

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

# CAHIER des JEUX

FÉVRIER 2023

N°5

## VOUS PROJETEZ D'ALLER À STRASBOURG POUR LA GRANDE FÊTE DU BRIDGE ?

*Ce cahier est fait pour vous. C'est en effet un entraînement parfait pour peaufiner vos enchères, vos entames, votre jeu en face du mort et votre jeu de défense. Vous pouvez marquer jusqu'à 100 points mais un score de 50 ne serait déjà pas si mal et un résultat à plus de 70 carrément bon. Vous jouez en match par quatre. Attelez-vous sans tarder aux exercices proposés par Jean-Pierre Desmoulins, Pierre Saporta, Alain Lévy, Michel Bessis et Jean-Paul Balian.*

**DÉCOUVREZ  
LE PROGRAMME !**





# Ne manquez pas votre chance de jouer à Strasbourg

Participez aux Trophées de Strasbourg sur BBO  
**avant le 11 avril** pour tenter de remporter des  
points d'expert, des points de performance ainsi  
qu'une invitation pour jouer à Strasbourg !

Plus d'info sur [www.ffbridge.fr/news/challenge-sur-bbo](http://www.ffbridge.fr/news/challenge-sur-bbo)



# LA BONNE ENCHÈRE

DE JEAN-PIERRE DESMOULINS

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse.

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ AD93  
♥ 4  
♦ A85  
♣ RD762

S	O	N	E
1♣	-	1♥	-
1♠	-	2♥	-
?			

Votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> 2SA	<b>C</b> 3♣	<b>D</b> 3♦
----------------	--------------	-------------	-------------

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ 10632  
♥ 9  
♦ RV1075  
♣ D82

S	O	N	E
?		1SA	2♣*

\* Landy

Votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> Contre	<b>C</b> 2♦	<b>D</b> 3♣
----------------	-----------------	-------------	-------------

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ RD92  
♥ AD5  
♦ AR108  
♣ 76

S	O	N	E
1♦	-	1♥	-
1♠	-	2♣	-
?			

Votre enchère ?

<b>A</b> 3♥	<b>B</b> 3♣	<b>C</b> 2♥	<b>D</b> 3SA
-------------	-------------	-------------	--------------

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

♠ V84  
♥ ADV104  
♦ D63  
♣ 104

S	O	N	E
1♥	-	1♠	1♣
?			-

Votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> 1SA	<b>C</b> 2♣	<b>D</b> 2♠
----------------	--------------	-------------	-------------

## JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ RDV2  
♥ AD1083  
♦ 93  
♣ R9

S	O	N	E
2♣	-	1SA	-
3♠	-	2♦	-
?		3SA	-

Votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> 4♣	<b>C</b> 4SA	<b>D</b> 6SA
----------------	-------------	--------------	--------------

## JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ AD96  
♥ 1084  
♦ 93  
♣ RD97

S	O	N	E
contre	-	2♣	2♦
?		2♥	-

Votre enchère ?

<b>A</b> 2♠	<b>B</b> 3♦	<b>C</b> 3♥	<b>D</b> 4♣
-------------	-------------	-------------	-------------

## JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

♠ RD84  
♥ AD1094  
♦ R5  
♣ 85

S	O	N	E
1♥	-	2♦	-
2♥	-	3♥	-
3♠	-	4♣	contre
?			

Votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> Surcontre	<b>C</b> 4♦	<b>D</b> 4SA
----------------	--------------------	-------------	--------------

## JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ AD2  
♥ D94  
♦ A87  
♣ RV104

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

Votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> 4♠	<b>C</b> 4SA	<b>D</b> 5♦
----------------	-------------	--------------	-------------

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE ENCHÈRE

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

**RÉPONSE A** ▶ Passe

La répétition de la couleur de réponse, alors que l'ouvreur peut y détenir une courte, promet 6 cartes et un jeu faible (6-10HL). Avez-vous un espoir de manche raisonnable ? Non, les Cœurs étant vraisemblablement inexploitable. Passez donc, le meilleur contrat a été atteint.

### JEU N°2

**RÉPONSE C** ▶ 2♦

Après une intervention sur l'ouverture de 1SA, le système de défense classique, intégré au SEF 2018, est le Rubensohl. Dans ce cadre, les enchères au palier de 2 (sauf les cue-bids !) sont naturelles et non forcing. Profitez donc de l'espace donné par le Landy adverse pour annoncer vos Carreaux et lutter pour la partielle.

### JEU N°3

**RÉPONSE C** ▶ 2♥

Face à la quatrième couleur forcing, le saut à 3♥ montrerait bien trois cartes dans la couleur mais avec une main irrégulière de deuxième zone (15-17H). Contentez-vous donc pour l'instant de 2♥ sans crainte d'en rester là : la quatrième couleur forcing est auto-forcing !

### JEU N°4

**RÉPONSE D** ▶ 2♠

Face à une réponse 1 sur 1 à l'intervention, le soutien simple montre trois cartes dans la couleur et une main inférieure à l'ouverture. Le cue-bid est utilisé avec trois cartes et une ouverture correcte.

### JEU N°5

**RÉPONSE C** ▶ 4SA

Vous avez décrit par votre chassé-croisé une main de manche avec cinq cartes à Cœur et quatre cartes à Pique. Avec 16HL, vous ne pouvez ni passer, ni imposer le petit chelem : proposez-le par l'enchère de 4SA quantitative.

### JEU N°6

**RÉPONSE C** ▶ 3♥

Votre contre promettait un jeu positif (à partir de 5/6H) et place votre camp dans une situation forcing de manche. Vous pouvez donc maintenant enchérir naturellement en soutenant à 3♥ : vous montrez ainsi des velléités de chelem. Avec un jeu plus faible, vous auriez conclu à 4♥.

### JEU N°7

**RÉPONSE A** ▶ Passe

Avec deux petits Trèfles et après le contre d'entame d'Est, le danger est grand de perdre les deux premières levées en voyant le Roi du mort traversé à l'entame. Pour en savoir plus sur la teneur de votre partenaire, passez : il devra alors surcontrer avec un contrôle sûr (l'As ou Roi-Dame). Face à toute autre action de sa part, vous concluez à 4 Cœurs au tour suivant.

### JEU N°8

**RÉPONSE A** ▶ Passe

L'enchère de 4♥ convoie deux messages. Tout d'abord, votre partenaire n'a pas le contrôle de la couleur sautée, les Carreaux. Ensuite, qu'il n'a pas de réserves de forces malgré un jeu agréable (puisqu'il a accepté de décliner ses contrôles). Passez donc, puisque votre main était minimale pour proposer un chelem.

# 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. : Personne

S	O	N	E
2♦ 3♠	-	1♠ 2♠	-

**A** ♠ R63  
♥ V5  
♦ AV873  
♣ D73

**B** ♠ 1087  
♥ A7  
♦ AR973  
♣ RD4

**C** ♠ RV5  
♥ 97  
♦ RD863  
♣ R64

**D** ♠ DV105  
♥ 4  
♦ AR872  
♣ A86

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 3♦	-	1♥ 3♣	-

**A** ♠ AR875  
♥ R83  
♦ 72  
♣ D93

**B** ♠ RV86  
♥ 96  
♦ 9763  
♣ V74

**C** ♠ AV53  
♥ 8  
♦ D10853  
♣ 973

**D** ♠ RD10863  
♥ 8  
♦ A75  
♣ 864

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
contre contre	2♥	contre	1♥ 3♥

**A** ♠ AD73  
♥ 94  
♦ AD74  
♣ R95

**B** ♠ D1063  
♥ 8  
♦ A83  
♣ ADV103

**C** ♠ AR83  
♥ 94  
♦ DV5  
♣ R1043

**D** ♠ AR63  
♥ -  
♦ AD63  
♣ R10532

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
- 2♦	-	contre	1♦ -

**A** ♠ RD64  
♥ A8  
♦ A43  
♣ 9743

**B** ♠ D643  
♥ AV105  
♦ R74  
♣ 72

**C** ♠ AR4  
♥ D104  
♦ 7643  
♣ AD4

**D** ♠ A53  
♥ R5  
♦ 975  
♣ RD985

→ Solutions et cotations page suivante.

## LA BONNE MAIN

## LES SOLUTIONS

## JEU N°1

## RÉPONSE D

## ► Le décodage de la séquence :

Après le changement de couleur « deux sur un », le soutien à 3♠ montre un fit et des envies de chelem. Il promet au moins 16HLD et un gros honneur troisième à Pique (ou quatre Piques quelconques)

**Avec la main A**, Sud doit répondre directement 2SA pour montrer trois atouts dans une main limite.

**Avec la main B**, Sud n'a pas la qualité requise pour un soutien forçant à 3♠. Il doit commencer par annoncer 3♣. Si Nord annonce maintenant 3SA, Sud soutiendra à 4♠. Ce soutien doublement différé montrera un jeu fort et un fit de piètre qualité.

**Avec la main C**, Sud doit se contenter d'un saut à 4♠ sur la redemande du partenaire.

**Avec la main D**, Sud doit soutenir à 3♠ pour maintenir les enchères ouvertes. Si son partenaire annonce 4♠ pour montrer une main sans ambition, Sud passera. Autrement, le chelem aura toutes les chances d'être déclaré. **C'est la bonne main.**

## JEU N°2

## RÉPONSE B

## ► Le décodage de la séquence :

Nord a fait un bicolore forçant de manche. Sur cette enchère, Sud doit annoncer du mieux son jeu. Quand aucune enchère descriptive n'est à sa disposition, il est contraint d'utiliser la quatrième couleur (3♦).

**Avec la main A**, Sud doit annoncer 3♥ pour exprimer son fit. Selon toute vraisemblance, après un échange de cue-bids de contrôle, un chelem devra être atteint.

**Avec la main B**, Sud n'a aucune enchère naturelle à sa disposition. Fort heureusement, il dispose de l'enchère « tampon » à 3♦ pour montrer son embarras.

**C'est la bonne main.**

**Avec la main C**, Sud, avec sa tenue à Carreau, n'a aucune difficulté à annoncer 3SA.

**Avec la main D**, Sud doit répéter ses Piques pour montrer six cartes de qualité au moins convenable.

## JEU N°3

## RÉPONSE A

## ► Le décodage de la séquence :

Le contre de Nord montre du jeu et pas d'enchère naturelle claire. Nord aura souvent les deux mineures mais il pourrait à l'occasion détenir quatre Piques s'il est trop fort pour dire 2♠ ou si ses Piques ne sont pas assez beaux pour être annoncés à saut. Le contre de Sud montre des réserves de force et pas d'enchère naturelle.

**Avec la main A**, Sud détient 15 points utiles (sans points perdus à Cœur). Il doit renvoyer la balle à son partenaire en contrant. **C'est la bonne main.**

**Avec la main B**, Sud doit dire 4♣ pour décrire une bonne couleur cinquième.

**Avec la main C**, Sud, minimum de son contre d'appel, doit passer dignement. La séquence n'est peut-être pas finie...

**Avec la main D**, il serait maladroit de recontrer pour montrer un jeu fort car le partenaire, nanti d'une main plate, pourrait passer. Le cue-bid à 4♥ est ici idéal pour décrire aussi bien la courte à Cœur que le jeu fort.

## JEU N°4

## RÉPONSE C

## ► Le décodage de la séquence :

Le réveil de Nord peut venir d'une main plus ou moins tricolore dans la zone 7-11H ou d'une main d'au moins 12H sans meilleure enchère. Sud doit annoncer une couleur sans saut dans la zone 0-11H. Au-delà, il doit manifester sa force.

**Avec la main A**, Sud doit faire un saut à 2♠ pour montrer quatre cartes et 12-14H. À noter que le doubleton Cœur a interdit à Sud un contre d'appel.

**Avec la main B**, Sud doit se contenter d'annoncer 1♥. Nord devra reparler s'il détient une valeur d'ouverture.

**Avec la main C**, Sud n'a aucune enchère naturelle à sa disposition. À partir de 12H, ce type de main se traite par un cue-bid. **C'est la bonne main.**

**Avec la main D**, Sud doit faire un saut à 3♣ pour montrer cinq cartes et 12-14H.

# 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. : S - Vuln. : Personne

♠ D1098  
♥ 943  
♦ 1074  
♣ A95

O	N	E	S
-	-	2♦	1♠ 3♥
-	4♥		

<b>A</b> 10 de Pique	<b>B</b> 4 de Cœur	<b>C</b> 4 de Carreau	<b>D</b> As de Trèfle
----------------------------	--------------------------	-----------------------------	-----------------------------

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

♠ R94  
♥ 93  
♦ A85  
♣ 97532

O	N	E	S
-	2♠	1♦	1♠

<b>A</b> 4 de Pique	<b>B</b> 9 de Cœur	<b>C</b> As de Carreau	<b>D</b> 2 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	------------------------------	----------------------------

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ D1052  
♥ D1052  
♦ V108  
♣ 104

O	N	E	S
-	1♥ 2♣ 3SA	-	1♦ 1♠ 2SA

<b>A</b> 2 de Pique	<b>B</b> 2 de Cœur	<b>C</b> Valet de Carreau	<b>D</b> 10 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	---------------------------------	-----------------------------

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

♠ A84  
♥ V103  
♦ 963  
♣ R642

O	N	E	S
-	2♦ 2♠	-	1♠ 2♥ 4♠

<b>A</b> 4 de Pique	<b>B</b> Valet de Cœur	<b>C</b> 3 de Carreau	<b>D</b> 4 de Trèfle
---------------------------	------------------------------	-----------------------------	----------------------------

## JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Tous

♠ 96  
♥ R109  
♦ AD943  
♣ RV2

O	N	E	S
1♦ -	contre 4♥	2♦	2♥

<b>A</b> 9 de Pique	<b>B</b> As de Carreau	<b>C</b> 3 de Carreau	<b>D</b> 2 de Trèfle
---------------------------	------------------------------	-----------------------------	----------------------------

## JEU N°6

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ 76  
♥ D1042  
♦ R1098  
♣ R94

O	N	E	S
-	2♦ 4♠	-	1♠ 2SA

<b>A</b> 6 de Pique	<b>B</b> 4 de Cœur	<b>C</b> 10 de Carreau	<b>D</b> 4 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	------------------------------	----------------------------

## JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ V9764  
♥ V103  
♦ 104  
♣ AD2

O	N	E	S
	3♦	-	3SA

<b>A</b> 6 de Pique	<b>B</b> Valet de Cœur	<b>C</b> 10 de Carreau	<b>D</b> As de Trèfle
---------------------------	------------------------------	------------------------------	-----------------------------

## JEU N°8

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ D9752  
♥ D7  
♦ R1065  
♣ 85

O	N	E	S
			3♣

<b>A</b> 2 de Pique	<b>B</b> Dame de Cœur	<b>C</b> 6 de Carreau	<b>D</b> 5 de Trèfle
---------------------------	-----------------------------	-----------------------------	----------------------------

→ Solutions et cotations page suivante.

## LA BONNE ENTAME

### LES SOLUTIONS

#### JEU N°1 RÉPONSE B ▶ 4 de Cœur

Avant de vous précipiter sur l'entame « évidente » du 4 de Carreau, vous devez décrypter la séquence de vos adversaires, qui vous apprend que :

- Sud a un puissant bicolore majeur, au moins 5/5.
- Nord, qui a passé sur 1♠, n'a rien, ou presque, et compte sur son support à Cœur pour permettre au déclarant de réaliser dix levées.

Le, ou les Carreaux perdants dans la main de Sud, ne vont pas s'évaporer, et votre As de Trèfle en est la confirmation. La chute devant venir de votre opposition à Pique, l'entame atout va priver le mort d'une ou deux levées de coupe du côté court.

#### JEU N°2 RÉPONSE B ▶ 9 de Cœur

La présence de l'As de Carreau doit vous dissuader d'entamer dans la couleur de votre partenaire. S'il y possède le Roi, il n'y a pas d'urgence ; dans tous les autres cas, vous risquez fort de donner une levée. L'entame du doubleton Cœur présente le double avantage d'être neutre et d'espérer obtenir une coupe plus ou moins rapidement, avec, en contrôle, votre Roi d'atout troisième.

#### JEU N°3 RÉPONSE A ▶ 2 de Pique

Une entame neutre du Valet de Carreau dans la couleur au moins quatrième du déclarant ne peut rien affranchir, sans même être franchement neutre. Oubliez les entames des honneurs doubleton, surtout quand votre partenaire n'a pas contré l'enchère conventionnelle de 2♣. Quand vous hésitez entre deux couleurs quatrièmes nommées l'une par le mort l'autre par le déclarant, privilégiez l'entame dans la couleur du déclarant, pris dans un étai si votre partenaire fournit un honneur sur la première levée.

#### JEU N°4 RÉPONSE D ▶ 4 de Trèfle

Les enchères du répondant sont très précises. Il a exprimé, en situation non forçant, une main de 11 points d'honneur avec deux cartes à Pique et sans arrêt à Trèfle. Le déclarant n'ayant pas cherché à jouer à Sans-Atout, les Trèfles sont le point faible de vos adversaires. L'entame agressive sous le Roi de Trèfle devient peu dangereuse et peut permettre d'encaisser deux levées dans cette couleur avant de voir le déclarant défausser ses Trèfles perdants sur les Carreaux du mort.

#### JEU N°5 RÉPONSE C ▶ 3 de Carreau

Faites confiance à votre partenaire. La seule justification de son soutien libre à 2♦ avec une main faible est de vous indiquer une entame confortable. Si vous avez choisi l'entame de l'As de Carreau c'est bien. En réfléchissant mieux, l'entame d'un petit Carreau pour donner la première levée à votre partenaire peut s'avérer indispensable, dans le cas probable d'un singleton à Carreau au mort, pour attaquer les Trèfles dans le bon tempo. Et c'était bien l'entame mortelle !

#### JEU N°6 RÉPONSE A ▶ 6 de Pique

Le déclarant a nommé l'équivalent d'une ouverture de 1SA avec des arrêts à Trèfle et à Cœur et le répondant a limité ses ambitions en sautant à 4♠. Les Carreaux du mort sont la seule couleur dangereuse dans la séquence, et vous les tenez solidement. Aucune raison d'aller chercher le coup dur en entamant sous un de vos honneurs. Il faut entamer neutre, l'entame atout est idéale.

#### JEU N°7 RÉPONSE D ▶ As de Trèfle

Le déclarant dispose probablement de sept levées de Carreau. Vos chances d'encaisser cinq levées dans votre couleur cinquième à Pique, avant que le déclarant n'ait développé neuf levées, sont très faibles. Vos chances de succès sont bien meilleures à Trèfle avec, certes, une collaboration efficace de votre partenaire qui va vous envoyer un signal d'encouragement dans ce cas. Sinon, il sera temps de rejouer Pique.

#### JEU N°8 RÉPONSE A ▶ 2 de Pique

La connaissance d'une couleur septième donne un caractère d'urgence à votre défense. Les principes de l'entame sous un honneur restent néanmoins les mêmes : entame en priorité de la couleur la plus longue. Garder un schéma constant et cohérent vous évite de longues et inutiles réflexions et donne à votre partenaire une bonne idée de la distribution du déclarant, grâce au principe du pair impair. Entamer d'un honneur doubleton est encore moins conseillé contre une ouverture de barrage, les chances de développer une levée de coupe étant très faibles.

# LA BONNE LIGNE

DE MICHEL BESSIS

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

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ AV2  
♥ 76  
♦ 753  
♣ A7643

N  
O E  
S

♠ R763  
♥ AD  
♦ AV104  
♣ R85

Ouest entame du Valet de Cœur pour le Roi et votre As.  
Vous jouez...

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin

A	B	C	D
Trèfle pour l'As et Carreau vers le Valet	Trèfle à blanc	Roi et As de Trèfle	Pique pour le Valet

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

♠ AD3  
♥ 872  
♦ AR1076  
♣ 85

N  
O E  
S

♠ R105  
♥ A104  
♦ 943  
♣ D1093

Ouest entame du 5 de Cœur pour le Valet d'Est. Vous laissez passer, Est rejoue le Roi (3 en Ouest). Vous prenez et...

Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1SA	fin	1♦	1♥

A	B	C	D
Vous laissez filer le 9 de Carreau	Vous rejouez le mort à Pique et jouez Trèfle vers le 10	Vous jouez Carreau pour le Roi, Pique pour le Roi puis Carreau de votre main	Carreau pour l'As puis Trèfle vers le 10

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

♠ RD10  
♥ AV63  
♦ 72  
♣ ARD3

N  
O E  
S

♠ AV983  
♥ 5  
♦ D965  
♣ 842

Ouest entame du 4 de Pique. Quel est votre plan ?

Don. : N - Vuln. : Personne

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

A	B	C	D
Exécuter un mort inversé	Espérer As, Roi de Carreau bien placés ou les Trèfles 3-3	Couper un Carreau au mort	Espérer un squeeze Trèfle-Carreau si les Trèfles sont 4-2

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

♠ 974  
♥ V2  
♦ RV975  
♣ A102

N  
O E  
S

♠ AV6  
♥ AD105  
♦ 6432  
♣ RD

Ouest entame du 3 de Pique pour le Roi d'Est. Vous...

Don. : E - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1SA	-	3SA	1♥ fin

A	B	C	D
Prenez et jouez Carreau pour le Valet	Laissez passer deux fois et jouez Carreau pour le Valet	Laissez passer une fois et jouez Carreau vers le 9	Laissez passer deux fois et jouez Carreau vers le 9

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE LIGNE

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

**RÉPONSE C** ▶ Roi et As de Trèfle.

Vous détenez sept levées sûres : deux Piques, deux Cœurs, un Carreau et deux Trèfles. Il faut en trouver deux de plus en ne donnant qu'une seule fois la main puisque vous n'avez plus qu'un arrêt à Cœur. La meilleure chance consiste à trouver les Trèfles répartis 3-2 (68%) mais ce n'est pas la seule. Il y a des espoirs à Carreau (double impasse et partage 3-3), voire même à Pique (impasse à la Dame et partage 3-3). Vous ne pouvez pas les saisir toutes les trois mais il est possible de cumuler deux d'entre elles. Commencez donc par tirer Roi et As de Trèfle sans donner un coup à blanc. Cette manœuvre permet de constater le partage des Trèfles sans donner la main. Si les Trèfles étaient répartis 3-2, il vous suffirait d'en concéder un à l'adversaire. Quand ils s'avèrent mal partagés, vous êtes au mort pour tenter une première impasse à Carreau et tenter d'exploiter cette couleur en négligeant la minime chance à Pique.

**Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ 54	♠ AV2	♠ D1098
♥ V1094	♥ 76	♥ R8532
♦ R98	♦ 753	♦ D62
♣ DV102	♣ A7643	♣ 9
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                 N O E S             </div>	
	♠ R763	
	♥ AD	
	♦ AV104	
	♣ R85	

### JEU N°2

**RÉPONSE B** ▶ Vous rejoignez le mort à Pique et jouez Trèfle vers le 10.

À première vue, ces Carreaux ont l'air bien tentants puisqu'il suffit d'en concéder un pour établir deux levées et porter ainsi votre total à huit plis. Mais c'est un leurre ! Pour vous en apercevoir, il est nécessaire, avant de vous lancer à corps perdu dans l'affranchissement de votre couleur la plus longue, que vous vous intéressiez au nombre de levées que vont faire les adversaires. Si vous leur concédez un pli à Carreau, ils n'auront aucun mal à encaisser leur Cœurs (quatre levées) et As-Roi de Trèfle. Ils réaliseront ainsi sept levées avant que vous n'avez pu encaisser les vôtres. Jouer sur les Carreaux n'a donc, sauf miracle, aucune chance de vous conduire au succès. Il est donc bien plus raisonnable de revoir vos ambitions à la baisse et de tenter d'affranchir un Trèfle en trouvant le Valet bien placé, donc en jouant plusieurs fois vers D1093. Attention à remonter au mort à Pique pour tenter cette manœuvre car si vous rejoignez le mort à Carreau, vos adversaires auront un temps d'avance pour affranchir leur septième levée dans cette couleur en jouant Carreau, quand ils prendront pour la première fois la main à Trèfle.

**Vous avez opté pour la réponse B : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ V642	♠ AD3	♠ 987
♥ 53	♥ 872	♥ RDV96
♦ V82	♦ AR1076	♦ D5
♣ A642	♣ 85	♣ RV7
	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">                 N O E S             </div>	
	♠ R105	
	♥ A104	
	♦ 943	
	♣ D1093	

# LA BONNE LIGNE

## LES SOLUTIONS

### JEU N°3

**RÉPONSE A** ▶ Exécuter un mort inversé.

Vous disposez de neuf levées certaines et la première idée qui devrait vous venir à l'esprit consiste à couper un Carreau au mort. Malheureusement l'entame atout ruine a priori ce plan simple puisque le flanc prendra deux fois la main à Carreau et sera capable de rejouer atout à chaque occasion, vous privant de cette sixième levée d'atout. Mais un coup d'œil attentif à la taille de vos atouts ainsi qu'à l'état de vos communications doit vous conduire à établir cette sixième levée d'atout d'une autre façon. Vous pouvez en effet réaliser trois coupes à Cœur de la main longue (mort inversé) en adoptant le minutage suivant : Roi de Pique du mort, As de Cœur, Cœur coupé, atout pour le 10, qui permet de constater la répartition 3-2 de la couleur, et un deuxième Cœur coupé. Trèfle pour l'As et la coupe du dernier Cœur du mort. Il suffit à ce stade de rejoindre le mort une deuxième fois à Trèfle (ce n'est pas très dangereux) et de retirer le dernier atout adverse. Cette ligne de jeu vous conduirait à réaliser onze levées si les Trèfles étaient 3-3, ce qui vous vaudrait un top en Tournoi par paires.

**Vous avez opté pour la réponse A : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ 654	♠ RD10	♠ 72
♥ D874	♥ AV63	♥ R1092
♦ AV108	♦ 72	♦ R43
♣ 96	♣ ARD3	♣ V1075
	♠ AV983	♠ R5
	♥ 5	♥ R98743
	♦ D965	♦ A
	♣ 842	♣ V984

### JEU N°4

**RÉPONSE D** ▶ Vous laissez passer deux fois et jouez Carreau vers le 9.

Cette entame à Pique vous met en difficulté car vous risquez de concéder trois levées à Pique et deux à Carreau si vous donnez deux fois la main dans cette couleur par laquelle vous devez forcément passer pour parvenir au total requis de neuf levées. Ce que vous savez, après l'ouverture d'Est, c'est qu'il détient forcément l'As de Carreau. En revanche, s'il a ouvert avec seulement 11 points, il n'est pas certain qu'il possède aussi la Dame. Commencez pas laisser passer deux fois l'entame à Pique car si la couleur est répartie 4-3, vous parviendrez ainsi à couper les communications entre les mains adverses. Il ne vous reste plus qu'à manier correctement les Carreaux dans le contexte.

Si vous jouez vers le Valet, vous risquez de chuter si Est détient l'As sec et Ouest D10x car ce dernier pourra alors reprendre la main à Carreau pour encaisser ses Piques. Jouer vers le 9 est bien meilleur car, même si Est prend la main deux fois, vous ne donnerez que deux Piques et deux Carreaux.

Cette ligne de jeu n'échoue que si Est possède AD10 à Carreau et deux Piques seulement, auquel cas il aurait fallu ne laisser passer qu'un seul tour de Pique.

**Vous avez opté pour la réponse D : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ D10832	♠ 974	♠ R5
♥ 6	♥ V2	♥ R98743
♦ D108	♦ RV975	♦ A
♣ 7653	♣ A102	♣ V984
	♠ AV6	♠ AV6
	♥ AD105	♥ AD105
	♦ 6432	♦ 6432
	♣ RD	♣ RD

# PARTICIPEZ ET GAGNEZ DES INVITATIONS POUR STRASBOURG 2023



PARTENAIRES OFFICIELS



[ffbridge.fr](http://ffbridge.fr)

en présentiel

## SIMULTANÉS NATIONAUX

8 mars, 30 mars, 17 avril

 **PE DOUBLÉS**

---

en ligne

## CHALLENGE BBO

12 séances à 20h  
De janvier à avril

 **PP et PE**

---

en ligne

## TOURNOIS SUR FUNBRIDGE

De février à avril

24-25 février, 11-12 mars,  
18-19 mars, 25-26 mars,  
1<sup>er</sup>-2 avril

 **PE**

TROPHÉE DE STRASBOURG

DANS VOTRE CLUB/COMITÉ

# LE BON FLANC

DE JEAN-PAUL BALIAN

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

.....  
DIFFICULTÉ ★★★

## JEU N°1

♠ 764  
♥ V5  
♦ 984  
♣ ADV98

♠ ARD10  
♥ 109  
♦ 1076532  
♣ 10

	N	
O		E
	S	

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA 3SA	- fin	2SA	-

Vous entamez du Roi de Pique. Est fournit le 8 et Sud le 9.  
**Donnez-vous la meilleure chance de battre ce contrat.**

A	B	C	D
Vous encassez l'As de Pique	Vous rejouez le 10 de Cœur	Vous rejouez le 7 de Carreau	Vous rejouez le 10 de Trèfle

.....  
DIFFICULTÉ ★★

## JEU N°2

♠ V  
♥ A97  
♦ AV9743  
♣ A86

♠ A105  
♥ 1086  
♦ RD108  
♣ R97

	N	
O		E
	S	

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
3♠	-	4♠	fin

Vous entamez du Roi de Carreau. Le déclarant prend de l'As du mort, Est fournissant le 2 et Sud le 5. Sud rejoue le Valet de Pique pour le 4, le 2 et votre As. **Vous rejouez :**

A	B	C	D
7 de Trèfle	8 de Carreau	6 de Cœur	Dame de Carreau

.....  
DIFFICULTÉ ★

## JEU N°3

♠ RV102  
♥ 97  
♦ V1098  
♣ R105

	N	
O		E
	S	

♠ 8543  
♥ V1043  
♦ R  
♣ ADV2

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA 2♦ 3SA	- - fin	2♣ 2SA	- -

Ouest entame du 5 de Carreau et vous faites la première levée du Roi. **Vous rejouez :**

A	B	C	D
3 de Cœur	Valet de Cœur	2 de Trèfle	Dame de Trèfle

.....  
DIFFICULTÉ ★★

## JEU N°4

♠ 1098  
♥ 53  
♦ 764  
♣ A5432

	N	
O		E
	S	

♠ 5  
♥ AD762  
♦ V109  
♣ RDV10

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♦ 6♠	- fin	3♣	-

Votre partenaire entame du Valet de Cœur. Vous prenez de l'As et récoltez le Roi en Sud. **Que rejouez-vous ?**

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

→ Solutions et cotations page suivante.

## LE BON FLANC

## LES SOLUTIONS

## JEU N°1

**RÉPONSE C** ▶ Vous rejouez le 7 de Carreau

L'entame du Roi à Sans-Atout demande le déblocage d'un honneur complémentaire (As, Dame ou Valet) ou, à défaut, une indication de parité. Ici, le 8 de Pique provient nécessairement d'un doubleton (avec 8532, Est aurait fourni le 5). Le Valet est donc quatrième en Sud et vous devez essayer de rendre la main à votre partenaire pour qu'il traverse les Piques du déclarant, au cas où celui-ci se trouverait à la tête de neuf levées entre deux couleurs. Si Est possède le Roi de Trèfle, il reprendra toujours la main car on voit mal le déclarant aligner neuf levées sans avoir recours à l'impasse Trèfle. Rejouer Trèfle n'est donc pas d'actualité. Regardez les Carreaux : il suffit qu'Est y possède un singleton pour que le déclarant n'ait pas plus de trois levées dans la couleur. S'il possède le Roi de Trèfle, il se trouve alors à la tête de huit levées et devra de toute façon jouer Cœur pour trouver la neuvième. Il n'est donc pas urgent de rejouer Cœur. Il est en revanche bien plus probable que le déclarant possède neuf levées avec cinq Trèfles et quatre Cœurs (ARDx en Sud), auquel cas le retour Carreau s'impose en espérant l'As en Est. En d'autres termes, **il est urgent de rejouer Carreau si le partenaire possède l'As (crainte de quatre levées de Cœur et cinq de Trèfle) alors qu'il n'y a pas le feu s'il possède le Roi de Trèfle ou l'As de Cœur** (fort peu probable que le déclarant possède neuf levées). Rejouez donc un gros Carreau (le 7), pour demander à votre partenaire un retour dans votre couleur d'entame qui scellera la chute.

**Vous avez rejoué le 7 de Carreau : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ 764		♠ 85									
♥ V5		♥ 87432									
♦ 984		♦ AD									
♣ ADV98		♣ 6532									
♠ ARD10		♠ V932									
♥ 109		♥ ARD6									
♦ 1076532		♦ RV									
♣ 10		♣ R74									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										

## JEU N°2

**RÉPONSE B** ▶ Vous prenez et rejouez le 8 de Carreau

Vous connaissez un singleton Carreau en Est. Rejouez tout bonnement **le 8 de Carreau pour le faire couper**, neutralisant par la même les Carreaux du mort (les deux remontées au mort à Cœur et à Trèfle ne suffiront pas à affranchir la couleur puis à aller l'encaisser). Si vous rejouiez Cœur par exemple, le déclarant prendrait, rentrerait en main en coupant un Cœur, purgerait vos atouts et rejouerait Carreau pour y établir sa dixième levée (six Piques, un Cœur, deux Carreaux et un Trèfle). Rejouer Trèfle serait aussi plus aléatoire et ne fonctionnerait qu'avec Dame-Valet ou Dame-10 en Est et trois cartes en Sud. Et dans ce cas-là, rejouer Carreau provoquera tout autant la chute. Après avoir coupé, votre partenaire va ressortir à Cœur. Il suffira de finir le travail **en ne couvrant pas le premier honneur à Trèfle** que le déclarant devra bien se résoudre à jouer lui-même, pour réaliser deux levées dans la couleur en plus des deux levées déjà réalisées.

**Vous avez pris et rejoué le 8 de Carreau : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ V		♠ 84									
♥ A97		♥ RDV543									
♦ AV9743		♦ 2									
♣ A86		♣ D432									
♠ A105		♠ RD97632									
♥ 1086		♥ 2									
♦ RD108		♦ 65									
♣ R97		♣ V105									
	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										

# LE BON FLANC

## LES SOLUTIONS

### JEU N°3

**RÉPONSE C** ▶ 2 de Trèfle

Sud n'aurait pas laissé passer l'entame avec l'As de Carreau dans sa main et V1098 au mort. Cet As est donc dans la main de votre partenaire qui n'a aucun autre honneur (si Sud n'avait que 16H, Ouest pourrait encore posséder un Valet, mais tous les Valets sont sous vos yeux). Le déclarant est donc à la tête de quatre levées de Pique et trois levées de Cœur (réponse négative au Stayman). Il pourra développer les deux plis manquants à Carreau en délogeant l'As de votre partenaire. La seule chance de battre le contrat consiste **alors à pouvoir réaliser trois levées de Trèfle, en plus des deux levées de Carreau**. Il faut donc rejouer Trèfle, ce qui n'apportera que la huitième levée au déclarant et espérer que votre partenaire soit sur la même longueur d'ondes que vous en sautant sur son As de Carreau pour rejouer Trèfle. Quelle carte à Trèfle devez-vous sélectionner ? La Dame semble la carte «naturelle» mais ne vous affranchira que deux levées dans la couleur (l'As et le Valet) dès que Sud y possède quatre cartes. **Le 2 de Trèfle est la carte juste**. Lorsque votre partenaire rejouera la couleur (vous ne pouvez pas faire chuter s'il était singleton Trèfle), vous réaliserez alors vos trois honneurs à Trèfle.

**Vous avez rejoué le 7 de Trèfle : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ RV102		♠ 8543
♥ 97		♥ V1043
♦ V1098		♦ R
♣ R105		♣ ADV2
♠ 96	O N E S	♠ 4
♥ 8652		♥ V10984
♦ A7653		♦ D852
♣ 43		♣ 987
♠ AD7		♠ 5
♥ ARD		♥ AD762
♦ D42		♦ V109
♣ 9876		♣ RDV10

### JEU N°4

**RÉPONSE A** ▶ Atout

Le Roi de Cœur est sec, c'est entendu. Si le déclarant possède deux Trèfles, on voit mal comment il pourrait éviter la perte d'une levée dans la couleur. Partons donc du principe qu'il n'a qu'un Trèfle **et une perdante Carreau** (sinon il a douze levées de tête avec des atouts sans doute maîtres pour un tel saut au palier de six). Comment la perdante Carreau pourrait-elle disparaître ? Sur un Trèfle qu'il va tenter d'affranchir. Sud a besoin pour ce faire de quatre remontées pour couper trois Trèfles et aller encaisser le cinquième Trèfle affranchi. Elles y sont avec l'As de Trèfle et potentiellement trois remontées à l'atout. Comment s'opposer à cet affranchissement ? **En jouant atout pour faire sauter prématurément une remontée au mort**. Sur ce retour, il manquera une communication pour aller encaisser le cinquième Trèfle et Sud devra concéder une levée de Carreau (vérifiez !). Sur le retour Carreau (par exemple), le déclarant prendrait, jouerait Trèfle pour l'As et Trèfle coupé de l'As de Pique, atout pour le 8, Trèfle coupé du Roi, atout pour le 9, Trèfle coupé de la Dame, établissant le cinquième Trèfle. Il ne resterait plus à Sud qu'à remonter au mort avec le 10 de Pique pour défausser son Carreau perdant sur le Trèfle maître.

**Vous avez rejoué Atout : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ 1098		♠ 5
♥ 53		♥ AD762
♦ 764		♦ V109
♣ A5432		♣ RDV10
♠ 4	O N E S	♠ ARDV7632
♥ V10984		♥ R
♦ D852		♦ AR3
♣ 987		♣ 6

# À VOUS DE JOUER !

DU 3 AU 17 JUIN  
à Strasbourg



## L'ÉVÈNEMENT BRIDGE DE L'ANNÉE

- ▶ 10<sup>e</sup> OPEN EUROPÉEN TRANSNATIONAL DE BRIDGE
- ▶ FÊTE DES PROMOTIONS
- ▶ TOURNOIS DES CAFÉS
- ▶ E-TROPHY U31
- ▶ INTERNATIONAUX DE FRANCE
- ▶ FINALES CHAMPIONNATS DE FRANCE SCOLAIRES ET CADETS...

SAMEDI 3	DIMANCHE 4	LUNDI 5	MARDI 6	MERCREDI 7	JEUDI 8	VENDREDI 9	SAMEDI 10	DIMANCHE 11	LUNDI 12	MARDI 13	MERCREDI 14	JEUDI 15	VENDREDI 16	SAMEDI 17
<b>COMPÉTITIONS EBL</b>														
MIXTE PAR ÉQUIPES							OPEN PAR ÉQUIPES							
MIXTE PAR PAIRES							OPEN PAR PAIRES							
SENIOR PAR ÉQUIPES							DAMES PAR ÉQUIPES							
SENIOR PAR PAIRES							DAMES PAR PAIRES							
<b>COMPÉTITIONS FFB</b>														
SCOLAIRES / CADETS PROMOTION		TOURNOI DES CAFÉS		INTERNATIONAUX DE FRANCE MIXTE PAR PAIRES				INTERNATIONAUX DE FRANCE OPEN PAR PAIRES						
E-TROHY U31		INITIATION GRAND PUBLIC												



# LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★★

### LA BONNE MAIN

Avec quelle main de Sud déclarez-vous 3♥ dans chacune des séquences suivantes ?  
Quelle est votre enchère avec l'autre main ?

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♥	-	3♥	

**A**

♠ 954
♥ R98
♦ AV2
♣ D763

**B**

♠ A82
♥ D1065
♦ V10752
♣ 3

Don. : S - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♥	-	1♣ 3♥	-

**C**

♠ A87
♥ AD63
♦ 6
♣ AD952

**D**

♠ RD8
♥ AR74
♦ 52
♣ ADV3

Don. : O - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1♥	-	3♥	1♣

**E**

♠ D7652
♥ R1093
♦ V86
♣ 3

**F**

♠ 53
♥ R104
♦ RD62
♣ A874

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1SA 2♥	- -	2♣ 3♥	-

**G**

♠ 754
♥ A952
♦ RV106
♣ 63

**H**

♠ R53
♥ 10874
♦ 73
♣ R962

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

### UN JOUR, UNE DONNE

Vous êtes en Nord avec : ♠ 10542 ♥ DV ♦ R87 ♣ A643

- 1 Votre partenaire ouvre de 1SA ;  
quelle est votre réponse ?
- 2 Votre partenaire répond 2♠ ;  
comment réagissez- vous ?
- 3 Installez-vous en Sud pour jouer 4♠ ;  
Ouest entame de la Dame de Carreau.  
Quelle carte jouez-vous du mort, le 7 ou le Roi ?
- 4 Vous avez perdu les trois premières levées de Carreau  
et Est contre-attaque du Valet de Trèfle.  
Quel est votre plan de jeu ?

♠ 10542
♥ DV
♦ R87
♣ A643

  

♠				♠
♥		N		♥
♦	D	O	E	♦
♣		S		♣

  

♠ ADV8
♥ A64
♦ 543
♣ RD8

→ Solutions page suivante.

