémentaires peuvent être créées grâce au dédoublement d'atouts si Sud pense à effectuer des coupes du côté court !

Pour mener cette tâche à bien il ne faut pas capturer les atouts de la défense.

Si le retrait des atouts adverses ne vous laisse plus assez d'atouts pour effectuer vos coupes du côté court, commencez donc par vos coupes !

En conséquence, Sud prend l'entame Trèfle de l'As puis Carreau pour l'As et Carreau coupé. Il peut ensuite jouer le Roi de Cœur et Cœur vers l'As avant de couper un second Carreau de la Dame de Cœur. Il rentre en main par le Roi de Pique pour faire tomber le dernier atout de la défense et assurer un minimum de onze plis.

Les quatre jeux :

♠ V5	♠ A762	♠ D1093
♥ 965	♥ RD84	♥ 2
♦ D9642	♦ 10	♦ RV85
♣ RDV	♣ A763	♣ 10942
	♠ R84	♠ AR5
	♥ AV1073	♥ AD985
	♦ A73	♦ V94
	♣ 85	♣ 62

DONNE N°4

Sur l'entame du Valet de Trèfle en tête de séquence, le déclarant compte ses levées. Il a déjà cinq plis à l'atout et deux plis de Pique.

Son unique possibilité est de réaliser une levée d'atout supplémentaire en effectuant une coupe de la main courte à Pique. La défense encaisse certes cinq plis dans les mineures, mais doit un jour où l'autre rendre la main au déclarant.

Dès que Sud prend la main, il joue l'As de Pique, le Roi de Pique et petit Pique coupé d'un atout de Nord.

Maintenant, et maintenant seulement, il peut capturer les atouts adverses.

Si, par mégarde, il donne trois tours d'atout en début de coup, il ne peut plus faire sa coupe du côté court car le mort n'a plus de Cœur pour couper ! Il chute inéluctablement.

Les quatre jeux :

♠ D943	♠ 102	♠ V876
♥ 64	♥ RV3	♥ 1072
♦ AD103	♦ 8652	♦ R7
♣ V109	♣ D743	♣ AR85
	♠ AR5	♠ AR5
	♥ AD985	♥ AD985
	♦ V94	♦ V94
	♣ 62	♣ 62

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°1

Que déclarez-vous en Sud avec chacune des mains suivantes ?

A Si vous êtes l'ouvreur ? **B** sur l'ouverture adverse de 1♥ ?

JEU N°1	JEU N°2	JEU N°3	JEU N°4	JEU N°5
DIFFICULTÉ ★	DIFFICULTÉ ★	DIFFICULTÉ ★	DIFFICULTÉ ★★	DIFFICULTÉ ★★
♠ DV74 ♥ R62 ♦ RD53 ♣ AV	♠ R83 ♥ AV7 ♦ AR94 ♣ R65	♠ AV43 ♥ R84 ♦ 75 ♣ AR62	♠ A2 ♥ 853 ♦ AV4 ♣ ADV93	♠ RD5 ♥ 64 ♦ AD83 ♣ AV72

TEST N°2

Votre partenaire a entamé du Roi de Carreau. Devez-vous débloquent votre honneur ou le garder précieusement ?

JEU N°6	JEU N°7	JEU N°8	JEU N°9
♦ 754 ♦ R N E ♦ A82 O S	♦ 754 ♦ R N E ♦ A2 O S	♦ 962 ♦ R N E ♦ A85 O S	♦ A7 ♦ R N E ♦ V63 O S
L'adversaire joue 4♠.	L'adversaire joue 4♠.	L'adversaire joue 3SA.	L'adversaire joue 3SA.

TEST N°3

Les allégations suivantes liées à la vulnérabilité sont-elles vraies ou fausses ?

JEU N°10 - DIFFICULTÉ ★

Une partielle gagnée (2♠ par exemple) rapporte plus de points lorsque le camp est vulnérable que s'il ne l'est pas.

JEU N°11 - DIFFICULTÉ ★

Une manche gagnée (4♥ par exemple) rapporte plus de points lorsque le camp est vulnérable.

JEU N°12 - DIFFICULTÉ ★

Un chelem gagné (6SA par exemple) vous rapporte autant de points que vous soyez vulnérable ou non.

JEU N°13 - DIFFICULTÉ ★

Chuter d'une levée vous coûte plus cher si le camp adverse est vulnérable.



TEST N°3 (suite)

JEU N°14 - DIFFICULTÉ ★★

Vulnérable contre non vulnérable, il n'est pas recommandé de tenter un contrat de sacrifice.

JEU N°15 - DIFFICULTÉ ★★

Non vulnérable contre vulnérable, un contrat de sacrifice reste intéressant même si vous chutez de trois levées.

JEU N°16 - DIFFICULTÉ ★★

En match par 4, il vaut mieux prendre des risques pour appeler une manche lorsque l'on est non vulnérable ; vulnérable les levées de chute coûtent trop cher.

TEST N°4

Comment jouez-vous les couleurs suivantes,
sachant que vous disposez de toutes les communications souhaitées grâce aux autres couleurs ?

JEU N°17

DIFFICULTÉ ★

♦ ARD1053

N
O E
S

♦ 762

Vous jouez l'As et Est défausse

JEU N°18

DIFFICULTÉ ★

♦ RV542

N
O E
S

♦ A8763

JEU N°19

DIFFICULTÉ ★

♦ AR962

N
O E
S

♦ D1084

JEU N°20

DIFFICULTÉ ★

♦ AD32

N
O E
S

♦ R1054

JEU N°21

DIFFICULTÉ ★★

♦ RD932

N
O E
S

♦ A654

JEU N°22

DIFFICULTÉ ★★

♦ AV932

N
O E
S

♦ D8654

JEU N°23

DIFFICULTÉ ★★

♦ DV84

N
O E
S

♦ R7653

JEU N°24

DIFFICULTÉ ★★

♦ DV92

N
O E
S

♦ R653



→ Solutions page suivante.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°1

L'ouverture de 1SA, tout comme l'intervention à 1SA, indique une main régulière (donc une distribution 4/3/3/3, 4/4/3/2 ou 5/3/3/2). Si l'ouverture de 1SA montre de 15 à 17H, l'intervention, un peu plus dangereuse, est un peu plus forte et révèle une force de 16 à 18H. L'intervention nécessite aussi de détenir au moins un arrêt dans la couleur de l'ouverture.

JEU N°1

RÉPONSE A ▶ 1SA

L'ouverture de 1SA est tout indiquée avec cette main régulière de 16 points d'honneurs.

RÉPONSE B ▶ 1SA

La main est assez forte pour intervenir et possède un arrêt à Cœur.

JEU N°2

RÉPONSE A ▶ 1♦

Cette main régulière de 18H est trop forte pour une ouverture de 1SA. La bonne enchère consiste à ouvrir au palier de 1 dans la mineure la plus longue, ici les Carreaux. Vous indiquerez votre force au tour suivant ; ainsi sur la réponse de 1♥ ou de 1♠, vous sauterez à 2SA pour montrer 18-19H.

RÉPONSE B ▶ 1SA

Vous possédez un arrêt à Cœur et vos 18 points d'honneurs rentrent dans le cadre de l'intervention à 1SA.

JEU N°3

RÉPONSE A ▶ 1SA

C'est une ouverture classique avec une main régulière de 15 points d'honneurs. Remarquez que détenir un petit doubleton dans une couleur n'est pas un problème.

RÉPONSE B ▶ Passe

Vous possédez bien un arrêt à Cœur mais la main n'est pas assez forte pour intervenir à 1SA ! N'oubliez pas qu'Est a ouvert et que votre situation va s'avérer délicate si Ouest possède aussi un peu de jeu.

JEU N°4

RÉPONSE A ▶ 1SA

C'est une main régulière de 16 points d'honneurs plus un point de longueur pour la cinquième carte à Trèfle, soit 17HL.

RÉPONSE B ▶ 2♣

Intervenir à 1SA avec trois petites cartes à Cœur dans la couleur d'ouverture adverse serait mal joué. Ici la qualité des Trèfles et la force de la main sont suffisantes pour nommer la couleur au palier de 2, même si, en général, cette intervention se fait avec six cartes.

JEU N°5

RÉPONSE A ▶ 1SA

C'est l'ouverture recommandée avec cette main régulière de 16H.

RÉPONSE B ▶ Contre

Comme avec la main précédente, intervenir à 1SA avec deux petites cartes à Cœur dans la couleur d'ouverture adverse serait mal joué. La bonne enchère est Contre ; il s'agit d'un contre d'appel qui montre une courte à Cœur (soit un maximum de deux cartes dans cette couleur), une force minimale équivalente à l'ouverture et au moins trois cartes dans les couleurs non nommées.

TEST N°2

JEU N°6

RÉPONSE

Le Roi ne promet que la Dame ; fournissez le 8 (une grosse carte) pour « appeler ». Votre partenaire rejouera ainsi du Carreau.

JEU N°7

RÉPONSE

Prenez de l'As et rejouez le 2. Votre partenaire prendra de la Dame et vous fera couper le 3^e tour.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°2 (suite)

JEU N°8

RÉPONSE

Le Roi indique une très belle couleur (couleur cinquième et trois Honneurs, ou quatrième et quatre Honneurs). Prenez de l'As et rejouez le 8. Ouest possède RDV ou RD10 cinquièmes ou RDV10.

JEU N°9

RÉPONSE

Débloquez votre honneur. Ouest possède RD10 cinquièmes ou RD109.

TEST N°3

JEU N°10

FAUX

Dans les deux cas, le contrat de 2♠ juste fait vous permet de scorer 110 points.

JEU N°11

VRAI

Vulnérable, vous marquez 620 points alors que non vulnérable vous devez vous contenter de 420 points.

JEU N°12

FAUX

Vous inscrivez 990 dans votre colonne si vous gagnez ce petit chelem non vulnérable et 1440 si vous êtes vulnérable.

JEU N°13

FAUX

Une levée de chute vous coûtera 50 points si vous êtes non vulnérable, 100 points si vous l'êtes et ce quelle que soit la vulnérabilité de l'adversaire.

JEU N°14

VRAI

Vos adversaires s'apprêtent à scorer 420 points pour une manche en majeure. Si vous appelez un contrat supérieur, ils vont vous contrer. La première levée de chute vous coûtera 200 points et les suivantes 300 points chacune. Vous serez déjà déficitaire avec deux levées de chute (500 points contre 420) et rien ne vous assure de ne chuter que d'une seule levée !

JEU N°15

VRAI

620 points récompensent une manche en majeure vulnérable réussie. Non vulnérable, vos levées de chute vous font perdre 100 points pour la première et 200 points pour les deux suivantes, soit 500 points qui sont inférieurs aux points de manche.

JEU N°16

FAUX

Il est vrai que les adversaires vont marquer plus de points si vous chutez en étant vulnérable (100 points par levée contre 50). Cependant si vous gagnez vous allez marquer beaucoup plus de points (620 contre 420). Le rapport risque/rendement est en faveur du risque quand vous êtes rouge. N'hésitez plus, tentez votre chance dans ce cas.

TEST N°4

JEU N°17

RÉPONSE

Vous vous apprêtez à jouer benoîtement l'As, le Roi et la Dame mais vous venez d'obtenir une information capitale : Est détient une chicane à Carreau. Vous comptez $6 + 3 = 9$ cartes à Carreau dans votre camp, il en reste $13 - 9 = 4$ chez l'adversaire et Ouest les détient toutes ! Puisqu'il possède le Valet quatrième, rentrez en main en Sud et réussissez l'impasse au Valet !



LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS



TEST N°4 (suite)

JEU N°18

RÉPONSE

Vous détenez dix cartes à Carreau, les adversaires trois. Si la couleur est répartie 2/1, vous ferez facilement toutes les levées puisque vous avez l'As et le Roi. Si un adversaire possède la Dame troisième, vous n'en viendrez à bout que si elle se trouve en Ouest grâce à votre fourchette Roi/Valet. Jouez l'As puis faites l'impasse si Est défausse.

JEU N°19

RÉPONSE

Vous possédez neuf cartes, les adversaires en ont quatre. Vous n'aurez pas de souci pour faire toutes les levées si la couleur est répartie 2/2 ou 3/1 puisque vous avez l'As, le Roi et la Dame. Jouez l'As pour garder la fourchette R/9 d'un côté et D/10 de l'autre. Si un adversaire défausse vous pourrez faire l'impasse au Valet du bon côté.

JEU N°20

RÉPONSE

Vous avez huit cartes à Carreau, les adversaires cinq. Si la couleur est répartie 3/2, vous réaliserez une levée de longueur après avoir joué l'As, le Roi et la Dame. Gardez votre fourchette Roi/10 au cas où le Valet serait quatrième en Est. Jouez l'As et la Dame et si Ouest défausse, faites l'impasse au Valet. Si Ouest possède le Valet quatrième vous n'avez aucun moyen de réaliser quatre levées.

JEU N°21

RÉPONSE

Vous totalisez neuf cartes à Carreau, les adversaires en ont quatre. Vous détenez l'As, le Roi et la Dame et n'aurez donc aucun souci si la couleur est répartie 2/2 ou 3/1. Si elle est 4/0, vous ne prendrez le Valet et le 10 que s'ils sont placés en Ouest devant le Roi et la Dame. Si Est détient V1087, vous perdrez toujours une levée.

Jouez d'abord l'As et répétez la double impasse si Est défausse.

JEU N°22

RÉPONSE

Avec dix cartes dans la couleur et sans indication particulière vous avez intérêt à tenter l'impasse au Roi. Vous allez donc jouer que le Roi se situe en Ouest. Partez de la Dame pour couvrir le cas de Roi, 10, 7 en Ouest. Si Est défausse vous pourrez faire l'impasse au 10. Si vous jouez le 4 vers la Dame et qu'Est défausse, vous devrez perdre une levée dans la couleur.

JEU N°23

RÉPONSE

Vous possédez neuf cartes dans la couleur, les adversaires quatre. Avec le Roi, la Dame et le Valet, vous ne perdrez que l'As si la couleur est répartie 2/2 ou 3/1. Si un adversaire possède les quatre cartes manquantes, l'As, le 10, le 9 et le 2, vous ne viendrez à bout du 10 et du 9 que s'ils sont en Ouest devant la Dame et le Valet. S'ils sont en Est vous perdrez toujours deux levées. Jouez le Roi et répétez la double impasse au 10 et au 9 si Est défausse.

JEU N°24

RÉPONSE

Vous détenez huit cartes dans la couleur, les adversaires cinq. En cas de répartition 3/2 de la couleur, vous perdrez l'As et affranchirez une levée de longueur puisque vous possédez le Roi, la Dame et le Valet. Vous devez garder la fourchette Valet/9 pour pouvoir faire l'impasse contre un éventuel 10 quatrièmes en Ouest. Commencez par le 3 vers la Dame : vous ferez ainsi trois levées si l'As est sec en Ouest. Si ce n'est pas le cas, continuez par le 2 vers le Roi, ce qui vous permettra de faire l'impasse au 10 si Est défausse. Vous ne ferez que deux levées si Est possède l'As et le 10 quatrièmes, cas dans lequel vous ne pouvez rien faire.

CAHIER des JEUX LE SUPPLÉMENT JEUX DE L'AS DE TRÈFLE | N°7 - Décembre 2023

FFB - 20, quai Carnot 92210 Saint-Cloud. Téléphone : 01 55 57 38 00. E-mail : asdetrefle@ffbridge.fr

Horaires d'ouverture de l'accueil : du lundi au vendredi, de 9h00 à 12h30 et de 13h30 à 17h00.

Directeur de la publication : Franck Riehm. Responsable technique : Pierre Saporta. Ont collaboré à ce numéro : Michel Bessis, Jean-Paul Balian, Vincent Combeau, Jean-Pierre Desmoulin, Agnès Fabre, Nathalie Frey, Alain Lévy, Manuel Poux, Sabine Rolland, Pierre Saporta, Hélène Vivier. Graphisme : Franck Arotcharen.

LE PETIT BRIDGE...

CE N'EST PAS QUE POUR LES ENFANTS !

AVEC MANUEL POUX

Le Petit Bridge est un bridge adapté pour les enfants à partir de 6 ans : pas d'enchères.

Seulement du jeu de la carte, avec les mêmes règles que le "grand" bridge.

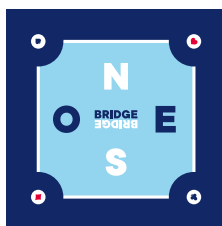
Mais avec seulement 10 cartes par couleur, numérotées de 1 à 10, jaunes, rouges, vertes ou bleues. Je vous entends déjà : « Trop facile le Petit bridge ! », « Ça a l'air d'un jeu d'enfant ! ». Vraiment ?

À VOUS DE JOUER



Aucune carte bleue ou verte
n'a encore été jouée.
En main en Sud, le camp Nors-Sud
doit gagner l'ensemble
des 6 dernières levées.

Voyez-vous comment cela est possible ?



LES SOLUTIONS

Les cartes bleues restantes sont le 9, le 5 et le 4.

Si le 9 est second ou troisième en Est, ou bien troisième en Ouest, il n'y a rien à faire : le camp Est-Ouest gagnera toujours au grand minimum une levée.

Les cas qui permettent de gagner 6 levées sont :



Le 9 second ou sec en Ouest est plus fréquent (3 cas sur 4) que sec en Est. Il faut donc jouer pour cette première éventualité.

Sud joue la couleur bleue en impasse dite forçante :

Si Ouest joue petit, on joue de même. Le 2^e tour de la couleur bleue pris du 10 en Nord permet alors de réclamer les 6 levées.

En revanche, si Ouest fournit le 9, on couvre évidemment et on présente le 10 jaune pour jeter la carte bleue restante de Sud qui bloque la couleur.

En espérant que vous n'avez pas bloqué sur ce petit jeu en finesse...



Retrouvez toutes les infos (manuel, jeux fléchés, etc)
sur le Petit Bridge : WWW.PETITBRIDGE.FR



TOUT LE MONDE PEUT JOUER
SUR REALBRIDGE
DE JANVIER À MAI 2024

E-OPEN FFB

PAR PAIRES



PAR ÉQUIPES



EXPERT • PERFORMANCE • CHALLENGE

► PE/PP À GAGNER ◀

