

CAHIER DES JEUX



**QU'AURIEZ-VOUS FAIT
À L'EURO ?**

EURO 2024
LA FRANCE SUR TOUS LES TABLEAUX

SÉLECTION SENIORS
ON FAIT LE TOUR EN 4 DONNES

**EXPERT, PERFORMANCE OU CHALLENGE
82 JEUX À RÉSOUDRE**

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



FRANCE : LES JOURS EURO...

La France sur tous les tableaux aux championnats d'Europe par équipes qui viennent de se terminer à Herning au Danemark ! Deux médailles d'argent, en Dames et en Mixte, une médaille de bronze en Seniors, l'équipe Open, 8^e, est qualifiée pour les Mondiaux, comme les trois autres formations. Savourons...

crédit photos : courtesy of EBL

HALL OF FAME

Le triple champion du monde Alain Lévy a le sourire, il vient d'entrer dans le Hall of Fame des bridgeurs européens.



DOUBLÉ



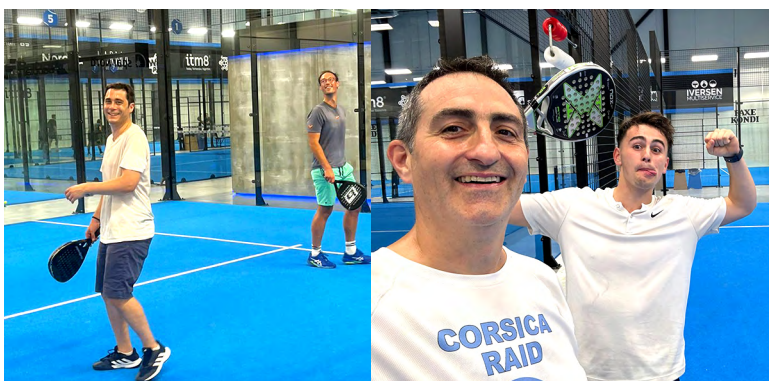
Le doublé pour Margaux Kurek-Beaulieu (France Dames et U26 Girls) et Léo Rombaut (France Open et U26). Sélectionnés dans deux catégories, ils enchaînent les championnats d'Europe de Herning (Danemark) à Wroclaw (Pologne).

UNE NOUVELLE MEDAILLE



Philippe Soulet et Marc Bompis complètent leur palmarès, déjà bien fourni essentiellement en Open, avec une nouvelle médaille en Seniors.

PADEL



48 donnes, soit 7 heures de jeu quotidien, l'équipe de France Open termine ses journées par une séance de padel pour se dépenser physiquement et se détendre. Ici Thomas Bessis et Cédric Lorenzini, Rombaut père et fils.

TOUJOURS LÀ

Bénédicte et Philippe Cronier, une nouvelle fois au rendez-vous avec leurs équipiers de l'équipe de France, ils s'offrent un 5^e podium en Mixte.



PREMIÈRE



Une première sélection chez les Bleus pour Pierre Franceschetti et Baptiste Combescure (France Open) et Anaïs Leleu (France Dames).

MISSION ACCOMPLIE



Mission accomplie : Cédric Lorenzini (France-Open) 8^e et Joanna Zochowska (France-Mixte), médaille d'argent, joueront les Mondiaux.

SELFIE



Un selfie pour Donatella Halfon (France-Dames) et sa fille Zoey Mauberquez (France-U26 Girls) venue soutenir sa maman et les équipes de France. On dit qu'elle leur porterait bonheur...

KIBBITZ



Concentrés, les capitaines Stéphane Garcia (France-Dames) et Hervé Fleury (France-Open) suivent les matches en direct avec Anaïs Leleu (France-Dames) et le président de la FFB, supporter n°1 des Bleus, Franck Riehm.

QU'AURIEZ-VOUS FAIT AUX CHAMPIONNATS D'EUROPE ?

Et si vous enfiliez le maillot bleu pour défendre les couleurs de la France à l'Euro ?
Voici 8 situations rencontrées aux championnats d'Europe de Herning :

→ par Pierre Saporta

PROBLÈME N°1

Voici la main de Philippe Cronier, dans l'épreuve mixte :

Don. : N - Vuln. : Est/Ouest

	B. Cronier	Barekel	Ph. Cronier	Saada
♠ 852	S	O	N	E
♥ R106				
♦ D7				
♣ A5432	2♦*	-	3♣	-
	3♥	-	?	

* Forcing de manche.

Quelle est votre enchère ?

A 4♣	B 4♥	C 5♥
-------------	-------------	-------------

PROBLÈME N°2

Philippe Cronier relève ensuite cette main, dans le même match :

Don. : E - Vuln. : Personne

	B. Cronier	Barekel	Ph. Cronier	Saada
♠ 87	S	O	N	E
♥ A2				
♦ 1043				
♣ ARD1094	-	3♠	?	2♥*

* Bicolore majeur au moins 4/4.

Quelle est votre enchère ?

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

PROBLÈME N°3

Allons faire un tour dans l'épreuve Dames.

Don. : E - Vuln. : Est/Ouest

	Tartarin	Morawska	Puillet	Kazmucha
♠ V954	S	O	N	E
♥ 763				
♦ R1098				
♣ V3				
N				
O				
E				
S				
2SA		-	3♣	-
3♥		-	3SA	

♠ AR
♥ RD854
♦ AD3
♣ D106

Ouest entame du 7 de Trèfle pour le Roi. Est rejoue Trèfle pour l'As et un troisième tour de Trèfle voit Est défausser le 5 de Carreau. Vous encaissez As-Dame de Carreau ; Ouest défausse un Trèfle au second tour.
Comment poursuivez-vous ?

A Vous tirez As-Roi de Pique	B Vous jouez le Roi de Cœur de la main	C Vous montez au mort à Carreau et jouez Cœur
---	--	--

PROBLÈME N°4

Vous détenez maintenant le jeu du Néerlandais Sjoert Brink (évaluant dans l'équipe suisse) :

Don. : S - Vuln. : Personne

	Brink	Norton	Drijver	Tommasini
♠ V10942	S	O	N	E
♥ 7				
♦ A7				
♣ RDV73	1♠	3♥	-	-
	?			

Quelle est votre enchère ?

A Passe	B Contre	C 4♣
----------------	-----------------	-------------

PROBLÈME N°5

Retour dans l'épreuve mixte.
Vous détenez la main suivante, en Ouest :

Don. : E - Vuln. : **Personne**

	B. Cronier	Gandoglia	Ph. Cronier	Baroni
	S	O	N	E
♠ A8	1♠	2♦	2♥	-
♥ 976	2♠	-	3♦	-
♦ R109852	4♠			
♣ R9				

Quelle est votre entame ?

A Roi de Trèfle	B 10 de Carreau	C 6 de Cœur
------------------------	------------------------	--------------------

PROBLÈME N°6

Vous êtes maintenant dans l'épreuve seniors à la place de l'Autrichien Terraneo, en Ouest :

Don. : E - Vuln. : **Est/Ouest**

	Chottin	Terraneo	Pilon	Feichtinger
	S	O	N	E
♠ A853	2♥	X !	1SA	-
♥ R1086	4♠		XX*	3♥
♦ R876				
♣ 7				

* Fit à Pique et pas l'envie de recevoir l'entame.

Quelle est votre entame ?

A 7 de Trèfle	B Roi de Cœur	C 8 de Cœur
----------------------	----------------------	--------------------

PROBLÈME N°7

Match France Suède en Open.
Vous êtes en Est à la place de Thomas Bessis.

Don. : N - Vuln. : **Personne**

	Rimstedt	Lorenzini	Rimstedt	Bessis
	S	O	N	E
♠ AV9	1♠	-	1♣	-
♥ V76	4♠		1SA	-
♦ A109				
♣ RD73				

Cédric Lorenzini entame du 2 de Carreau et vous faites la levée du Valet.
Que rejouez-vous ?

A La Dame de Carreau	B L'As de Cœur	C La Dame de Cœur
--------------------------------	--------------------------	-----------------------------

PROBLÈME N°8

Voici pour finir une donne du match Suisse-Norvège où sont en présence les deux grandes stars du monde du bridge : Michal Klukowski et Geir Helgemo.

Don. : S - Vuln. : **Est/Ouest**

	Grude	Klukowski	Helgemo	Kalita
	S	O	N	E
♠ RD986	1♣	2SA*	X	4♥
♥ V654	4♠	5♥	-	-
♦ V109	5♠	-	-	X
♣ 7				

♠ 105432
♥ -
♦ R2
♣ ARDV65

* Bicolore rouge.

Ouest entame de l'As de Cœur coupé en main.
Comment jouez-vous ?

A Trèfle coupé et Roi de Pique	B Pique pour le Roi	C As-Roi de Trèfle
--	-------------------------------	------------------------------

→ Solutions page suivante.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°1

Avec un tel soutien à l'atout, une enchère de 4♥ serait bien pessimiste. Annoncer cette couleur anémique à Trèfle semble par ailleurs de peu d'intérêt quand on a déjà décrit l'As de la couleur. Philippe a donc annoncé 5♥, pour montrer un bon fit et pas de contrôles extérieurs. Les quatre jeux :

♠ 852		♠ 964
♥ R106		♥ 9
♦ D7		♦ RV108543
♣ A5432		♣ V8
♠ V1073	♠ N	
♥ 75	♥ O	♥ E
♦ 962	♦ S	
♣ RD96		
♠ ARD		
♥ ADV8432		
♦ A		
♣ 107		

Bénédicte Cronier n'a eu guère de mal à conclure à 6♥ avant de tabler quelques instants plus tard.

Dans l'autre salle, Pierre Schmidt a eu le courage d'ouvrir de 3♦ la main d'Est rouge contre vert. Sud a contré et annoncé 4♥, contrat final, sur la réponse de 4♣.

Réponse C : vous marquez 11 Imps.

PROBLÈME N°2

Le système des adversaires est ici très gênant. Faut-il se jeter à l'eau à 3SA sans rien à Pique ou adopter une vue plus conservatrice ? Philippe a jugé qu'il y avait plus à gagner en tentant la manche à neuf levées. Voici les quatre jeux :

♠ 87		♠ A532
♥ A2		♥ R964
♦ 1043		♦ V86
♣ ARD1094		♣ 62
♠ DV96	♠ N	
♥ D75	♥ O	♥ E
♦ A2	♦ S	
♣ V753		
♠ R104		
♥ V1083		
♦ RD975		
♣ 8		

Est a entamé du 2 de Pique et Philippe a exécuté une partition sans fausse note : il a passé le Roi de Pique et présenté le Roi de Carreau. Les adversaires ont pris, encaissé leurs Piques et rejoué Cœur. Philippe a sauté sur l'As, est remonté au mort à Carreau et a joué Trèfle pour le 10 ! Neuf levées.

Dans l'autre salle, Est-Ouest n'ont pas pipé mot et le déclarant a chuté d'une à 3SA.

Réponse B : vous gagnez 10 Imps.

PROBLÈME N°3

Anne-Laure Tartarin a visualisé une position gagnante si Est détenait l'As de Cœur second. Elle est remontée au mort à Carreau, a joué Cœur pour son Roi et petit Cœur des deux mains en fermant les yeux. Voici les quatre jeux :

♠ V954		♠ 10876
♥ 763		♥ A10
♦ R1098		♦ V7654
♣ V3		♣ R5
♠ D32	♠ N	
♥ V92	♥ O	♥ E
♦ 2	♦ S	
♣ A98742		
♠ AR		
♥ RD854		
♦ AD3		
♣ D106		

Réponse C : vous gagnez 10 Imps.

PROBLÈME N°4

La situation n'est pas claire. Il est tout à fait possible que le partenaire ait effectué un "Passe Blanche neige" et se prépare à passer si vous contre. Il est possible aussi que la grande majorité du jeu se situe à votre droite. Brink a choisi de contrer. Voici les quatre jeux :

♠ -		♠ AD8653
♥ ADV2		♥ 4
♦ 542		♦ RV1093
♣ A108542		♣ 9
♠ R7	♠ N	
♥ R1098653	♥ O	♥ E
♦ D86	♦ S	
♣ 6		
♠ V10942		
♥ 7		
♦ A7		
♣ RDV73		

Le déclarant a chuté de deux levées et Nord-Sud ont encaissé 100. L'ennui, c'est qu'ils pouvaient aisément faire treize levées à l'atout Trèfle en faisant l'impasse affichée au Roi de Cœur. Un réveil par 4♣ aurait assurément permis au camp Nord-Sud de déclarer au moins 6♣.

Dans l'autre salle, l'ouvreur a passé et Ouest a chuté de deux, concédant 100 points. L'ennui, c'est que Nord-Sud pouvaient aisément faire treize levées à l'atout Trèfle en faisant l'impasse affichée au Roi de Cœur. Un réveil...

Réponse C : vous gagnez 13 Imps.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°5

Il ne semble pas très constructif d'entamer d'une couleur majeure et les entames mineures comportent des risques évidents. L'Italien Gandoglià a fait l'entame la plus offensive à Trèfle.

Voici les quatre jeux :

♠ A8	♠ 5	♠ R32
♥ 976	♥ ARDV82	♥ 10543
♦ R109852	♦ V74	♦ 6
♣ R9	♣ D103	♣ AV842
	♠ DV109764	
	♥ -	
	♦ AD3	
	♣ 765	

Après l'entame Trèfle, Bénédicte Cronier a chuté de quatre !

Si l'entame avait été Carreau, elle aurait gagné en passant le Valet du mort et défaussé trois Trèfles sur les Cœurs.

Dans l'autre salle, Sud a ouvert de 4♠ et a gagné sur l'entame normale à Cœur.

Réponse A : vous gagnez 12 Imps.

PROBLÈME N°6

Quand on possède l'As de Pique quatrième, on peut imaginer un plan de raccourcissement du déclarant et, dans ce but, opter pour l'entame Cœur. On peut aussi entamer de son singleton pour encaisser plus tard une coupe. Terraneo a choisi le 8 de Cœur.

Les quatre jeux :

♠ A853	♠ D94	♠ 7
♥ R1086	♥ 93	♥ AV742
♦ R876	♦ AV954	♦ 32
♣ 7	♣ AR4	♣ V9532
	♠ RV1062	
	♥ D5	
	♦ D10	
	♣ D1086	

Après cette entame, Philippe Chottin ne pouvait plus perdre.

L'entame Trèfle n'aurait laissé aucune chance au déclarant et celle, élégante, du Roi de Cœur aurait permis de décider de la conduite à suivre (ici rejouer Trèfle puisqu'aucun raccourcissement de la main longue n'est possible)

Réponse A ou B : égalité sur la donne.

Réponse C : vous perdez 10 Imps.

PROBLÈME N°7

Le partenaire a entamé sous le Roi de Carreau cinquième (ou troisième). Il semble urgent d'ouvrir les Cœurs avant que les Trèfles ne procurent des défausses. La carte qui s'impose en pareille situation est la Dame de Cœur, au dessus du Valet du mort. On espère ainsi que le partenaire pourra rejouer le 10 de Cœur après l'As de Trèfle.

Voici les quatre jeux :

♠ 4	♠ AV9	♠ 1052
♥ 1053	♥ V76	♥ AD92
♦ R6432	♦ A109	♦ DV7
♣ A542	♣ RD73	♣ 1098
	♠ RD8763	
	♥ R84	
	♦ 85	
	♣ V6	

La Dame de Cœur est bien le retour mortel !

À la table, Thomas Bessis réfléchit très longtemps. Il sait bien qu'il faut rejouer la Dame de Cœur dans la situation du diagramme mais quelque chose cloche. Pourquoi Ola Rimstedt a-t-il laissé passer le premier Carreau ? Il lui était facile de prendre de l'As de Carreau et de jouer Trèfle (c'est du reste comme cela que Léo Rombaut a gagné son contrat dans l'autre salle). Après de longues minutes, Thomas a jugé que son adversaire avait plutôt quelque chose comme ♠ RD8763 ♥ R8 ♦ 8543 ♣ 6. Un retour Cœur aurait alors livré le coup (Sud prend du Roi et joue Trèfle). Pour battre, il faut rejouer Carreau. C'est ce qu'a fait notre champion au grand désappointement des spectateurs de BBO.

Réponse C : vous gagnez 10 Imps.

PROBLÈME N°8

Grude a jugé que les Piques étaient très probablement 3-0 et qu'il avait donc deux Piques perdants. Il a encaissé les quatre Trèfles maîtres en défaussant les trois Carreaux du mort. Voici les quatre jeux :

♠ -	♠ RD986	♠ AV7
♥ ARD87	♥ V654	♥ 10932
♦ A7653	♦ V109	♦ D84
♣ 1032	♣ 7	♣ 954
	♠ 105432	
	♥ -	
	♦ R2	
	♣ ARDV65	

Est a coupé le quatrième Trèfle (avec « son argent ») et n'a pas pu empêcher le déclarant de faire onze levées. On a joué 4♠ plus un dans l'autre salle.

Réponse C : vous gagnez 6 Imps.



MERCI !

Un clapping ? Un tour d'honneur ? Une standing ovation ? Comme au foot ou au rugby, on voudrait pouvoir remercier les Bleus de nous avoir fait vibrer pendant les deux semaines de ces championnats d'Europe. Devant ce palmarès exceptionnel, juste dire, mais du fond du cœur, un **GRAND MERCI...**



1 ÉQUIPE DE FRANCE DAMES : DONATELLA HALFON, MARION CANONNE, ANAÏS LELEU, STÉPHANE GARCIA (CAPITAINE), MARGAUX KUREK BEAULIEU, ANNE-LAURE TARTARIN, CAROLE PUILLET.



2 ÉQUIPE DE FRANCE MIXTE : PHILIPPE CRONIER, EMMANUELLE LEMAITRE, FRANCK RIEHM, BÉNÉDICTE CRONIER, NICOLAS DECHELETTE (CAPITAINE), VANESSA RÉESS, LAURENT THUILLEZ, JOANNA ZOCHOWSKA, PIERRE SCHMIDT.



3 ÉQUIPE DE FRANCE SENIORS : PHILIPPE CHOTTIN, GUY LASSERRE (CAPITAINE), PHILIPPE SOULET, HERVÉ VINCIQUERRA, DOMINIQUE PILON, MARC BOMPIS, ALAIN LÉVY.



4 ÉQUIPE DE FRANCE OPEN : THOMAS BESSIS, BAPTISTE COMBESCURE, JÉRÔME ROMBAUT, PIERRE FRANCESCHETTI, CÉDRIC LORENZINI, LÉO ROMBAUT.



1 CAROLE PULLET. 2 VANESSA RÉESS. 3 MARION CANNONE. 4 LAURENT THUILIEZ. 5 ANNE-LAURE TARTARIN.

2 1 3 TOUS LES PODIUMS

Championnats d'Europe par équipes.

Format : dans les quatre catégories, une poule unique, toutes les équipes se rencontrent.

OPEN

1. 🇳🇴 NORVÈGE

Terje Aa,
Christian Bakke,
Boye Brogeland,
Tor Eivind Grude,
Geir Helgemo,
Allan Livgard,
Tolle Stabell (cap.),
Sten Bjertnes, coach.

2. 🇨🇭 SUISSE

3. 🇮🇹 ITALIE

8. 🇫🇷 FRANCE

DAMES

1. 🇳🇴 NORVÈGE

Ann Karin Fuglestad,
Liv Marit Grude,
Marianne Harding,
Torild Heskje,
Bodil Nyheim Oigarden,
Gunn Tove Vist,
Anne-Lill Hellemann (cap.),
Leif-Erik Stabell, coach.

2. 🇫🇷 FRANCE

3. 🇹🇷 TURQUIE

SENIORS

1. 🇵🇧 PAYS-BAS

Willem Gosschalk,
Leonhard Hofland,
Jan Kolen,
Bas Van Der Hoek,
Willem Van Eijck,
Jan Verhees,
Peter Van Der Voorden
(cap).

2. 🇵🇱 POLOGNE

3. 🇫🇷 FRANCE

MIXTE

1. 🇮🇱 ISRAËL

Adi Asulin,
Ilan Bareket,
Ronnie Benin-Barr,
Ron Pachtman,
Nathalie Saada,
Yaniv Zack.

2. 🇫🇷 FRANCE

3. 🇮🇹 ITALIE



SÉLECTION SENIORS

Avant de jouer l'Euro, les seniors se sont affrontés pour gagner leur place en équipe nationale. La sélection s'est tenue à la FFB au printemps. 7 équipes se sont portées candidates. La finale a opposé la formation de Véronique Bessis (Michel Bessis, Alain Lévy, Pierre Saporta, Jean-Michel Voldoire, Bernard Cabanes) à celle de Hervé Vinciguerra (Michel Abécassis, Marc Bompis, Philippe Chottin, Dominique Pilon, Philippe Soulet) qui l'a emporté 233 à 152 et ainsi gagné son billet pour le Danemark. Nous vous proposons le tour de cette sélection en 4 donnes... À vous de jouer !

→ par Pierre Saporta



1 MICHEL ABÉCASSIS (ÉQUIPE VINCIGUERRA) OPPOSÉ EN FINALE À ALAIN LÉVY (ÉQUIPE BESSIS), LE PREMIER SE QUALIFIERA, MAIS C'EST LE DEUXIÈME QUI REPRÉSENTERA LA FRANCE À L'EURO. MICHEL ABÉCASSIS, SOUFFRANT, A DÛ RENONCER À JOUER LES CHAMPIONNATS D'EUROPE. C'EST ALAIN LÉVY QUI L'A REMPLACÉ. BERNARD CABANES, À GAUCHE, ET MARC BOMPIS, À DROITE.

DÉCISIONS CRUCIALES

— Voici quatre problèmes issus de la sélection seniors pour les Championnats d'Europe 2024. —
L'occasion de se tester successivement en face du mort, à l'entame, en défense et à l'enchère.

PROBLÈME N°1

Vous êtes en Sud, avec les cartes de Dominique Beaumier :

♠ AV875
♥ 962
♦ R7
♣ A92

N
O E
S

♠ R432
♥ R53
♦ D6
♣ RD74

Don. : S - Vuln. : Personne

Beaumier	Duffour	Jarlot	Kerlero
S	O	N	E
1♣ 2♠	1♥ -	X ⁽¹⁾ 4♠	-

* Au moins quatre Piques.

Ouest entame du Valet de Trèfle pour le 3 d'Est et votre Roi. Vous encaissez As et Roi de Pique mais Ouest défause le 4 de Cœur au second tour. Vous jouez le 6 de

Carreau et faites le Roi du mort puis vous encaissez l'As et la Dame de Trèfle sur lesquels tout le monde fournit.

Comment poursuivez-vous ?

A	B	C
Vous jouez la Dame de Carreau	Vous défausez le dernier Carreau du mort sur le quatrième Trèfle	Vous défausez un Cœur du mort sur le quatrième Trèfle

PROBLÈME N°2

Vous êtes maintenant à l'entame avec le jeu suivant :

Don. : S - Vuln. : Personne

V.Bessis		M.Bessis	
S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♦	-	2♥	-
2SA	-	3SA	

Quelle est votre entame ?

A	B	C
As de Pique	Dame de Pique	4 de Trèfle

PROBLÈME N°3

Vous êtes en Est, avec les cartes de Dominique Pilon :

♠ V3
♥ D53
♦ RD3
♣ AR952

N
O E
S

♠ A1082
♥ 1064
♦ A4
♣ V873

Don. : S - Vuln. : Tous

Lévy	Chottin	Cabanes	Pilon
S	O	N	E
1♦ 2♥ ⁽²⁾ 3SA	- -	2♣ ⁽¹⁾ 3♦	- -

(1) Forcing de manche.

(2) Quatre cartes sans précision de force.

Ouest entame du 7 de Pique pour votre As et le 5 du déclarant. Vous continuez du 2 de Pique pour le Roi de Sud et le 4 d'Ouest. Le déclarant joue le 2 de Carreau pour le 7 d'Ouest et le Roi du mort. Comment défendez-vous ?

A	B	C
Vous prenez et rejouez Pique	Vous prenez et rejouez Trèfle	Vous laissez passer

PROBLÈME N°4

Vous êtes en Sud, avec les cartes de Philippe Soulet :

♠ R82
♥ A82
♦ RDV4
♣ R87

Don. : N - Vuln. : Nord/Sud

Soulet	Voltaire	Vinciguerra	Saporta
S	O	N	E
2♣ ⁽¹⁾ 2♠ 3♦ 4♦ 4SA ?	- - - - -	1♠ 2♥ ⁽²⁾ 3♣ ⁽³⁾ 4♣ ⁽⁴⁾ 4♠ 5♠	- - - - -

(1) Forcing de manche. (2) Six Piques. (3) Quatre Trèfles. (4) Contrôle.

Quelle est votre enchère ?

A	B	C
Passe	6♠	6♣

→ Solutions page suivante.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°1

Il peut sembler tentant d'effacer immédiatement une perdante rouge du mort sur le quatrième Trèfle maître, mais c'est une illusion. Est couperait et la défense ferait encore trois levées dans les rouges (trois Cœurs ou deux Cœurs et un Carreau). Dominique Beaumier a placidement rejoué Carreau sans tirer le dernier Trèfle. Ouest a pris et a dû rejouer une couleur rouge. Sur le retour Carreau, par exemple, Sud écarte un Cœur du mort, coupe de la main et écarte un second Cœur sur le Trèfle maître. Les quatre jeux :

♠ 6	♠ AV875	♠ D109
♥ ADV84	♥ 962	♥ 107
♦ A985	♦ R7	♦ V10432
♣ V106	♣ A92	♣ 853
	♠ R432	
	♥ R53	
	♦ D6	
	♣ RD74	

Ouest aurait battu le coup en plongeant de l'As au premier tour de Carreau mais c'était d'autant moins facile que l'ouverture de 1♣, dans le système adverse, était légèrement nébuleuse.

Réponse A : vous gagnez 10 IMPs.

Réponse B ou C : égalité sur la donne.

PROBLÈME N°2

Le déclarant a décrit un jeu de deuxième zone (15-17H) le plus souvent 1-5-4-3 (à l'occasion 2-5-4-2) avec au moins une tenue à Trèfle. L'entame Trèfle pourrait bien tomber mais elle requiert plusieurs circonstances favorables : un ou deux honneurs chez le partenaire ou alors un gros honneur et une reprise sûre. Véronique Bessis a jugé que les Piques offraient de meilleures chances et elle a posé sur la table l'As de Pique. Voici les quatre jeux :

♠ AD3	♠ R876	♠ V9542
♥ 95	♥ 63	♥ A872
♦ 54	♦ 832	♦ V1097
♣ R107432	♣ AV85	♣ -
	♠ 10	
	♥ RDV104	
	♦ ARD6	
	♣ D96	

Le retour de la Dame de Pique n'a laissé aucune chance au déclarant. À noter que cette entame serait encore plus spectaculaire si Sud avait détenu le Roi de Pique sec. Enfin, remarquons que si les Piques du mort ne permettaient pas à la défense d'affranchir la couleur, il restait encore une petite chance avec les Trèfles.

Réponse A ou B : vous gagnez 10 IMPs.

Réponse C : égalité sur la donne.

PROBLÈME N°3

Dominique Pilon avait toutes les raisons de prendre de l'As et de rejouer Pique pour affranchir la couleur de son camp. Il a eu pourtant un réflexe excellent : il a laissé passer le Roi de Carreau. Son idée était double : compliquer les communications du déclarant et créer une illusion sur la place de l'As de Carreau.

Voici les quatre jeux :

♠ 9764	♠ V3	♠ A1082
♥ R92	♥ D53	♥ 1064
♦ V97	♦ RD3	♦ A4
♣ 1064	♣ AR952	♣ V873
	♠ RD5	
	♥ AV87	
	♦ 108652	
	♣ D	

Alain Lévy a joué Cœur pour son Valet. Philippe Chottin a pris du Roi et affranchi les Piques. Plutôt que s'en remettre au partage des Cœurs, le déclarant a normalement rejoué Carreau pour la Dame. Dominique Pilon a pris de l'As et joué Pique pour le 9 de son partenaire (il avait habilement débloqué le 10 de Pique) qui a encaissé le Valet de Carreau pour une chute.

Réponse A ou B : vous perdez 12 IMPs.

Réponse C : égalité sur la donne.

PROBLÈME N°4

Le jeu du partenaire est un livre ouvert. Il manque une clé importante, l'As de Pique ou l'As de Carreau. Si l'adversaire entame Cœur, couleur où le partenaire n'a pas de contrôle, on sera contraint à la chute.

Voilà pourquoi Philippe Soulet a passé.

Voici les quatre jeux :

♠ 1094	♠ AD7653	♠ V
♥ 9743	♥ 106	♥ RDV5
♦ A976	♦ 5	♦ 10832
♣ 103	♣ ADV5	♣ 9642
	♠ R82	
	♥ A82	
	♦ RDV4	
	♣ R87	

Réponse A : égalité sur la donne.

Réponse B ou C : vous perdez 13 IMPs.



1 LA FINALE : VÉRONIQUE ET MICHEL BESSIS FACE À PHILIPPE CHOTTIN ET DOMINIQUE PILON. **2** DÉBRIEF POUR BERNARD CABANES, JEAN-MICHEL VOLDOIRE, MICHEL BESSIS ET PIERRE SAPORTA. **3** LA CHAMPIONNE DU MONDE, VÉRONIQUE BESSIS. **4** PHILIPPE SOULET ET MICHEL BESSIS, DE VIEILLES CONNAISSANCES. **5** HERVÉ VINCIGUERRA. **6** MARC BOMPIS, IL FAISAIT PARTIE DE LA DERNIÈRE ÉQUIPE DE FRANCE CHAMPIONNE DU MONDE LES OLYMPIADES (WORLD BRIDGE GAMES) EN 1997. **7** POINTS GAGNANTS POUR HERVÉ VINCIGUERRA, MICHEL ABÉCASSIS, PHILIPPE CHOTTIN, DOMINIQUE PILON ET PHILIPPE SOULET. **8** DOMINIQUE BEAUMIER-ALAIN JARLOT CONTRE MARC KERLERO-FRANÇOIS DUFFOUR EN QUARTS DE FINALE.

CAHIER DES JEUX



*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

JEAN-PIERRE DESMOULINS

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ AD105
♥ RV74
♦ D10
♣ AR3

S	O	N	E
1♣ ?	-	3SA	-

Votre enchère ?

A Passe	B 4♥	C 4SA	D 6SA
---------	------	-------	-------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Personne

♠ RV7
♥ A963
♦ RD10
♣ 1054

S	O	N	E
1♥ ?	-	1♣ 2♥	-

Votre enchère ?

A 2SA	B 3♣	C 3SA	D 4♥
-------	------	-------	------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ R1074
♥ AD93
♦ 2
♣ 10875

S	O	N	E
1♥ ?	-	1♦ 2SA	-

Votre enchère ?

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ ARD6
♥ 1074
♦ 6
♣ AD1032

S	O	N	E
1♣ ?	1♥	1♠	2♥

Votre enchère ?

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

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ A963
♥ RV94
♦ 3
♣ D1072

S	O	N	E
- ?	-	1♠	-

Votre enchère ?

A 2♣	B 2SA	C 3♠	D 4♦
------	-------	------	------

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ 2
♥ V94
♦ AD84
♣ RV972

S	O	N	E
2♠ ?	-	1SA 3♣	-

Votre enchère ?

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

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

Don. : O - Vuln. : Est / Ouest

♠ AD1083
♥ R5
♦ V963
♣ 84

S	O	N	E
?	1♦	1♥	1SA

Votre enchère ?

A Passe	B Contre	C 2♦	D 2♠
---------	----------	------	------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ RDV7
♥ 4
♦ ADV93
♣ A102

S	O	N	E
1♦ 1♠ ?	-	1♣ 1♥ 2♠	-

Votre enchère ?

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

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENCHÈRE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE C ▶ 4SA

La réponse de 3SA montre un jeu régulier de 12 H à 15 HL sans majeure quatrième. C'est une enchère descriptive et pas une enchère de conclusion puisque le répondant ne connaît pas la force de l'ouvreur. Avec 19 HL, les 33 HL nécessaires pour jouer 6SA sont possibles : proposez le chelem par un 4SA quantitatif.

JEU N°2

RÉPONSE C ▶ 3SA

Sautez à 3SA avec cette distribution ultra-plate pour suggérer cette manche alternative si l'ouvreur a lui aussi une main 4-3-3-3. Sans coupe à l'horizon, il passera alors et vous n'aurez que 9 levées à réaliser au lieu de 10 !

JEU N°3

RÉPONSE D ▶ 3SA

La redemande à 2SA dénie quatre cartes à Pique dans le SEF 2024, ce qui est un changement par rapport au SEF 2018. Sans inquiétude pour les Carreaux qui sont la couleur d'ouverture, concluez donc simplement à 3SA.

JEU N°4

RÉPONSE C ▶ 4♦

3♦ serait ici un bicolore cher : 4♦ conserve donc son sens de Splinter, légèrement moins fort que dans le silence adverse. Notez bien qu'un soutien à saut à 3♠ aurait été l'enchère correcte dans le silence adverse.

JEU N°5

RÉPONSE B ▶ 2SA

Après Passe, l'enchère de 2SA montre quatre atouts, une courte indéterminée et une dizaine de points. Pour la connaître, l'ouvreur peut interroger par l'enchère de 3♣, sur laquelle le répondant dira 3♦/♥ avec la courte correspondante, et 3♠ avec la courte à Trèfle.

JEU N°6

RÉPONSE C ▶ 3♠

3♦ montrerait ici un 5-5 mineur et 4♠ un bicolore avec 6♣-5♠. Un changement a été introduit dans le SEF 2024 puisque la courte s'enchère désormais naturellement : 3♠ indique tout simplement la courte à Pique. Cette manière de procéder permet de ne pas enchérir les Cœurs en offrant à l'adversaire une occasion de contrer pour donner une entame sinon peu naturelle.

JEU N°7

RÉPONSE C ▶ 2♦

Une situation à bien connaître, particulièrement en tournoi par paires : elle permet de retrouver de très bonnes partielles ! Contrer, montre dans cette situation un bicolore 5-5 des couleurs non enchérées et le cue-bid (ici 2♦) montre deux cartes dans la majeure d'intervention et une longue dans l'autre majeure.

JEU N°8

RÉPONSE B ▶ 3♠

1♠ est une enchère artificielle (vous avez reconnu la quatrième couleur forcing) et 2♠ montre un jeu de première zone avec quatre cartes à Pique. 2SA, 4SA et 4♥ seraient ici des enchères naturelles et non forcing. Fixez la couleur d'atout et montrez votre ambition de chelem en soutenant les Piques de votre partenaire au palier de 3.

LA BONNE MAIN

PIERRE SAPORTA

Laquelle des quatre mains proposées correspond aux enchères de Sud ?
5 points par bonne réponse.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣ 4♠	-	1♠ 2♦	-

A ♠ 973
♥ A5
♦ RD4
♣ AR963

B ♠ DV5
♥ 93
♦ D102
♣ AR863

C ♠ DV5
♥ A3
♦ 53
♣ AR8653

D ♠ A85
♥ D62
♦ V5
♣ RV865

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 2♥	-	2♣	1♣ -

A ♠ AV1093
♥ D973
♦ 5
♣ 962

B ♠ AR863
♥ RD1084
♦ 63
♣ 5

C ♠ AR963
♥ ARV
♦ 73
♣ 875

D ♠ AR975
♥ ARD4
♦ D96
♣ 8

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
2SA 3♠	-	2♠ 3♥	-

A ♠ AV5
♥ 963
♦ AR93
♣ DV9

B ♠ RV5
♥ A765
♦ 975
♣ AD4

C ♠ R104
♥ 5
♦ AR864
♣ R1093

D ♠ AD5
♥ AD73
♦ ARD
♣ V65

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♥ X	X	3♣	4♠

A ♠ V63
♥ A108763
♦ 6
♣ AD4

B ♠ D105
♥ RV1063
♦ 3
♣ AD54

C ♠ D5
♥ AV863
♦ ARD5
♣ 94

D ♠ A103
♥ A98632
♦ 6
♣ RD5

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE MAIN

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE B

► Le décodage de la séquence :

Sud a décrit un fit à Pique, une couleur plus ou moins longue à Trèfle et une main de 13-15HLD.

Avec la main A, Sud est trop fort pour un saut à 4♠ et la qualité de ses Piques lui interdit d'annoncer 3♠. Il doit transiter par la quatrième couleur à 2♥ avant d'exprimer le fit.

Avec la main B, Sud est parfaitement en règle pour sauter à 4♠ au second tour. **C'est la bonne main.**

Avec la main C, Sud doit montrer sa force par un saut forcing de manche à 3♠ promettant une main forte (17HLD et plus) et au minimum la Dame d'atout troisième.

Avec la main D, Sud aurait dû se contenter d'annoncer 2SA en réponse pour montrer un fit troisième limite, avec ses cinq Trèfles banals et son Valet second.

JEU N°2

RÉPONSE A

► Le décodage de la séquence :

Le cue-bid de Nord ne garantit pas un fit à Pique. Il demande à Sud de décrire sa force et sa distribution sans dépasser 2♠ avec une main de 7-11H.

Avec la main A, Sud décrit ses quatre Cœurs sans donner d'information sur sa force à ce stade. **C'est la bonne main.**

Avec la main B, Sud aurait dû intervenir au premier tour par un saut à 2♦ pour montrer son bicolore majeur au moins 5-5.

Avec la main C, Sud, à son deuxième tour de parole, ne peut annoncer ni 2SA ni une seconde couleur. Sans enchère naturelle, il doit faire un cue-bid à 3♣ pour montrer sa force.

Avec la main D, Sud aurait bien sûr dû contrer au premier tour avec ce jeu de 18H.

JEU N°3

RÉPONSE D

► Le décodage de la séquence :

Nord a ouvert de 2 faible (sérieux en position vulnérable) et Sud a relayé à 2SA. Ce relais est forcing de manche sauf si l'ouvreur répète ses Piques au palier de trois. 3♥, qui promet l'As ou le Roi dans la couleur, impose donc la manche.

Avec la main A, Sud tente sa chance à 3SA, contrat qui ne requiert que neuf levées.

Avec la main B, Sud conclut à 4♠ quand il apprend que son partenaire n'est pas minimum.

Avec la main C, Sud aurait dû sauter à 4♠ lors de sa première réponse.

Avec la main D, Sud a encore un espoir de chelem si son partenaire a une courte à Trèfle. Pour s'en assurer, il annonce 3♠ forcing. **C'est la bonne main.** Le jeu du partenaire pourrait être ♠ RV10863 ♥ R54 ♦ 876 ♣ 9.

JEU N°4

RÉPONSE C

► Le décodage de la séquence :

L'enchère de 3♣ est une rencontre qui promet quatre Cœurs, cinq jolis Trèfles et une dizaine de points. Le saut à 4♠ de Nord vient certainement d'une main distribuée avec cinq ou six Piques et peu de points d'honneur.

Avec la main A, Sud a tout pour surenchérir à 5♥ : un atout surnuméraire et des points à Trèfle dans la couleur longue du partenaire.

Avec la main B, Sud, qui a connaissance du double fit, doit en informer son partenaire par l'enchère de 5♣. Cela permettra peut-être à celui-ci de surenchérir sur un 5♠ adverse avec, par exemple, une chicane à Pique.

Avec la main C, Sud, misfité à Trèfle, n'a pas les moyens de surenchérir. Il se laisse normalement aller à contrer 4♠ pour montrer sa force. **C'est la bonne main.**

Avec la main D, Sud visualise un chelem si le partenaire possède ♠ 5 ♥ RV104 ♦ 874 ♣ AV964. Il pose le Blackwood à 4SA pour s'assurer qu'il ne manque pas deux clés.

LA BONNE ENTAME

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

♠ RV43
♥ A7
♦ V108
♣ RV62

O	N	E	S
-	1♣ 1♠	- -	1♥ 2SA

A 3 de Pique	B As de Cœur	C Valet de Carreau	D 2 de Trèfle
---------------------------	---------------------------	---------------------------------	----------------------------

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Est / Ouest

♠ RV54
♥ 854
♦ AV7
♣ RD2

O	N	E	S
1♣	1♠	-	1SA

A 4 de Pique	B 8 de Cœur	C Roi de Trèfle	D Dame de Trèfle
---------------------------	--------------------------	------------------------------	-------------------------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ 103
♥ AD10962
♦ 96
♣ RD5

O	N	E	S
1♥ -	1♠ 3SA	-	1♦ 1SA

A Dame de Cœur	B 10 de Cœur	C Roi de Trèfle	D Dame de Trèfle
-----------------------------	---------------------------	------------------------------	-------------------------------

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ D3
♥ D1032
♦ A1076
♣ R105

O	N	E	S
- -	1♥ 4♠	-	1♣ 1♠

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

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ V1074
♥ AV108
♦ AD96
♣ 2

O	N	E	S
-	4♥		2♥

A Valet de Pique	B As de Cœur	C As de Carreau	D 2 de Trèfle
-------------------------------	---------------------------	------------------------------	----------------------------

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ R10853
♥ V1087
♦ R7
♣ V10

O	N	E	S
- -	2♣ 3SA	-	1♦ 2SA

A 5 de Pique	B Valet de Cœur	C 7 de Cœur	D Valet de Trèfle
---------------------------	------------------------------	--------------------------	--------------------------------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

♠ 4
♥ 7632
♦ V10973
♣ 1098

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

A 4 de Pique	B 2 de Cœur	C Valet de Carreau	D 10 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	---------------------------------	-----------------------------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ V109
♥ A2
♦ V754
♣ A1063

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

A Valet de Pique	B As de Cœur	C 7 de Carreau	D As de Trèfle
-------------------------------	---------------------------	-----------------------------	-----------------------------

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENTAME

LES SOLUTIONS

JEU N°1 RÉPONSE C ▶ Valet de Carreau

En s'arrêtant à 2SA vos adversaires ont limité la force combinée de leurs deux jeux. L'espoir d'affranchissement de levées de longueur dans vos deux couleurs est très lointain quand ces deux couleurs ont été nommées par vos adversaires. Dans ces conditions, une entame neutre s'impose : celle de votre séquence à Carreau remplit parfaitement cette fonction.

JEU N°2 RÉPONSE B ▶ 8 de Cœur

Dans le tableau des priorités du choix de la couleur d'entame contre le contrat de 1SA, la couleur cinquième est en première position, suivie de près par l'entame neutre, couleur sans honneur ou tête de séquence. L'entame d'une couleur quatrième commandée par des honneurs isolés est peu recommandée, et carrément interdite quand cette couleur a été nommée par le mort. L'entame de la séquence RD dans trois cartes, de la Dame dans ce cas, pas du Roi, risque de donner plus de levées qu'elle n'en affranchit. La seule entame neutre est à Cœur, la carte à choisir étant le 8, plus forte des trois petites.

JEU N°3 RÉPONSE D ▶ Dame de Trèfle

L'entame d'une couleur sixième offre rarement de bons résultats quand vos deux adversaires ont des distributions a priori régulières. Votre partenaire sera souvent singleton et vous allez couper vos communications sans bénéfice. Essayez plutôt d'entamer votre séquence courte dans la couleur verte. Vous serez récompensé si vous trouvez en Est le Valet quatrième accompagné de l'As de Pique.

JEU N°4 RÉPONSE B ▶ 3 de Cœur

Vous devez entamer sous un honneur isolé ; consolidez-vous, votre adversaire à l'autre table aussi. Le plus souvent, dans cette situation, votre choix se porte sur la couleur non nommée mais ici, la teneur de vos Carreaux doit vous en dissuader. En effet, l'entame d'un As sans le Roi fait partie des "interdits". Parmi les trois autres couleurs, il faut chercher la moins dangereuse, et votre choix doit se porter sur les Cœurs, couleur souvent courte chez le déclarant, et donc avec un risque minimum de donner une levée.

JEU N°5 RÉPONSE C ▶ As de Carreau

Avez-vous bien vu votre jeu ? Vous avez la chute en main, sous la forme de trois levées d'atout et de l'As de Carreau. Entamer du singleton à Trèfle n'a aucun intérêt, vous allez couper avec vos levées maîtresses et, si votre partenaire peut prendre la main, vous allez regretter de n'avoir pas contré ce contrat de 4♥ (ce que vous auriez sûrement dû faire). Entamer neutre du Valet de Pique n'est pas non plus une bonne idée, la levée de Carreau risquant de disparaître sur trois tours de Pique si Sud est 2614.

JEU N°6 RÉPONSE A ▶ 5 de Pique

Ne vous laissez pas tenter par votre séquence rassurante à Cœur. Vous n'avez rien dans votre jeu pour penser que ce contrat peut chuter naturellement. Votre meilleure et même votre seule chance de chute repose sur l'affranchissement de trois ou quatre levées dans votre couleur cinquième, le Roi de Carreau servant de reprise pour les encaisser.

JEU N°7 RÉPONSE A ▶ 4 de Pique

Entamer dans la couleur cinquième du déclarant est toujours dangereux. Mais ici c'est votre meilleure chance, et même si votre partenaire ne prend pas rapidement la main pour vous faire couper, vos quatre atouts vont exercer une pression sur le déclarant, qui ne peut pas ouvrir une levée de coupe à moins de donner quatre tours d'atout.

JEU N°8 RÉPONSE C ▶ 7 de Carreau

Match de finale de ligue de l'Interclubs première division. Nord sait qu'il manque deux As. Pourquoi donc a-t-il déclaré le chelem ? La seule explication est que Nord a une chicane à Trèfle et qu'il a posé le Blackwood malgré cette contre-indication parce qu'il sait que Sud a dénié le contrôle de cette couleur.

Le mieux est de parier sur un singleton à Carreau chez votre partenaire, fort plausible sur la séquence. L'entame à Carreau est lumineuse, le contrôle de l'As de Cœur vous permettant d'asséner le coup mortel.

LA BONNE LIGNE

JEAN-PAUL BALIAN

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ A32
♥ AR1098
♦ 32
♣ 765

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1SA 2♥	- -	2♦ 3SA	- fin

♠ DV54
♥ 32
♦ AR
♣ AR432

La main de Sud était trop belle pour une ouverture de 1SA, mais là n'est pas la question. Ouest entame de la Dame de Carreau. En main à la première levée :

A	B	C	D
Vous tirez As et Roi de Cœur	Vous jouez Cœur pour le 10	Vous tirez As et Roi de Trèfle	Vous jouez Pique pour l'As et Pique vers Dame-Valet

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ 432
♥ 432
♦ D432
♣ RDV

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥ 2SA 4♥	- - fin	2♥ 3♣	- -

♠ ADV
♥ DV9876
♦ 5
♣ A32

Ouest entame du Valet de Carreau et rejoue la couleur.
Vous coupez et jouez :

A	B	C	D
La Dame de Cœur	Un petit Cœur de la main	Trèfle pour le mort et Cœur pour un honneur si Est fournit le 5	Autre chose

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ 852
♥ 3
♦ AV862
♣ A754

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Personne

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

♠ AR4
♥ A7
♦ D10973
♣ R92

Ouest entame du 3 de Pique pour le Valet d'Est. Vous prenez de l'As. Puis :

A	B	C	D
Vous faites l'impasse au Roi de Carreau	Vous jouez Carreau pour l'As puis trois tours de Trèfle	Vous donnez un coup à blanc à Trèfle	Vous jouez le Roi de Trèfle, l'As de Trèfle et Trèfle

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ 42
♥ D92
♦ A10853
♣ AD2

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin

♠ AR3
♥ AV
♦ DV974
♣ 864

Ouest entame de la Dame de Pique.

A	B	C	D
Vous laissez passer	Vous prenez et faites l'impasse Carreau	Vous prenez, jouez Carreau pour l'As et Cœur pour le Valet	Vous prenez et jouez le Valet de Cœur de la main

→ Solutions et citations page suivante.

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE C ▶ Vous tirez l'As et le Roi de Trèfle.

Vous avez sept levées de tête et des possibilités à Pique, Cœur et Trèfle pour les deux plis manquants. Tout l'art consiste ici à cumuler au mieux vos chances, dans ces trois couleurs. **Vous devez commencer par tirer As et Roi de Trèfle.** Si les Trèfles sont 3-2, affranchissez deux levées de longueur en concédant un pli aux adversaires. Si les Trèfles sont 4-1, tirez As et Roi de Cœur. Si le Valet ou la Dame de Cœur tombe, concédez l'autre honneur pour vous affranchir deux levées supplémentaires dans la couleur. Enfin, si aucun honneur n'apparaît à Cœur, tournez-vous vers les Piques. Jouez un petit Pique vers Dame-Valet. Si vous faites la levée, remontez au mort avec l'As de Pique et rejouez vers votre main. Vous ferez trois levées de Pique si le Roi est en Est ou si la couleur est répartie 3-3. Si vous aviez commencé par les Cœurs avant les Trèfles, il vous aurait manqué une rentrée au mort pour jouer deux fois Pique vers Dame-Valet.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 76	♠ A32	♠ R1098
♥ 4	♥ AR1098	♥ DV765
♦ DV10987	♦ 32	♦ 654
♣ DV109	♣ 765	♣ 8
	♠ DV54	
	♥ 32	
	♦ AR	
	♣ AR432	

JEU N°2

RÉPONSE B ▶ Un petit Cœur de la main.

Il y a au moins deux atouts à perdre. Vous devez donc poser l'hypothèse de nécessité que l'impasse Pique réussit. Pour la faire, vous disposez de deux rentrées au mort à Trèfle. Vous allez devoir ôter les atouts adverses avant. Idéalement, vous aimeriez jouer atout du mort vers vos honneurs, mais les deux rentrées au mort devront servir pour faire et répéter l'impasse Pique. **Vous allez donc devoir jouer les atouts depuis votre main** : cela ne change rien si les atouts sont 2-2 et vous ne pouvez pas gagner si les atouts sont 4-0. Le partage 3-1 va s'avérer crucial : jouer une petite carte sera efficace chaque fois qu'un défenseur détient un honneur sec (quatre combinaisons). Tandis que partir d'un honneur ne serait bon qu'en cas de 10 sec, ce qui ne représente que deux combinaisons du partage 3-1. Notez qu'il est impossible de gagner si un joueur détient AR10 à Cœur. **Commencer d'un petit Cœur est donc deux fois mieux joué que de partir d'un honneur.** Bien entendu, vous jouerez un honneur au second tour de la couleur.

Vous avez opté pour la réponse B : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 765	♠ 432	♠ R1098
♥ A	♥ 432	♥ R105
♦ V1098	♦ D432	♦ AR76
♣ 109876	♣ RDV	♣ 54
	♠ ADV	
	♥ DV9876	
	♦ 5	
	♣ A32	



LE VIAGER POUR PROTÉGER VOS PROCHES !

Interview de Stanley Nahon, Directeur Général de Renée Costes, numéro 1 français du viager et de la nue-propiété, solutions sur-mesure au service des retraités. PAR CONSTANCE MORANT

La vente en viager connaît un boom, comment pouvez-vous l'expliquer ?

Dans le contexte actuel, le viager répond à un véritable besoin pour les retraités. Face aux tensions sur les retraites et à l'augmentation des prix, vendre en viager permet de rester dans son logement tout en améliorant son niveau de vie. Le retraité reçoit un capital immédiatement et un complément de revenu qui, comme la retraite, est versé tous les mois, toute la vie et est revalorisé chaque année !

**« Une retraite
complémentaire à vie
100% réversible »**

Pourquoi le viager est-il une solution intéressante pour les couples et les familles ?

Vendre en viager est un bon moyen d'anticiper sa succession puisque le capital reçu immédiatement peut être utilisé pour réaliser des donations défiscalisées à ses proches. C'est également un bon moyen de se protéger mutuellement entre conjoints. La rente étant réversible à 100% sans frais ni conditions, c'est donc avantageux

pour les couples dont les pensions sont déséquilibrées. Le conjoint avec la plus petite retraite se trouve ainsi protégé.

**« Un capital important
pour des donations
défiscalisées »**

Le viager présente-t-il d'autres avantages, notamment fiscaux ?

Oui, le bouquet est totalement exonéré d'impôts s'il s'agit de la résidence principale du vendeur. Quant au revenu complémentaire perçu tous les mois, il bénéficie d'une exonération fiscale de 70% dès l'âge de 70 ans.

En outre, la vente en viager permet de réaliser d'importantes économies puisque le vendeur n'est plus redevable de la taxe foncière, des gros travaux et de certaines charges de copropriété. De quoi se faire davantage plaisir et gâter ses proches !

Comment est réparti le prix entre le bouquet et les rentes mensuelles ?

La répartition entre capital immédiat et rente à vie est totalement modulable selon les besoins de chacun. Certains choisissent

même de recevoir 100% du prix immédiatement, c'est la vente en nue-propiété. Dans ce cas, le prix est fixe et connu et il n'y a pas de rente. C'est une bonne alternative pour ceux qui souhaitent un capital important pour réaliser un projet, rembourser un crédit ou faire une donation importante à leurs proches.

**« Avec la vente
en nue-propiété,
100% du prix est reçu
immédiatement »**

Comment résumeriez-vous la vente en viager en quelques mots ?

Le viager, c'est vivre mieux tout en protégeant ses proches. Récemment, un retraité de la région lyonnaise qui a vendu en viager, a doublé sa retraite. Il s'offre maintenant un voyage tous les ans et a pu faire des donations à ses enfants. Il profite enfin de la vie comme il en rêvait grâce à Renée Costes. C'est exactement ce que nous voulons apporter à nos clients : vivre sereinement leur retraite sans inquiétudes financières.

 **RENÉE COSTES**
viager & nue-propiété

Pour une estimation gratuite,
confidentielle et sans engagement,
Contactez-nous :

0 800 960 900 Service & appel gratuits

reneecostes.fr

Ou 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..... Téléphone*.....

Courriel.....

FFB0624V

LE BON FLANC

MICHEL BESSIS

La défausse est un art difficile. Nous lui consacrons les exercices de ce numéro.
Chaque bonne réponse vous rapporte 5 points.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ DV7
♥ AV72
♦ R94
♣ V87

♠ 95
♥ 1063
♦ 10752
♣ ARD10

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin

Vous entamez du Roi de Trèfle et encaissez les quatre levées dans la couleur. Est fournit trois fois et défausse le 2 de Pique. **Que rejouez-vous ?**

A	B	C	D
Pique	3 de Cœur	Carreau	10 de Cœur

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ 54
♥ DV96
♦ V8643
♣ 42

♠ D9763
♥ A8
♦ R92
♣ 1073

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Personne

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

Vous entamez du 6 de Pique pour le Roi d'Est qui rejoue le Valet puis le 10 que le déclarant prend de l'As. Celui-ci encaisse As, Roi puis Dame de Trèfle ; Est défausse le 5 de Carreau au 3^e tour de Trèfle. **Qu'allez-vous défausser sur les trois tours de Trèfle suivant ?**

A	B	C	D
Un Pique, un Cœur et un Carreau	Un Cœur et deux Carreaux	Deux Piques et un Carreau	un Pique, un Carreau et l'As de Cœur

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ AV
♥ D975
♦ A1094
♣ 932

♠ 109643
♥ RV86
♦ 5
♣ V74

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA 2♦	- -	2♣ 3SA	- fin

Votre partenaire entame du 6 de Trèfle pour votre Valet et le Roi de Sud qui continue de l'As et du 10 de Carreau. **Que défaussez-vous ?**

A	B	C	D
3 de Pique	8 de Cœur	7 de Trèfle	9 de Pique

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ AV83
♥ 1053
♦ 64
♣ AR62

♠ D1097
♥ A6
♦ R2
♣ DV873

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♦ 2♦ 3SA	- - fin	1♠ 3♣*	- -

* 3♣ dénie cinq cartes à Pique.

Votre partenaire entame du 4 de Cœur. Vous prenez de l'As et rejouez Cœur pour le Roi d'Ouest qui rejoue le 2 de Cœur. **Que défaussez-vous ?**

A	B	C	D
3 de Trèfle	10 de Pique	8 de Trèfle	Autre chose

→ Solutions et citations page suivante.

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A ▶ Pique

Votre partenaire, qui possède entre deux et quatre points d'honneurs, n'a aucune raison de faire un appel à ce stade ; qu'il possède Dame Valet de Carreau ou le Roi de Cœur, il sait qu'il n'y a pas d'urgence à ce que vous rejouiez la couleur. Son 2 de Pique est donc clairement une défausse passive. Il montre simplement cinq cartes à Pique. Dès lors, pour ne rien compromettre, c'est Pique, dans la couleur répartie 3-3 dans le camp adverse, que vous devez rejouer.

Vous remarquerez qu'ici les retours à Cœur ou à Carreau donnent le contrat en permettant au déclarant de manier la couleur au mieux de ses intérêts.

Vous avez rejoué Pique : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 95	♠ DV7	♠ 108432
♥ 1063	♥ AV72	♥ D84
♦ 10752	♦ R94	♦ V6
♣ ARD10	♣ V87	♣ 643
	♠ AR6	
	♥ R95	
	♦ AD83	
	♣ 952	

JEU N°2

RÉPONSE C ▶ Deux Piques et un Carreau

La défausse du 5 de Carreau est éloquente et montre a priori trois petites cartes dans la couleur. Vous connaissez parfaitement la main de l'ouvreur : il a trois Piques par l'As, As Dame de Carreau secs et six Trèfles maîtres. Votre partenaire possède donc le Roi de Cœur car si Sud l'avait, il aurait sûrement ouvert de 2♦. Si vous défaussez deux Carreaux, il pourra deviner de tirer l'As en tête (il n'a pas de reprise au mort). Si vous défaussez un Pique et un Cœur, il lui suffira de jouer Cœur pour que vous soyez remis en main ; défausser l'As de Cœur lui permet d'affranchir une levée dans la couleur.

La seule façon de battre le contrat à coup sûr consiste à défausser vos deux Piques maîtres.

Sud joue Cœur, Est prend du Roi et traverse la fourchette As Dame de Carreau, établissant cinq levées pour la défense.

Vous avez défaussé deux Piques et un Carreau : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 54	♠ DV96	♠ RV10
♥ DV96	♥ V8643	♥ R7432
♦ V8643	♦ 42	♦ 1075
♣ 42		♣ 86
♠ D9763	♠ A82	
♥ A8	♥ 105	
♦ R92	♦ AD	
♣ 1073	♣ ARDV95	



À ÉCOUTER : UN PODCAST DANS L'UNIVERS DU BRIDGE...

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE C ▶ 7 de Trèfle

Il est plus que probable que votre partenaire, qui a entamé en mineure dans cette séquence, possède une couleur cinquième à Trèfle. Il faut espérer qu'il détienne l'As. À ce stade, s'il prend la main à Carreau, il faudrait que votre défausse l'éclaire le plus possible. Le meilleur renseignement à lui donner concerne la composition de la couleur d'entame. Défaussez le 7 de Trèfle en pair-impair du résidu. Il saura ainsi que vous possédez à l'origine trois cartes dans la couleur (vous ne défaussez pas votre dernier Trèfle) et en déduira que le déclarant avait Roi Dame secs. Notons que si vous aviez l'As de Cœur au lieu de Roi Valet, un gros appel à Cœur serait sans doute la meilleure défausse qui indiquerait une reprise immédiate pour traverser l'honneur du déclarant

Vous avez défaussé le 7 de Trèfle : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 875	♠ AV	♠ 109643
♥ 43	♥ D975	♥ RV86
♦ DV2	♦ A1094	♦ 5
♣ A10865	♣ 932	♣ V74
	N O E S	
	♠ RD2	
	♥ A102	
	♦ R8763	
	♣ RD	

JEU N°4

RÉPONSE D ▶ Roi de Carreau

Quelle tristesse ! Votre partenaire n'a a priori aucune reprise et le déclarant va avoir la chance de trouver le Roi de Carreau placé pour établir sa couleur. S'il détient ADV sixième à Carreau, vous ne pourrez rien faire. Mais si votre partenaire possède le Valet de Carreau, l'affranchissement des Carreaux sera plus difficile. Il faudra que le déclarant évite de donner la main à Ouest par le Valet de Carreau. Pour cela, il aura recours à un baiser au Roi, en jouant Carreau vers la Dame puis Pique pour l'As et à nouveau Carreau en vous laissant en main au Roi. Vous l'avez compris, pour contrecarrer ce brillant coup technique, c'est le Roi de Carreau qu'il faut défausser.

Impérial !

Vous avez défaussé le Roi de Carreau : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 654	♠ AV83	♠ D1097
♥ R8742	♥ 1053	♥ A6
♦ V93	♦ 64	♦ R2
♣ 105	♣ AR62	♣ DV873
	N O E S	
	♠ R2	
	♥ DV9	
	♦ AD10875	
	♣ 94	

UNE FICTION SONORE EN 4 ÉPISODES
...BERLIN-EST-PARIS, LE JEU DE LA LIBERTÉ



ET SI ON JOUAIT À L'ARBITRE ?

37 nouveaux arbitres de clubs ont été nommés à l'issue de l'examen de juin 2024.

Et vous, auriez-vous réussi ?

Sauf indication contraire, les problèmes posés sont à résoudre dans le cadre d'un tournoi de régularité par paire et les faits ne sont pas contestés.

SITUATION N°1

Sud est déclarant au contrat de 7SA. Il fait la 3^e levée avec une carte du mort et attaque un petit Trèfle de sa main pour la levée suivante.

Ouest vous appelle.

Qu'expliquez-vous aux joueurs ?

- A** Sud reprend la carte jouée de sa main mais il doit jouer Trèfle du mort.
- B** Sud reprend la carte jouée de sa main, il doit jouer du mort, mais la carte de son choix.
- C** Est ou Ouest peut accepter ou refuser l'attaque hors tour. En cas de désaccord, la décision d'Ouest est prioritaire par rapport à celle d'Est.

SITUATION N°2

Nord donneur ouvre de 1♦, Est passe et avant que Sud ne déclare, Nord vous appelle et vous explique (vous l'avez préalablement éloigné de la table !) qu'il a mal compté ses points et qu'il aurait dû ouvrir d'1SA.

Il vous demande s'il peut changer sa déclaration.

Quelle réponse est conforme au Code ?

- A** 1♦ est une déclaration non intentionnelle, vous pouvez la changer sans conséquence.
- B** Est ayant déclaré il est trop tard pour changer votre déclaration.
- C** Vous pouvez remplacer 1♦ par la déclaration de votre choix mais votre partenaire devra passer jusqu'à la fin des annonces.
- D** Le Code International vous interdit d'autoriser le changement, avoir mal compté ses points s'apparente à une faute d'inattention.

SITUATION N°3

O	N	E	S	O	N	E	S
...	1♦ !			1♠	?		

Ouest est donneur mais Nord ouvre hors-tour d'1♦. Après explication de la Loi par l'arbitre, Est refuse 1♦ et Ouest ouvre d'1♠. La paire Nord-Sud joue la Majeure 5^e - Carreau 4^e sans gadget particulier.

Laquelle de ces affirmations est fausse ?

- A** Si Nord choisit de passer à son tour de parole, son partenaire sera obligé de passer uniquement à son prochain tour de déclarer.
- B** Nord pourra faire la déclaration de son choix, mais Sud devra passer jusqu'à la fin des annonces si la déclaration de son partenaire n'est pas jugée comparable à l'ouverture d'1♦ par l'arbitre.
- C** Si Nord remplace 1♦ par 2♦ les annonces continuent sans autre conséquence.

SITUATION N°4

Sud est déclarant au contrat de 4♠. Ouest entame le Roi de Cœur et quand le mort étale son jeu les joueurs s'aperçoivent qu'il n'y a que 12 cartes. Requis, vous découvrez la 13^e carte de Nord (l'As de Trèfle) dans l'étui !

Quelle est votre décision ?

- A** La donne est injouable, Moyenne « 60% plus » pour les deux paires.
- B** La donne est injouable, Moyenne « 60% plus » pour Est-Ouest et « 40% moins » pour Nord-Sud.
- C** La carte manquante est rendue à la main de Nord et le jeu de la donne continue sans autre conséquence.
- D** La carte retrouvée dans l'étui devient une carte pénalisée principale et le jeu continue.

SITUATION N°5

Une renonce est consommée quand...

- A** Le partenaire du joueur fautif a joué après l'irrégularité.
- B** Un des quatre joueurs a attaqué pour la levée suivante.
- C** Un des joueurs du camp non fautif a rejoué pour la levée suivante.
- D** Un des joueurs du camp fautif a rejoué pour la levée suivante.

SITUATION N°6

O	N	E	S
-	1♠	3♣	4♠
-	-	fin	

La paire Est-Ouest joue la convention Michael's cue-bid précisé, l'enchère de 3♣ montre un bicolore ♥/♦ dans leur système. Ouest a bien alerté 3♣ mais il a expliqué que c'était un bicolore Cœur et une mineure indéterminée.

Quelle doit être la bonne attitude d'Est ?

- A** Est doit immédiatement corriger l'explication donnée par son partenaire quand il l'entend se tromper afin de ne pas léser le camp Nord-Sud.
- B** Est doit corriger l'explication de son partenaire avant d'entamer.
- C** Étant en défense, Est ne doit pas signaler l'erreur avant la fin du jeu de la carte.

SITUATION N°7

Donne 1 - Nord donneur
Est passe hors-tour et Nord vous appelle. Personne n'a incité Est à déclarer.

Vous expliquez aux 4 joueurs que :

- A** Si Sud refuse le passe hors tour, Est doit passer à son prochain tour de déclarer.
- B** Si Sud refuse le passe hors tour, Est doit passer jusqu'à la fin des annonces.
- C** Si Sud refuse le passe hors tour, Ouest doit passer à son prochain tour de déclarer.
- D** Si Sud refuse le passe hors tour, Ouest doit passer jusqu'à la fin des annonces.

SITUATION N°8

Sud joue 4♥.
Ouest entame de l'As de Pique et Sud étale son jeu.

Que lui expliquez-vous ?

- A** Il est trop tard pour reprendre ses cartes, c'est Nord qui va jouer la donne.
- B** Sud reprend ses cartes et Nord étale le mort.
- C** La donne est injouable, il faudra mettre une marque ajustée sur la donne.

LES SOLUTIONS

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



CLASSEMENT 2024

QU'EST-CE QUI CHANGE EN 2024|2025 ?

*Tout ce que vous devez savoir
avant de vous lancer dans la nouvelle saison...*



TOUT EST ICI :

<https://licencie.ffbridge.fr/#|news|publication-classement-1>



LA PREMIÈRE COMPET'

« JOUEZ AVEC BRIDGE TRAINING »

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.

Cliquez ou scannez le QR-code et jouez comme à la table !



SITUATION N°1

Don. : O - Vuln. : Personne

S	O	N	E
3SA	1♠ fin	2♦	-



♠ 72
♥ R83
♦ ARV862
♣ 86



♠ A106
♥ A42
♦ 104
♣ AV1042

Niveau BF2.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame du Roi de Pique ?

SITUATION N°2

Don. : N - Vuln. : Nord/Sud

S	O	N	E
2SA	-	1♦ 3SA	- fin



♠ 54
♥ AR5
♦ DV1098
♣ A53



♠ AR
♥ DV6
♦ 764
♣ V10972

Niveau BF2.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame de la Dame de Pique ?

SITUATION N°3

Don. : N - Vuln. : Est/Ouest

S	O	N	E
1♠ 4♠	- fin	1♣ 2♠	- -



♠ RV104
♥ AD6
♦ D87
♣ 985



♠ D982
♥ R8
♦ 1064
♣ ARD6

Niveau SEF.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame du Valet de Cœur ?

SITUATION N°4

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1SA 2♥	- -	2♣ 4♥	- fin



♠ 1084
♥ A862
♦ AV1072
♣ 8



♠ A92
♥ 7543
♦ RD3
♣ AD9

Niveau SEF.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame du Roi de Pique ?

→ Solutions page suivante.

LA PREMIÈRE COMPÉT'

LES SOLUTIONS

DONNE N°1

Enchères : L'intervention au palier de 2 sans saut à 2♦ promet une belle couleur sixième dans une main de 11 à 18 points HL. Avec un arrêt dans la couleur longue de l'adversaire et deux As annexes, Sud déclare 3 Sans-Atout, contrat qui ne nécessite que neuf levées alors que celui de 5 Carreaux en réclame onze. Privilégiez souvent la manche à Sans-Atout comparée à la manche en mineure !

Jeu de la carte : Sur l'entame du Roi de Pique. Sud compte ses plis : un Pique, deux Cœurs, un Trèfle et cinq ou six levées de Carreau suivant que la Dame résiste ou non.

Avec huit cartes dans la couleur, le mieux est d'effectuer l'impasse à la Dame ; si cette impasse échoue, Ouest prendra la main et rejouera Pique... sauf s'il n'en a plus ! C'est pour cela que Sud doit impérativement laisser passer les deux premiers tours de Pique et ne prendre de l'As qu'au troisième tour.

Grâce à cette stratégie, quand Est reprendra la main à la Dame de Carreau, il ne pourra pas renvoyer du Pique à son partenaire.

Les quatre jeux :

♠ 72			
♥ R83			
♦ ARV862			
♣ 86			
♠ RDV98			
♥ D76			
♦ 75			
♣ RD3			
	N		
	O	E	
	S		
♠ A106			
♥ A42			
♦ 104			
♣ AV1042			

DONNE N°2

Enchères : Avec une main régulière de 14 points H, Nord détient un jeu trop faible pour ouvrir de 1SA. Il ouvre donc de sa mineure la plus longue : 1♦.

Sud possède également une main régulière ; sans majeure quatrième mais avec des arrêts dans chaque majeure il veut jouer à Sans-atout. Comme il possède 12 points HL, il propose la manche en annonçant 2SA.

Nord n'a pas une ouverture minimale et accepte donc la proposition de manche de son partenaire.

Jeu de la carte : Ouest entame en tête de séquence dans sa couleur la plus longue.

Sud peut affranchir des plis à Carreau ou à Trèfle. Mais affranchir trois levées de Carreau nécessite de donner deux fois la main, ce qui laisse un temps d'avance à l'adversaire, qui affranchira avant sa longue à Pique.

Il ne reste que les Trèfles : pour affranchir les Trèfles, Sud doit faire une double impasse forçante. Il prend l'entame de l'As de Pique et présente le Valet de Trèfle. Si Ouest couvre du Roi, il prend de l'As du mort et donne ensuite le pli de la Dame.

Si Ouest ne couvre pas du Roi, il joue le 3 de Trèfle du mort. Est réalise, certes le pli de la Dame de Trèfle, mais l'As de Trèfle prendra ultérieurement le Roi d'Ouest ! Sud réalisera en fin de compte deux plis à Pique, trois à Cœur et quatre à Trèfle.

Les quatre jeux :

♠ 54			
♥ AR5			
♦ DV1098			
♣ A53			
♠ DV1072			
♥ 9843			
♦ A3			
♣ R4			
	N		
	O	E	
	S		
♠ AR			
♥ DV6			
♦ 764			
♣ V10972			

LA PREMIÈRE COMPÉT'

LES SOLUTIONS

DONNE N°3

Enchères : Après le soutien simple de Nord, promettant un jeu de 12 à 16 points HLD, Sud renonce à la recherche d'un chelem, peu probable, et conclut à la manche.

Jeu de la carte : Sud prend l'entame du Roi et doit se garder de jouer immédiatement atout : Ouest prendrait et un retour Carreau de sa part vous condamnerait à perdre quatre levées immédiates. Il doit encaisser ses Cœurs pour défausser en urgence un petit Carreau de sa main, ne perdant ainsi qu'une levée de Pique et deux levées de Carreau. À noter qu'une entame Carreau, bien difficile à trouver, bat cette manche... L'entame n'est pas une science parfaite.

Les quatre jeux :

♠ A6	♠ RV104	♠ 753
♥ V10942	♥ AD6	♥ 753
♦ 9532	♦ D87	♦ ARV
♣ 104	♣ 985	♣ V732
	♠ D982	
	♥ R8	
	♦ 1064	
	♣ ARD6	

DONNE N°4

Enchères : Sur la réponse de 2♥ au Stayman, Nord se compte 12 points HLD et conclut à la manche. Une intervention à 2♠ en Ouest avec seulement cinq cartes sans aucune valeur distributionnelle serait tout à fait maladroite.

Contre un adversaire fort en points d'honneurs on ne peut lutter qu'avec de la distribution.

Jeu de la carte : L'entame Pique ouvre deux perdantes dans la couleur : si le déclarant n'y prend garde, il y perdra deux levées ainsi que deux autres levées d'atout, même si la répartition du résidu est normale. Il doit donc formuler l'hypothèse de nécessité selon laquelle le Roi de Trèfle est en Est, et agir en conséquence : il rentre au mort par l'As d'atout et tente l'impasse au Roi de Trèfle, qui fonctionne. Il tire alors l'As de Trèfle en défaussant un Pique puis rejoue atout. Lorsque ceux-ci se révèlent 3/2, il ne concède plus qu'une levée de Pique et deux levées de Cœur.

Les quatre jeux :

♠ RDV75	♠ 1084	♠ 63
♥ D10	♥ A862	♥ RV9
♦ 85	♦ AV1072	♦ 964
♣ V763	♣ 8	♣ R10542
	♠ A92	
	♥ 7543	
	♦ RD3	
	♣ AD9	

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°1 : QUE PROMETTEZ-VOUS EN DÉCLARANT 1♠ OU 2♠ ?

Vous êtes en Sud. Combien de Piques et de points indiquez-vous en faisant votre dernière enchère ?

DIFFICULTÉ ★

JEU N°1				JEU N°2				JEU N°3				JEU N°4				JEU N°5			
N	E	S	O	N	E	S	O	N	E	S	O	N	E	S	O	N	E	S	O
		1♠		1♠	-	2♠		1♣	-	1♠		1♣ 2♠	-	1♠	-	1♣ 1♠	-	1♥ 2♠	-

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°6				JEU N°7				JEU N°8				JEU N°9				JEU N°10			
N	E	S	O	N	E	S	O	N	E	S	O	N	E	S	O	N	E	S	O
1♠	-	2♠	1♣	2♣	-	1SA 2♠	-	2♥	-	1SA 2♠	-	1SA 2♥	-	2♦ 3♥	-		1♦	2♠	

DIFFICULTÉ ★★★

JEU N°11				JEU N°12				JEU N°13				JEU N°14				JEU N°15			
N	E	S	O	N	E	S	O	N	E	S	O	N	E	S	O	N	E	S	O
1SA	-	1♠ 2♠	-	2♦	-	1♠ 2♠	-	1♥	-	1♣ 2♠	-	2♦	-	2♣ 2♠	-	2♥	-	2♦ 2♠	-

TEST N°2 : QUEL HONNEUR JOUER EN PREMIER ?

DIFFICULTÉ : TOUS NIVEAUX

Vous jouez à l'atout Cœur et le moment est venu de faire tomber les atouts adverses. Dans chacun des cas suivants quel honneur jouez-vous en premier ?

TEST N°3 : DÉCLAREZ-VOUS LA MANCHE EN SUD ?

DIFFICULTÉ ★

JEU N°20					JEU N°21					JEU N°22				
Votre main :					Votre main :					Votre main :				
♠ 932					♠ AV953					♠ V864				
♥ A75					♥ D7					♥ 92				
♦ RD643					♦ D62					♦ AD75				
♣ 82					♣ R93					♣ 653				
N	E	S	O		N	E	S	O		S	O	N	E	
1SA	-	?			3♠	-	1♠	-		1♣	-	1♠	-	
							?			2SA	-	?		

TEST N°3 (suite) : DÉCLAREZ-VOUS LA MANCHE EN SUD ?

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°23

Vuln. : Nord/Sud

Votre main :

N	E	S	O
3♣	-	?	

♠ A87
♥ 92
♦ V6543
♣ R65

JEU N°24

Votre main :

N	E	S	O
3♠	1♦	1♠	-

♠ ADV53
♥ DV3
♦ 54
♣ RV7

JEU N°25

Votre main :

N	E	S	O
1♠	-	1SA	-

♠ 74
♥ RV9852
♦ 72
♣ A63

DIFFICULTÉ ★★★

JEU N°26

Votre main :

N	E	S	O
X	-	-	1♣

♠ A96542
♥ D73
♦ R8
♣ 94

JEU N°27

Votre main :

N	E	S	O
X	-	1♣	1♠

♠ 6
♥ AR85
♦ V94
♣ AR1063

JEU N°28

Votre main :

N	E	S	O
1♣	-	1♠	-

♠ AR875
♥ R962
♦ 54
♣ R3

TEST N°4 : QUEL EST VOTRE PLAN DE JEU EN DÉFENSE ?

JEU N°29

Vous êtes en Est et votre partenaire entame du Roi de Cœur.

S	O	N	E
1♠ 4♠	- fin	3♠	-

♠ DV84
♥ 95
♦ 104
♣ RD1096

♠ R
♥
♦
♣

N	E
72	A1063
2♥	V87532
2♣	A

À quoi pensez-vous ? Quelle carte fournissez-vous sur le Roi de Cœur ?

TEST N°5 : QUEL EST VOTRE PLAN DE JEU EN TANT QUE DÉCLARANT ?

JEU N°30

Vous êtes en Sud, Ouest entamant du 7 de Cœur.

S	O	N	E
2SA	-	3SA	fin

♠ R64
♥ 94
♦ AV63
♣ 10952

♠ 7
♥
♦
♣

N	E
AD7	RV6
RV6	R1052
AD7	AR4

En comptant vos levées avant d'appeler la carte du mort, vous recensez trois plis à Pique, deux à Carreaux et deux à Trèfle, soit sept levées ; après l'entame, vous ferez aussi au moins une levée de Cœur, ce qui porte votre total à huit levées. Les Carreaux permettront de créer la neuvième levée. Il est temps de jouer le 4 de Cœur du mort, Est fournissant la Dame et vous prenez du Roi. **Comment allez-vous jouer les Carreaux ?**

A L'As et le Roi en tête

B L'As puis le 3 vers le 10

C Le Roi puis le 2 vers le Valet

→ Solutions page suivante.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°1

JEU N°1

RÉPONSE

L'ouverture au palier de 1 en majeure montre un minimum de cinq cartes dans la couleur nommée et de 12 à 21HL.

JEU N°2

RÉPONSE

Pour soutenir votre partenaire, il faut un minimum de trois cartes à Pique ; ce soutien du répondant au palier de 2 indique une force allant de 6 à 10HLD. N'oubliez pas de compter vos points de distribution !

JEU N°3

RÉPONSE

Votre réponse montre un minimum de quatre cartes à Pique ainsi qu'au moins 5/6HL. Ce changement de couleur est illimité en force. Il est donc forcing.

JEU N°4

RÉPONSE

Pour soutenir votre partenaire qui ne vous a promis que quatre cartes, il vous en faut également quatre ! Le soutien de l'ouvreur au palier de 2 correspond à une main de première zone d'ouverture avec un minimum de 12H ou 13HLD et un maximum de 16HLD.

JEU N°5

RÉPONSE

Pour soutenir l'ouvreur, qui a promis quatre Piques, il en faut également quatre ; ce soutien du répondant au palier de 2 indique une force allant de 6 à 10HLD. N'oubliez pas de tenir compte de vos points de distribution !

JEU N°6

RÉPONSE

Dans une couleur majeure, l'intervention au palier de 1, comme l'ouverture, promet un minimum de cinq cartes. Vous devez donc posséder trois cartes pour soutenir votre partenaire. La force du soutien de l'ouverture est de 6-10HLD. Celle du soutien de l'intervention est de 7-8 à 12HLD car l'intervention peut se faire dans certains cas avec seulement 8 points d'honneur !

JEU N°7

RÉPONSE

L'enchère conventionnelle de 2♣ est un Stayman qui vous demande si vous possédez une, voire deux majeures quatrièmes. La réponse naturelle de 2♠ indique quatre cartes dans cette couleur et une force de 15 à 17H annoncée par l'ouverture de 1SA. Cette enchère dénie également quatre cartes à Cœur.

JEU N°8

RÉPONSE

Si le Stayman est une question, le Texas est un ordre auquel l'ouvreur doit obéir. La rectification du Texas étant obligatoire, l'ouvreur qui a promis une main régulière, sans majeure cinquième et de 15-17H en ouvrant de 1SA, peut posséder deux, trois ou quatre cartes à Pique.

JEU N°9

RÉPONSE

Puisque l'ouvreur peut n'avoir que deux cartes à Cœur, il vous en faut au moins six pour être sûr de posséder un fit dans votre camp. L'enchère est non forcing ; c'est une proposition de manche qui indique 9-10HLD.

JEU N°10

RÉPONSE

L'intervention à saut au palier de 2 (Sud aurait pu se contenter de 1♠ mais il a « sauté » à 2♠) est une enchère de barrage qui décrit exactement six belles cartes à Pique et de 5/6 à 10 points H.

JEU N°11

RÉPONSE

En déclarant 1SA, la « couleur collée » à 1♠, Nord laisse la place à l'ouvreur de décrire n'importe lequel des bicolores de façon économique et de passer avec une main régulière de première zone. La répétition des Piques ne se justifie que si l'ouvreur possède un minimum de six cartes. Il possède une ouverture de première zone puisqu'il n'a pas fait de saut, soit de 13 à 16HL.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°1 (suite)

JEU N°12

RÉPONSE

La réponse de 2♦ prive l'ouvreur d'espace : il ne peut plus nommer les Sans-Atout avec une main régulière de 12-14H car l'enchère de 2SA indiquerait la zone 15-17H ; ni décrire un bicolore Pique/Trèfle sauf à posséder suffisamment de points pour faire un bicolore cher au palier de 3. Dans ces deux cas de figure, il répètera benoîtement sa couleur d'ouverture au palier de 2, même si elle n'est que cinquième ! Cette répétition ne précise en aucune façon la force de l'ouvreur. Elle est forcing du fait que le changement de couleur au palier de 2 (ici 2♦) est une enchère auto-forcing.

JEU N°13

RÉPONSE

L'ouvreur qui nomme deux couleurs différentes lors de ses deux premiers tours d'enchère, tout en changeant de palier, décrit une main bicolore : il possède au moins cinq cartes dans sa couleur d'ouverture et quatre dans la deuxième, ici à Pique. D'autre part, Sud vient de faire un bicolore à saut puisqu'il aurait pu se contenter de 1♠. Cette enchère est forcing de manche ce qui implique une force minimale de 20HL en face des 6HL promis par Nord.

JEU N°14

RÉPONSE

L'ouverture de 2♣ fort indéterminé suivie de la nomination d'une majeure au palier de 2 peut provenir de deux types de main : soit un unicolore de six cartes et plus assorti de 8 à 8,5 levées de jeu ; soit une main trop forte pour une simple ouverture au palier de 1. Dans ce dernier cas l'ouvreur possède cinq belles cartes dans sa majeure et de 21 à 23HL.

JEU N°15

RÉPONSE

L'ouverture de 2♦ forcing de manche suivie de la nomination d'une majeure au palier de 2 est plus forte que celle de 2♣ fort indéterminé. Il s'agit soit d'un unicolore de six cartes et plus assorti d'un minimum de 9 levées de jeu ; soit d'une main comportant cinq belles cartes dans la majeure ainsi qu'un minimum de 24HL.

TEST N°2

JEU N°16

RÉPONSE

Vous détenez neuf cartes dans la couleur ; les adversaires en ont quatre, dont le Valet. S'ils sont répartis 2/2 ou 3/1, il vous suffit de jouer vos trois honneurs. Pour venir à bout d'un éventuel Valet quatrième, jouez l'As pour garder les fourchettes Roi/9 et Dame/10. Regardez qui défausse et faites l'impasse en conséquence.

JEU N°17

RÉPONSE

Vous détenez neuf cartes dans la couleur ; les adversaires en ont quatre, dont le Valet et le 10. Vous n'aurez de souci que s'ils sont répartis 4/0. Dans ce cas, vous ne pouvez les prendre que s'ils sont en Ouest, devant As/Roi/9 : il faut tirer la Dame au premier tour et faire ensuite deux fois l'impasse si Est défausse.

JEU N°18

RÉPONSE

Vous détenez dix cartes dans la couleur ; les adversaires en ont trois : la Dame, le 10 et le 9. Seule une répartition 3/0 vous pose un problème. S'ils sont en Est vous perdrez toujours une levée. Mais s'ils sont en Ouest vous pouvez réaliser toutes les levées à condition de jouer l'As en premier et de garder ainsi la fourchette Roi/Valet : vous constaterez qu'Est défausse et ferez l'impasse à la Dame.

JEU N°19

RÉPONSE

Vous détenez huit cartes dans la couleur ; les adversaires en ont cinq, dont le Valet. S'ils sont répartis 3/2, il vous suffit de jouer vos honneurs. Vous n'aurez de souci que s'ils sont répartis 4/1 ou 5/0. Dans ce cas, vous ne pouvez réaliser quatre levées que s'ils sont en Est : il faut commencer par jouer l'As et le Roi pour conserver la fourchette Dame/10. Si Ouest défausse au deuxième tour, vous ferez l'impasse au Valet.

Dans tous ces exemples, vous avez préservé une fourchette qui vous a permis de venir à bout d'un mauvais partage quand vous l'avez découvert : c'est le principe de conservation de la fourchette.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°3

JEU N°20

RÉPONSE ▶ 3SA.

Vous possédez 9 points d'honneur et votre belle couleur cinquième à Carreau vaut bien 1 point de longueur ! Vous connaissez donc un minimum de $15 + 10 = 25$ points HL dans votre camp, ce qui vous autorise à conclure à 3SA.

JEU N°21

RÉPONSE ▶ Passe.

Le saut à 3♠ constitue une proposition de manche. Votre ouverture est ultra minimale puisque vous ne possédez que 12 points H et une distribution régulière. Passez tranquillement et attendez d'avoir une meilleure ouverture pour tenter la manche.

JEU N°22

RÉPONSE ▶ 3SA.

Le saut à 2SA indique une main régulière, sans fit à Pique, de 18-19 HL. Possédant également une main régulière, vous allez jouer à Sans-Atout. Vos 7 points ajoutés aux 18 de votre partenaire sont suffisants pour atteindre les 25 points requis pour appeler la manche ; n'hésitez pas !

JEU N°23

RÉPONSE ▶ 5♣, contrat de sacrifice.

L'ouverture de 3♣ est un barrage qui montre sept belles cartes à Trèfle et une force allant de 5/6 à 10H. Vous avez donc un fit dixième et peu de levées de défense : si les adversaires jouent à Cœur, dans leur fit au moins huitième, vous ne ferez qu'un seul pli à Trèfle, l'As de Pique et l'ouvreur n'a pas plus d'une autre levée : ils gagnent vraisemblablement 4♥ et peut être même 5♥ ! Vert contre Rouge, vous pouvez vous permettre de chuter de trois levées, même en étant contré. Le score serait alors de +500 pour le camp E/O alors que la manche vulnérable leur aurait rapporté +620 points. Or vous réaliserez sûrement au moins huit plis : sept Trèfles et l'As de Pique. Le sacrifice de 5♣ est rentable et cette enchère va considérablement gêner le camp adverse.

JEU N°24

RÉPONSE ▶ Passe.

Le saut à 3♠ de votre partenaire est un barrage qui décrit un fit quatrième, une main irrégulière et peu de jeu, en tout cas pas plus de 6/7 H. Malgré vos 14 points d'honneur, vous possédez beaucoup trop de cartes perdantes pour espérer gagner une manche : passez.

JEU N°25

RÉPONSE ▶ 4♥.

La redemande à 2SA de l'ouvreur indique une main régulière (donc 5/3/3/2) de la force d'une ouverture de 1SA, soit 16-18HL avec une majeure cinquième. Sud connaît donc un fit au moins huitième à Cœur dans son camp et possède largement de quoi déclarer la manche. Il conclut à 4♥.

JEU N°26

RÉPONSE ▶ 4♠.

Avec une main moyenne de 8-10H, le partenaire du contreur saute au palier de 2 avec une majeure quatrième, au palier de 3 avec cinq cartes et au palier de 4 avec six cartes. D'ailleurs, en comptant tout, Sud recense 9H + 2D (doubletons) + 2D (neuvième atout), soit 13HLD.

JEU N°27

RÉPONSE ▶ 4♥.

Le contre de Nord est un contre Spoutnik qui indique au moins 8 points HL et quatre cartes à Cœur. Le fit Cœur est donc trouvé. Sud réévalue sa main à 15H + 1L + 2D = 18HLD et appelle la manche.

JEU N°28

RÉPONSE ▶ 3♥.

Nord a décrit un bicolore cher, c'est-à-dire au moins cinq cartes à Trèfle, quatre cartes à Cœur et de 18 à 23HL. Nanti de 16HLD, Sud est trop fort pour sauter à 4♥ qui constituerait un arrêt. Il déclare 3♥, une enchère plus forte que la nomination de la manche et traduisant des velléités de chelem.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°4

JEU N°29

RÉPONSE

Commencez par analyser l'entame. Ici l'entame du Roi de Cœur promet la Dame.

Recensez ensuite les levées probables pour votre camp : vous ferez deux levées de Cœur sauf si le déclarant est singleton dans cette couleur, ce qui arrivera rarement (répartition 6/1).

Vous ferez également votre As de Trèfle.

Voyez-vous comment créer une quatrième levée ?

Comme vous ne pouvez pas espérer d'autres levées d'honneur avec votre propre jeu, il vous reste la possibilité d'établir une levée de coupe... à Trèfle bien sûr ! Pour cela vous devez ouvrir votre coupe, ce qui va consister à jouer votre As de Trèfle, puis donner la main à votre partenaire pour qu'il joue Trèfle et vous fasse couper.

Quelle carte connaissez-vous chez lui ? La Dame de Cœur, carte clé, qui va vous permettre de lui redonner la main.

Vous avez maintenant tous les éléments pour battre le contrat si Sud n'est pas singleton Cœur !

Prenez l'entame du Roi de Cœur de l'As ; jouez l'As de Trèfle puis le 3 de Cœur ; votre partenaire gagne ce pli et, s'il a compris votre démarche, rejoue Trèfle que vous coupez.

Sans ce joli flanc le déclarant gagne son contrat en faisant tomber les atouts puis en réussissant l'impasse au Valet de Trèfle.

Les quatre jeux :

♠ 103	♠ DV84	♠ 72
♥ RDV82	♥ 95	♥ A1063
♦ 96	♦ 104	♦ V87532
♣ V754	♣ RD1096	♣ A
		♠ AR965
		♥ 74
		♦ ARD
		♣ 832

N
O
E
S

TEST N°5

JEU N°30

RÉPONSE B

► L'As puis le 3 vers le 10.

Vous n'avez besoin que d'une levée supplémentaire à Carreau pour gagner votre contrat et pouvez donc perdre Rachel, la Dame de Carreau. Le danger, sur cette donne, serait de concéder, non seulement cette Dame, mais encore quatre levées de Cœur, ce qui équivaldrait à chuter !

L'analyse de la première levée montre que l'As de Cœur se situe chez l'entameur car Est l'aurait joué s'il l'avait possédé.

Imaginez ce qui va se passer si vous tentez l'impasse Carreau sur Ouest (le Roi suivi du 2 vers le Valet) et qu'Est prenne la main avec la Dame ; il va rejouer Cœur, transpercer votre Valet et si Ouest possède cinq cartes dans cette couleur la catastrophe est bien là !

Quelle est la situation si vous tentez l'impasse sur Est (l'As suivi du 3 de Carreau vers le 10) et que Ouest, cette fois-ci, prenne de la Dame ? Votre Valet de Cœur fait bonne garde, protégé qu'il est par le fait que ce soit Ouest qui doive jouer : s'il tire l'As de Cœur, il vous offre la levée du Valet ; s'il joue une autre couleur, vous avez vos neuf levées.

L'entameur possède la longue à Cœur mais « l'adversaire dangereux » est son partenaire, car s'il prend la main, il fait voler en éclat votre arrêt positionnel qu'est le Valet de Cœur.

Les quatre jeux :

♠ R64	♠ V952	♠ 1083
♥ 94	♥ A10875	♥ D32
♦ AV63	♦ 74	♦ D98
♣ 10952	♣ 73	♣ DV86
		♠ AD7
		♥ RV6
		♦ R1052
		♣ AR4

N
O
E
S



5^E FESTIVAL DES SIMULTANÉS

JOUEZ DES SIMULTANÉS DANS VOTRE CLUB

DU 2 AU 28
SEPTEMBRE 2024

Points d'expert doublés
Donnes commentées



LE BRIDGE
ÇA CARTONNE !

