

# CAHIER DES JEUX



## PRENEZ LES DÉCISIONS CRUCIALES

DIVISIONS NATIONALES PAR PAIRES OPEN  
**UN AIR DE FAMILLE**

FRANCE-SUISSE  
**LES BLEUS À CŒUR**

## EXPERT, PERFORMANCE OU CHALLENGE 76 JEUX À RÉSOUDRE

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

## UN AIR DE FAMILLE

Il y avait déjà les exploits des Bessis et les victoires de Thomas et de son père, Michel, en Open et celles avec sa mère, Véronique, en Mixte. Les familles Rombaut, Jérôme et son fils Léo, et Thuillez, Laurent et sa fille Mathilde, viennent, à leur tour, de marquer l'histoire de cette compétition en remportant simultanément les titres en DN1 et DN2 Open. Et ce n'est pas tout : Clément Thizy, le compagnon de Mathilde, gagne la médaille de bronze en 2<sup>e</sup> division !

→ par Pierre Saporta



**1** LES CHAMPIONS DE FRANCE 2024 EN DIVISION NATIONALES PAR PAIRES : JÉRÔME ET LÉO ROMBAUT (DN1), MATHILDE ET LAURENT THUILLEZ (DN2). POUR COMPLÉTER CE TABLEAU DE FAMILLE, IL FAUT SAVOIR QUE JÉRÔME EST LE PARRAIN DE MATHILDE !

# DÉCISIONS CRUCIALES

Voici une série de décisions à prendre dans tous les secteurs  
du jeu lors des Divisions nationales par paires.

## PROBLÈME N°1

Vous êtes en Est, avec les cartes de Pierre Schmidt :

Don. : O - Vuln. : Nord/Sud

	Huiban	Zochowska	Guillaumin	Schmidt
	S	O	N	E
	2♥	3♥*	4♥	1♠

♠ D87  
♥ V54  
♦ AV9853  
♣ 9

♠ 109653  
♥ D  
♦ 10742  
♣ ARD

\* Fit Pique troisième.

Joanna Zochowska entame de la Dame de Carreau pour votre 2 préférentiel et le Roi du déclarant. Celui-ci joue As de Cœur et Cœur. Joanna fait la levée du Roi (vous défaussez le 3 de Pique) et rejoue le Valet de Trèfle pour votre Dame. **Que rejouez-vous ?**

- |                     |                       |                       |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|
| <b>A</b> 5 de Pique | <b>B</b> 4 de Carreau | <b>C</b> As de Trèfle |
|---------------------|-----------------------|-----------------------|

## PROBLÈME N°2

Vous êtes en Sud, avec les cartes de Pierre Schmidt :

Don. : S - Vuln. : Personne

	Schmidt	Chottin	Zochowska	Pilon
	S	O	N	E
	1♠ 4♣	-	3♣*	X

♠ AV92  
♥ 873  
♦ AV6  
♣ V106

♠ N  
♥ O  
♦ E  
♣ S

\* Fit au moins quatrième ; forçant de manche.

♠ D8754  
♥ AV10  
♦ D754  
♣ A

Ouest entame du 3 de Trèfle pour le 6, le 8 et l'As. Vous jouez Pique pour le Valet qui tient et tirez l'As de Pique. Tout le monde fournit. **Comment continuez-vous ?**

- |                                |                          |                                  |
|--------------------------------|--------------------------|----------------------------------|
| <b>A</b><br>Cœur pour le Valet | <b>B</b><br>Trèfle coupé | <b>C</b><br>Carreau vers la Dame |
|--------------------------------|--------------------------|----------------------------------|

## PROBLÈME N°3

Vous êtes en Sud, avec les cartes de Christophe Oursel :

Don. : E - Vuln. : Est/Ouest

	Oursel	Voltaire	Robert	Maurin
	S	O	N	E
	1♠ 4♣	2♥	3♥*	-

♠ AR8642  
♥ 10  
♦ 96  
♣ A1042

♠ N  
♥ O  
♦ E  
♣ S

♠ DV1093  
♥ RD4  
♦ A5  
♣ 863

\* Fit au moins quatrième ; forçant de manche.

Jean-Michel Voltaire entame de la Dame de Carreau. **Comment jouez-vous ?**

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <b>A</b><br>Vous prenez de l'As, purgez les atouts et jouez Cœur | <b>B</b><br>Vous prenez de l'As, purgez les atouts et jouez Trèfle | <b>C</b><br>Vous laissez passer l'entame |
|--|--|--|

## PROBLÈME N°4

Vous jouez 4♥ en Sud.

Don. : N - Vuln. : Est/Ouest

	Robert	Aussudre	Oursel	Jeanneteau
	S	O	N	E
	2♥** 4♥	2♠	2♦* 3♥	- 3♠

♠ A  
♥ ARD752  
♦ 1032  
♣ RD9

♠ N  
♥ O  
♦ E  
♣ S

♠ 94  
♥ V1096  
♦ AD6  
♣ 10632

\* Fort indéterminé. \*\* Relais.

Ouest entame de la Dame de Pique pour l'As du mort. Vous rentrez en main par le Valet de Cœur et jouez Trèfle. Ouest plonge de l'As et en rejoue. Vous tirez l'As de Cœur (Est défausse un Carreau) et la Dame de Trèfle (Ouest défausse un Pique). **Comment poursuivez-vous ?**

- |                                  |  |   |
|----------------------------------|--|---|
| <b>A</b><br>Carreau pour la Dame | <b>B</b><br>Cœur pour le 10, Pique coupé et Carreau pour la Dame | <b>C</b><br>Cœur pour le 10, As de Carreau, Pique coupé et Carreau pour la Dame |
|----------------------------------|--|---|

→ Solutions page suivante.

## LES SOLUTIONS

### PROBLÈME N°1

Votre partenaire possède l'As ou le Roi de Pique. Si elle a le Roi, vous pouvez lui donner la coupe à Carreau, jouer Trèfle ou Pique, le résultat sera le même : 620 pour Nord-Sud.

Si elle a l'As, rejouer Carreau vous garantit une de chute mais Trèfle est encore mieux : le mort coupe et joue Pique. Ouest prend de l'As, rejoue Trèfle pour votre Roi et encaisse la coupe à Carreau : deux de chute.

Voici les quatre jeux :

♠ A42 ♥ R96 ♦ D ♣ V108632	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O   E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O   E	S	♠ D87 ♥ V54 ♦ AV9853 ♣ 9  ♠ 109653 ♥ D ♦ 10742 ♣ ARD  ♠ RV ♥ A108732 ♦ R6 ♣ 754
N					
O   E					
S					

Pierre Schmidt a rejoué Trèfle pour deux de chute. À noter que le déclarant aurait pu faire neuf levées en ne donnant pas un deuxième tour de Cœur, ce qui était loin d'être évident.

**Réponse A** : vous marquez 0 (Est gagne son contrat).

**Réponse B** : vous marquez 29%.

**Réponse C** : vous marquez 93%.

### PROBLÈME N°2

Le contrat n'est plus en danger à ce stade. Il vous faut prendre les meilleures chances de faire du mieux. Jouer Cœur pour une première impasse n'est pas une bonne idée. Vous avez du temps pour cela.

Jouer un petit Carreau du mort vers la Dame a ses mérites, notamment si Est a le Roi de Carreau second. La meilleure ligne de jeu consiste à couper un Trèfle et à jouer Carreau pour le Valet.

► S'il fait la levée, coupez le dernier Trèfle, montez au mort par l'As de Carreau et jouer Cœur pour le Valet. Ouest devra vous concéder la onzième levée quoi qu'il joue.

► Si Est prend du Roi et rejoue Cœur, faites une première impasse. Vous pourrez vérifier ensuite le partage des Carreau avant de vous rabattre, le cas échéant, sur une seconde impasse à Cœur.

Voici les quatre jeux possibles :

♠ R10 ♥ RD65 ♦ R1092 ♣ 743	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O   E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O   E	S	♠ AV92 ♥ 873 ♦ AV6 ♣ V106  ♠ 63 ♥ 942 ♦ 83 ♣ RD9865  ♠ D8754 ♥ AV10 ♦ D754 ♣ A
N					
O   E					
S					

**Réponse A ou B** : vous marquez 40% (dix ou onze levées selon l'entame).

**Réponse C** : vous marquez 93%.

### PROBLÈME N°3

Il s'agit là d'un coup tout simple. Pour gagner, il vous faut espérer qu'un adversaire possède deux honneurs secs à Trèfle. Vous devez prendre de l'As (laisser passer permettrait à l'adversaire de jouer Trèfle), purger les atouts et jouer Cœur pour le Roi. Supposons que l'adversaire, après avoir encaissé son Carreau, rejoue Cœur. Éliminez les Cœurs, encaissez l'As de Trèfle (un défenseur pourrait oublier de débloquer son Roi second) et rejoutez Trèfle.

La défense devra concéder une coupe et défausse.

Voici les quatre jeux :

♠ 5 ♥ AV98762 ♦ DV10 ♣ DV	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O   E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O   E	S	♠ AR8642 ♥ 10 ♦ 96 ♣ A1042  ♠ 7 ♥ 53 ♦ R87432 ♣ R975  ♠ DV1093 ♥ RD4 ♦ A5 ♣ 863
N					
O   E					
S					

**Réponse A** : vous marquez 52%.

**Réponse B ou C** : vous marquez 10%.

### PROBLÈME N°4

Sur les enchères, le Roi de Carreau est probablement mal placé mais ce n'est pas une certitude. L'astuce consiste ici à contraindre Ouest, s'il possède le Roi de Carreau second, à concéder une coupe et défausse. Quentin Robert est rentré en main à l'atout, a encaissé l'As de Carreau (la manœuvre-clé) et a coupé son Pique. il a ensuite joué Carreau pour sa Dame.

Voici les quatre jeux :

♠ DV106532 ♥ 84 ♦ R9 ♣ A5	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O   E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O   E	S	♠ A ♥ ARD752 ♦ 1032 ♣ RD9  ♠ R87 ♥ 3 ♦ V8754 ♣ V874  ♠ 94 ♥ V1096 ♦ AD6 ♣ 10632
N					
O   E					
S					

**Réponse A ou B** : vous marquez 45% (4♥ égal).

**Réponse C** : vous marquez 76% (4♥ plus un).



**1** MATHILDE THUILLEZ ET CLÉMENT THIZY, ADVERSAIRES À LA TABLE, UN COUPLE À LA VILLE. **2** FUTURE PAIRE ? POUR L'INSTANT SAVERIA, INTERNATIONALE U16 FÉMININE, KIBBITZE SON PAPA STÉPHANE GARCIA. **3** DEVANT LE TABLEAU DES RÉSULTATS, L'ATTENTE POUR JÉRÔME ROMBAUT ET SON FILS LÉO, ICI AVEC ARTHUR BOULIN ET THÉO GUILLEMIN. **4** **5** BAPTISTE COMBESCURE, UNE 4<sup>e</sup> PLACE AVEC PIERRE FRANCESCHETTI. **6** ASSOCIÉ À GUILLAUME FRÉJACQUES, MARTIN LILAMAND SE CLASSE 9<sup>e</sup> EN DN1.

## LES PODIUMS



**1** JÉRÔME ET LÉO ROMBAUT. **2** QUENTIN ROBERT ET CHRISTOPHE OURSEL. **3** GERT JAN PAULISSEN - SAM BAHBOUT. **4** MATHILDE ET LAURENT THUILLEZ. **5** GASTON MÉJANE ET PATRICE DUMAZET. **6** CLÉMENT THIZY ET WILFRIED LIBBRECHT.



# LES BLEUS À CŒUR

Retour sur le match amical, à enjeu majeur, entre la France et la Suisse qui s'est joué en janvier à la FFB : les champions du monde en titre opposés au Groupe France Open pour une des dernières étapes avant la désignation de l'équipe de France qui jouera l'Euro au Danemark, en juin prochain. Quelques décisions cruciales à prendre là aussi...

→ par Pierre Saporta



1 LES ACTRICES ET ACTEURS DE CETTE RENCONTRE AMICALE ENTRE LA FRANCE ET LA SUISSE.

## DÉCISIONS CRUCIALES - 2<sup>e</sup> PARTIE

Voici une série de décisions à prendre lors de la rencontre entre la France et la Suisse.

### PROBLÈME N°5

Vous êtes en Ouest, avec les cartes de Jacek Kalita :

Don. : N - Vuln. : Nord/Sud

	Th. Bessis	Kalita	Lorenzini	Klukowski
	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
♠ V1093				
♥ A32				
♦ RV10	-	3SA	1♠	3♦
♣ A95	4♥		4♣	-

Quelle est votre entame ?

<b>A</b> Valet de Pique	<b>B</b> 3 de Cœur	<b>C</b> Roi de Carreau
-------------------------	--------------------	-------------------------

### PROBLÈME N°6

Vous êtes maintenant en Nord, à la place d'Erick Mauberquez :

Don. : S - Vuln. : Personne

	Lévy		Mauberquez	
	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
♠ RD852				
♥ R4				
♦ 97	1SA	-	2♥	-
♣ AD74	2♠	-	?	

Quelle est votre enchère ?

<b>A</b> 3♣	<b>B</b> 3SA	<b>C</b> 4SA
-------------	--------------	--------------

### PROBLÈME N°7

Vous êtes en Ouest, avec les cartes de Pierre Franceschetti :

Don. : N - Vuln. : Tous

	Klukowski	Franceschetti	Kalita	B. Combescure
	<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
♠ ARV95				
♥ 6				
♦ 432				
♣ RD84	1♠	-	2♠	X
	-	-	-	

Quelle est votre entame ?

<b>A</b> As de Pique	<b>B</b> 6 de Cœur	<b>C</b> Roi de Trèfle
----------------------	--------------------	------------------------

→ Solutions page suivante.

## LES SOLUTIONS

### PROBLÈME N°5

Nord a montré un bicolore noir et Sud un unicolore à Cœur pas assez fort pour être nommé au premier tour. Si le partenaire, comme c'est probable, ne possède de points qu'à Carreau, on ne dispose en principe que de trois levées d'honneur : un Cœur, un Carreau et un Trèfle. En pareille situation, il est judicieux de chercher une levée de coupe si le partenaire possède un singleton dans une couleur noire. De plus, il est peut-être indispensable de prendre la levée de Carreau avant qu'elle s'envole. Voilà pourquoi la bonne entame est le Roi de Carreau.

Voici les quatre jeux :

♠ V1093	♠ ARD85		♠ 764
♥ A32	♥ 75		♥ 106
♦ RV10	♦ 7		♦ AD98543
♣ A95	♣ RV1064		♣ 7
		N	
		O	
		E	
		S	
	♠ 2		
	♥ RDV984		
	♦ 62		
	♣ D832		

Jacek Kalita ne s'est pas méfié : il a entamé atout. Thomas Bessis a défaussé ses deux Carreaux sur les Piques du mort et rejoué atout. 650 dans la colonne. Sur l'entame Carreau, Est aurait pris de l'As et rejoué Trèfle pour une de chute. Dans l'autre salle, Léo Rombaut a fait un barrage à 4♦ et a joué 5♦ contrés pour deux de chute (300).

**Réponse A ou B :** vous perdez 8 Imps.

**Réponse C :** vous gagnez 9 Imps.

### PROBLÈME N°6

Face à un partenaire qui possède de 15 à 17 points HL, cette main n'a pas de quoi imposer le chelem. De plus, si le partenaire n'a que deux Piques, cette couleur ne sera pas aisément exploitable à Sans-atout. Pour ces raisons, Erick Mauberquez a sauté à 3SA, contrat final. L'enchère gagnante était cependant 3♣, pour montrer la seconde couleur. Cette enchère peut être faite avec une courte dans une couleur rouge si les ambitions sont limitées à la manche ou avec un jeu 5-2-2-4 avec des velléités de chelem. Alain Lévy aurait alors eu les moyens d'appeler 6♣, un chelem correct joué, dans l'autre salle, par Kalita et Klukowski.

Voici les deux jeux :

♠ RD852	
♥ R4	
♦ 97	
♣ AD74	
	N
	O
	E
	S
♠ V4	
♥ A3	
♦ AR653	
♣ R853	

Si Nord opte pour 4SA quantitatif, une enchère qui montre en principe un jeu de type 5-3-3-2, le camp ne devrait pas être en mesure de déclarer 6♣.

**Réponse A :** vous égalisez la donne.

**Réponse B ou C :** vous perdez 10 Imps.

### PROBLÈME N°7

Quel contrat délicieux ! Quelle bonne idée a eu Baptiste Combescure de faire un contre d'appel ! Il n'y a probablement pas d'urgence, sur cette donne, à affranchir des levées ou à organiser des coupes dans son camp. Deux considérations priment :

1 - ne pas livrer de levée en entamant à l'aveuglette.

2 - endiguer, si possible, un jeu de coupe du déclarant.

La bonne entame est l'As de Pique, un coup de périscope qui permettra de trouver plus facilement la suite à donner.

Les quatre jeux :

♠ D64		♠ -
♥ V9874		♥ R1032
♦ R1075		♦ ADV8
♣ 6		♣ V9752
	N	
	O	
	E	
	S	
♠ ARV95		♠ 108732
♥ 6		♥ AD5
♦ 432		♦ 96
♣ RD84		♣ A103

Pierre Franceschetti a entamé du Roi de Trèfle et Michal Klukowski est parvenu à faire six levées, ne laissant que 500 à la paire française. Dans l'autre salle, au même contrat, Michal Nowosadski a trouvé l'entame de l'As de Pique et, au vu du mort, a continué par Roi de Pique et Pique. Alain Lévy a perdu 1100.

**Réponse A :** vous égalisez la donne.

**Réponse B :** vous perdez 7 Imps (Sud perd 800).

**Réponse C :** vous perdez 12 Imps.

Pour le 6♣ qui fait basculer le match, les interviews des acteurs, les points et les debriefs...

**REVIVEZ CE FRANCE-SUISSE !**





**1** PIERRE ZIMMERMANN, LE NUMÉRO UN MONDIAL. **2** ALAIN LEVY, LE TRIPLE CHAMPION DU MONDE FAIT LES POINTS AVEC SON PARTENAIRE ERICK MAUBERQUEZ ET, DE DOS, LES JEUNES MAXENCE FRAGOLA-JARJAILLE ET NAO TABATA. **3** MICHAL KLUKOWSKI, NUMÉRO 2 MONDIAL, A DONNÉ SA COMPOSITION DE L'ÉQUIPE DE FRANCE POUR TWITCH.TV/FFBRIDGE. **4** BAPTISTE COMBESCURE ET PIERRE FRANCESCHETTI CONTRE JACEK KALITA ET MICHAL KLUKOWSKI. **5** THOMAS GUICHET ET CHRISTOPHE GROSSET COMMENTENT LE LIVE SUR TWITCH. **6** QUATUOR DE CHAMPIONS DU MONDE : BAS DRIJVER, JACEK KALITA- SJOERT BRINK, MICHAL KLUKOWSKI. **7** LÉO ROMBAUT AU MICRO DE TWITCH SOUS LE REGARD DE SON PÈRE JÉRÔME ET DE THOMAS BESSIS. **8** CES QUATRE LÀ SE CROISENT RÉGULIÈREMENT SUR LE CIRCUIT INTERNATIONAL : THOMAS BESSIS, JACEK KALITA, CÉDRIC LORENZINI ET MICHAL KLUKOWSKI. **9** JEAN-LUC AROIX ET JACEK KALITA D'UN CÔTÉ JÉRÉMIE TIGNEL ET MICHAL KLUKOWSKI DE L'AUTRE. **10** LES POINTS POUR LES FRANÇAIS MAXENCE FRAGOLA-JARJAILLE ET NAO TABATA, JULIEN BERNARD ET NICOLAS LHUISSIER.

# PROFITEZ DE L'OFFRE DE LANCEMENT DU SEF 2024 !



14 €

+



~~12 €~~ 10 €

## LA NOUVELLE ÉDITION + LES EXERCICES DU SEF

**24 €**  
AU LIEU DE 26 €

La FFB vous invite à découvrir cette nouvelle édition  
+ les Exercices du SEF de l'édition 2018 **avec une remise de 7%**.  
C'est le bon plan pour vous mettre à la page et de tester vos connaissances.  
Un début d'année studieux sans oublier les économies ! C'est parti !

# 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.*

# PRINTEMPS-ÉTÉ 2024

**PARTICIPEZ AU CHALLENGE DES FESTIVALS**  
FAITES LE PLEIN DE BONS SOUVENIRS



**TOUS LES CHEMINS MÈNENT AUX FESTIVALS !**  
+ d'infos sur [ffbridge.fr](http://ffbridge.fr)



# LA BONNE ENCHÈRE

JEAN-PIERRE DESMOULINS

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse.

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ RD93  
♥ AD1062  
♦ R5  
♣ D4

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°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Personne

♠ 6  
♥ R9532  
♦ R1074  
♣ 1063

S	O	N	E
1♥	1♦	X	-
?	-	2♥	-

Votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> 3♦	<b>C</b> 3♥	<b>D</b> 4♥
----------------	-------------	-------------	-------------

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ ARV8  
♥ AV1073  
♦ R4  
♣ D6

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
?	-		-

Votre enchère ?

<b>A</b> 2SA	<b>B</b> 3♠	<b>C</b> 3SA	<b>D</b> 4♠
--------------	-------------	--------------	-------------

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

♠ AR953  
♥ 5  
♦ 84  
♣ V9742

S	O	N	E
1♠	-	2♦	1♦
?	-		-

Votre enchère ?

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

## JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ A963  
♥ R5  
♦ AD92  
♣ R103

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	4♥	-
?	-		-

Votre enchère ?

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

## JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ AD1064  
♥ 952  
♦ D  
♣ AV73

S	O	N	E
1♠	-	2♣	-
3♣	-	3♦	-
?	-		-

Votre enchère ?

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

## JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

♠ A94  
♥ R5  
♦ V92  
♣ AV954

S	O	N	E
1♣	1♥	1♠	-
1SA	2♥	3♦	-
?			-

Votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> 3♥	<b>C</b> 3♠	<b>D</b> 3SA
----------------	-------------	-------------	--------------

## JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ ARD1083  
♥ 75  
♦ 984  
♣ D5

S	O	N	E
1♠	-	1♥	-
?	-	3SA	-

Votre enchère ?

<b>A</b> 4♠	<b>B</b> 4SA	<b>C</b> 5♠	<b>D</b> 6♠
-------------	--------------	-------------	-------------

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE ENCHÈRE

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

RÉPONSE C ▶ 4SA

Votre chassé-croisé (3♠) a indiqué un jeu forcing de manche, avec cinq cartes à Cœur et quatre cartes à Pique. Malgré l'absence de fit majeur, vos 17 HL justifient une proposition de chelem par un 4SA « quantitatif ».

### JEU N°2

RÉPONSE D ▶ 4♥

Votre réponse de 1♥ montrait un maximum de 7H. L'enchère de 2♥, contrairement aux apparences, est donc très forte puisqu'elle indique un espoir de manche malgré votre faiblesse annoncée. Avec un jeu maximum et l'assurance d'un fit neuvième, sautez donc à la manche sans tergiverser.

### JEU N°3

RÉPONSE D ▶ 4♠

Après une ouverture mineure et une réponse majeure, le saut à 3SA indique conventionnellement une main de 18-19 H régulière et fittée, le saut direct à la manche majeure indiquant quant à lui une main 5422. Après l'ouverture de 1♥, cette distinction n'a plus de sens : 3SA indique une main régulière de 19-20H sans fit et 4♠ montre une main 4522.

### JEU N°4

RÉPONSE A ▶ 2♠

Face au cue-bid, toute enchère chère, c'est-à-dire au-dessus de la couleur d'intervention, montre la valeur de l'ouverture. La répétition de la couleur dénie l'ouverture et une enchère économique serait quant à elle forcing, sans notion de force. 3♣ promettrait donc un jeu plus fort : contentez-vous de répéter vos Piques.

### JEU N°5

RÉPONSE B ▶ 4♠

4♥ est un splinter indiquant le fit à Pique, une courte à Cœur et 15 - 17HLD. Face à un splinter, les deux mauvaises nouvelles potentielles sont d'avoir soi-même une courte et des honneurs dans cette couleur, puisque vous avez alors peu de coupes potentielles et des honneurs inutiles. Avec le Roi de Cœur second, réfugiez-vous rapidement à 4♠.

### JEU N°6

RÉPONSE A ▶ 3♥

3♦ montre une force à Carreau et a priori une teneur insuffisante à Cœur pour annoncer 3SA. Avoir trois petits Cœurs n'est pas réhibitoire pour envisager ce contrat : c'est sans doute la meilleure manche si votre partenaire a quelques faibles valeurs à Cœur, voire trois petites cartes lui-même (il vous restera à espérer que la couleur est répartie 4-3). Posez cette question par l'enchère de 3♥, quatrième couleur forcing.

### JEU N°7

RÉPONSE A ▶ Passe

La recherche d'un fit différé à Pique transiterait par on contre d'appel. L'enchère de 3♦ est l'expression d'un jeu faible et d'une couleur longue, comme le serait 2♦ si l'adversaire n'avait pas répété sa couleur. Un exemple du jeu de Sud : ♠ RV53 ♥ 3 ♦ R10 8643 ♣ 72.

### JEU N°8

RÉPONSE C ▶ 5♠

L'enchère de 3SA montre une main régulière de 19-20 H (voir jeu n°3). Vous avez un net espoir de chelem : l'enchère de 4♠ est donc insuffisante et 4SA serait une enchère quantitative puisqu'aucun fit n'a été exprimé. Sautez donc à 5♠ pour montrer votre couleur autonome sans contrôle annexe, et faites confiance au jugement de votre partenaire (mais si !).

# 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. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♦	-	2SA	-
3SA			

**A** ♠ 6  
♥ A4  
♦ AD4  
♣ ADV9763

**B** ♠ 5  
♥ DV5  
♦ AR87  
♣ ADV104

**C** ♠ 876  
♥ AR  
♦ A3  
♣ ARV1065

**D** ♠ A5  
♥ 62  
♦ ARV5  
♣ ARD93

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
		1♠	-
2♣	-	2♥	-
3♦			

**A** ♠ V83  
♥ V  
♦ A43  
♣ ARV763

**B** ♠ 84  
♥ D3  
♦ RD103  
♣ AD1052

**C** ♠ 6  
♥ 83  
♦ A743  
♣ RDV973

**D** ♠ 864  
♥ R3  
♦ A74  
♣ RD1073

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
X		1♦	2♣

**A** ♠ AV763  
♥ AD73  
♦ 6  
♣ 764

**B** ♠ 93  
♥ RD975  
♦ A75  
♣ 864

**C** ♠ 94  
♥ AD84  
♦ R64  
♣ 10532

**D** ♠ D73  
♥ A10975  
♦ D75  
♣ 94

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
			1♠
2♦	4♠	-	-
4SA			

**A** ♠ -  
♥ A7  
♦ RDV10965  
♣ V1065

**B** ♠ 6  
♥ D4  
♦ AD8754  
♣ RV76

**C** ♠ -  
♥ ADV10  
♦ AR8754  
♣ 764

**D** ♠ -  
♥ A2  
♦ AR8732  
♣ V10862

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE MAIN

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

#### RÉPONSE C

► **Le décodage de la séquence :**

Sur notre bicolore cher, Nord vient d'annoncer un 2SA modérateur qui enjoint son partenaire de dire 3♣ avec un jeu minimum (17-18H). L'enchère de 3SA montre donc un jeu maximum (19H et plus) et une tenue à Cœur.

**Avec la main A**, Sud aurait dû ouvrir de 2♣ fort indéterminé.

**Avec la main B**, Sud, minimum, doit annoncer 3♣.

**Avec la main C**, Sud n'avait d'autre choix que d'ouvrir de 1♣ et faire un « faux » bicolore cher. Il annonce maintenant 3SA. **C'est la bonne main.**

**Avec la main D**, Sud doit montrer sa force et son absence de tenue à Cœur par l'enchère de 3♥.

### JEU N°2

#### RÉPONSE A

► **Le décodage de la séquence :**

3♦ est une quatrième couleur forcing qui impose la manche et dénie la possibilité d'une enchère naturelle.

**Avec la main A**, Sud aimerait bien soutenir son partenaire à Pique en situation forcing mais un saut à 3♠ promettrait de meilleurs atouts (quatre cartes ou un gros honneur troisième). Il doit transiter par la quatrième couleur. **C'est la bonne main.**

**Avec la main B**, Sud a tout ce qu'il faut pour déclarer 3SA.

**Avec la main C**, Sud n'a pas de quoi imposer la manche. Il doit répéter ses Trèfles au palier de trois.

**Avec la main D**, Sud doit se contenter de sauter à 4♠ à son second tour de parole.

### JEU N°3

#### RÉPONSE D

► **Le décodage de la séquence :**

Le contre Spoutnik de Sud promet une majeure au moins quatrième. Quand il est utilisé dans la zone 8-10H, il garantit également « de quoi voir venir » si aucun fit majeur ne se fait jour.

**Avec la main A**, Sud est assez fort pour annoncer 2♠.

**Avec la main B**, Sud n'est pas assez fort pour annoncer 2♥ mais il ne peut pas contrer non plus car une réponse de 2♠ pourrait s'avérer catastrophique.

**Avec la main C**, Sud doit à nouveau tristement passer. Il serait en effet sans solution si Nord annonçait 2♠ sur un Contre Spoutnik.

**Avec la main D**, Sud, bien que minimum, peut contrer. Il passera si Nord annonce 2♦ ou 2♠. Il est possible de jouer un contrat dans un atout septième si l'on reste au palier de deux. **C'est la bonne main.**

### JEU N°4

#### RÉPONSE C

► **Le décodage de la séquence :**

La dernière enchère de Sud montre un jeu distribué avec une seconde couleur de quatre cartes, à Trèfle ou à Cœur.

**Avec la main A**, Sud veut jouer à Carreau, même si son partenaire est chicane dans cette couleur. Il annonce 5♦.

**Avec la main B**, Sud n'a pas les moyens de surenchérir, ses deux couleurs longues n'étant pas assez étoffées. Il doit passer.

**Avec la main C**, Sud a de quoi reparler par 4SA. Si son partenaire annonce 5♣, il dira 5♦ pour montrer ses Cœurs. **C'est la bonne main.**

**Avec la main D**, Sud n'avait pas annoncé 2SA (bicolore mineur) au premier tour à cause de la disparité de ses deux couleurs en longueur et en qualité. Il annonce maintenant 5♣ pour montrer cinq cartes.



# 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. : S - Vuln. : Personne

♠ R5  
♥ D1082  
♦ D4  
♣ D10873

O	N	E	S
			1♠
-	3♠	-	4♠

A	B	C	D
5 de Pique	8 de Cœur	Dame de Carreau	3 de Trèfle

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Nord / Sud

♠ 987  
♥ R1083  
♦ D7  
♣ RV96

O	N	E	S
		1♦	1♠
X	2♠		

A	B	C	D
9 de Pique	8 de Cœur	Dame de Carreau	9 de Trèfle

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Tous

♠ AV9  
♥ R102  
♦ RD4  
♣ AD92

O	N	E	S
1♣	X	-	1SA

A	B	C	D
Valet de Pique	10 de Cœur	Dame de Carreau	As de Trèfle

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

♠ V1098  
♥ 94  
♦ 73  
♣ AV874

O	N	E	S
	1♦	-	1♥
-	2♦	-	2SA
-	3SA		

A	B	C	D
Valet de Pique	9 de Cœur	7 de Carreau	7 de Trèfle

## JEU N°5

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ A1098  
♥ R8  
♦ AD1093  
♣ 97

O	N	E	S
			1SA
-	2♣	-	2♦
-	3♣	-	3♦
-	3SA		

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

## JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ V92  
♥ 8654  
♦ 7542  
♣ R6

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

A	B	C	D
2 de Pique	6 de Cœur	5 de Carreau	Roi de Trèfle

## JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ R107642  
♥ V3  
♦ D108  
♣ D5

O	N	E	S
	1♠	-	2♣
-	2♦	-	2♥
-	3♥	-	3SA

A	B	C	D
6 de Pique	Valet de Cœur	10 de Carreau	Dame de Trèfle

## JEU N°8

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ 10987  
♥ V97  
♦ 4  
♣ DV1084

O	N	E	S
			1♥
-	1SA	-	3♥
-	4♥		

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

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE ENTAME

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1 RÉPONSE D ▶ 3 de Trèfle

Les entames des honneurs doubletons sont fortement déconseillées, en particulier quand couper n'est vraiment pas votre priorité, comme ici avec un Roi d'atout second. Entre deux couleurs commandées par deux honneurs isolés, mais de même rang, il est plus efficace d'entamer sous l'honneur le plus long.

### JEU N°2 RÉPONSE A ▶ 9 de Pique

La qualité et la longueur de vos honneurs à Cœur et à Trèfle va empêcher le déclarant de développer des levées dans ces deux couleurs. Il n'y a aucune urgence à affranchir des levées à Carreau, et, a contrario, l'entame de la Dame de Carreau peut donner une levée à l'adversaire. L'entame atout est idéale, pour ne rien compromettre, et même réussir à annihiler les valeurs de coupe du mort.

### JEU N°3 RÉPONSE C ▶ Dame de Carreau

Vous êtes seul contre deux et votre objectif est de tirer le meilleur parti de votre armada d'honneurs. Il y a fort à parier que l'As de Carreau soit au mort. L'entame de votre séquence courte à Carreau garde toutes vos options ouvertes. La bonne carte à entamer est la Dame, et peut-être aurez-vous la chance de voir votre partenaire vous appeler du haut de son point d'honneur, le Valet de Carreau.

### JEU N°4 RÉPONSE D ▶ 7 de Trèfle

L'entame du Valet de Pique ne donnera pas de levée à votre adversaire, mais a peu de chances de construire un plan de chute efficace, surtout avec la menace d'une couleur sixième au mort. Une couleur cinquième non nommée par l'adversaire est toujours une priorité, d'autant plus rémunératrice qu'elle est commandée par des gros honneurs. Votre objectif est d'accepter de donner une levée pour en affranchir quatre, ou même parfois d'encaisser les cinq premières levées.

### JEU N°5 RÉPONSE B ▶ As de Carreau

La séquence de Nord suggère un singleton à Carreau dans une distribution tricolore 4414 ou 4315. Du haut de ses 13H, Ouest doit prendre ses responsabilités et essayer de faire chuter le contrat presque seul. Il est évident que la chute doit venir de cette superbe couleur cinquième à Carreau. Avec peu d'espoir de communiquer avec son partenaire, Ouest peut améliorer ses chances en entamant de l'As de Carreau, s'il trouve un honneur sec au mort, son bonheur est assuré.

### JEU N°6 RÉPONSE D ▶ Roi de Trèfle

En match par quatre, il arrive de faire des entames désespérées ou simplement risquées. Ici, vos quatre petites cartes dans les couleurs rouges sont terrifiantes ; ces deux couleurs sont maîtresses ou affranchissables en un tour. Dans la séquence, où Nord annonce des ambitions de chelem, vos chances de chute sont minces. Un plan d'urgence s'impose, l'entame du Roi de Trèfle second est un premier pas vers le succès.

### JEU N°7 RÉPONSE C ▶ 10 de Carreau

Procédons par élimination. La probable répartition 6/5/1/1 des Piques ne laisse aucune chance à l'affranchissement de la moindre levée dans cette couleur. L'entame la Dame de Trèfle seconde va trop souvent favoriser le déclarant. L'entame à Cœur dans la seule couleur non nommée peut réunir quelques suffrages, mais le déclarant n'a pas dénié quatre cartes à Cœur, et votre partenaire n'a pas contré l'enchère de 3♥. Le meilleur choix est Carreau, le 10 pour capturer le Valet du mort.

### JEU N°8 RÉPONSE C ▶ 4 de Carreau

Vaut-il mieux entamer de son singleton, ou d'une séquence de trois honneurs, parfaitement neutre ? Une seule réponse : ne vous posez plus cette question ! L'entame d'un singleton est la ligne droite qui vous amène le plus souvent à votre objectif, faire chuter un contrat dans lequel l'adversaire est largement majoritaire en points d'honneur, avec d'autant plus d'optimisme que votre main est faible.

# LA BONNE LIGNE

JEAN-PAUL BALIAN

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

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★★

♠ V32  
♥ V432  
♦ ADV  
♣ A65

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

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

N	E
O	S

♠ ARD109  
♥ A  
♦ 10987  
♣ 432

Ouest entame du 10 de Cœur.  
Vous prenez et tirez As et Roi de Pique :  
Est défausse au second tour.

<b>A</b> Vous purgez les atouts et faites l'impasse Carreau	<b>B</b> Vous purgez les atouts et jouez As de Carreau et Carreau	<b>C</b> Vous faites l'impasse Carreau	<b>D</b> Vous jouez As de Carreau et Carreau
--	--	---	---

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★★

♠ 10987  
♥ A54  
♦ D32  
♣ 654

Don. : S - Vuln. : Tous

	S	O	N	E
1♠		2♦	2♠	3♦
4♠		fin		

N	E
O	S

♠ ARDV432  
♥ R32  
♦ -  
♣ R32

Ouest entame de l'As de Carreau.

<b>A</b> Vous coupez d'un petit Pique	<b>B</b> Vous coupez d'un gros Pique	<b>C</b> Vous défaussez un Cœur	<b>D</b> Vous défaussez un Trèfle
--	---	------------------------------------	--------------------------------------

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

♠ 2  
♥ R964  
♦ R652  
♣ AR76

Don. : S - Vuln. : Personne

	S	O	N	E
1♦		-	1♥	-
1SA		-	3♦	-
3♠		-	3SA	fin

N	E
O	S

♠ AD  
♥ A32  
♦ DV73  
♣ 5432

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

<b>A</b> Vous jouez As-Roi de Trèfle	<b>B</b> Vous jouez Trèfle pour le Roi et Carreau vers votre main	<b>C</b> Vous jouez Carreau vers le Roi	<b>D</b> Vous jouez la Dame de Carreau
---	--	--	---

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

♠ R1087  
♥ RV  
♦ 10987  
♣ R32

Don. : S - Vuln. : Tous

	S	O	N	E
1♠		-	3♠	-
6♠		fin		

N	E
O	S

♠ A65432  
♥ -  
♦ ARDV  
♣ A104

Ouest entame de la Dame de Trèfle.

<b>A</b> Vous prenez du Roi et coupez un Cœur	<b>B</b> Vous prenez de l'As et tirez l'As de Pique	<b>C</b> Vous prenez de l'As et tirez le Roi de Pique	<b>D</b> Vous prenez du Roi et jouez Pique vers l'As
--	--	--	---

→ Solutions et cotations page suivante.

## LA BONNE LIGNE

## LES SOLUTIONS

## JEU N°1

**RÉPONSE C** ▶ Vous faites l'impasse Carreau.

Il y a bien dix levées (cinq Piques, un Cœur, trois Carreaux et un Trèfle) mais le partage 4-1 des atouts pose problème. Si vous purgez les atouts restants et jouez Carreau (As et Dame ou l'impasse qui échoue), Est va rejouer Cœur vous forçant à couper avec votre dernier atout. Les Carreaux sont bloqués et vous n'avez plus de retour en main pour réaliser le quatrième Carreau. Vous devez arrêter de jouer atout et faire l'impasse Carreau (jouer As et Dame vous expose à une coupe si Ouest est doubleton dans la couleur). Est prend (s'il laisse passer, vous purgez les atouts et rejouez As de Carreau et Carreau) et rejoue Cœur que vous coupez. Encaissez alors un Carreau, puis purgez les deux derniers atouts d'Ouest **en défaussant le troisième Carreau du mort**. Vous aurez ainsi libéré les deux derniers Carreaux de votre main.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 8765	♠ V32	♠ 4
♥ D1098	♥ V432	♥ R765
♦ 32	♦ ADV	♦ R654
♣ RV10	♣ A65	♣ D987
		♠ ARD109
		♥ A
		♦ 10987
		♣ 432

## JEU N°2

**RÉPONSE C** ▶ Vous défaussez un Cœur.

Vous avez neuf levées de tête (sept atouts et deux Cœurs). L'impasse Trèfle n'a pas de très bonnes chances de réussir après l'intervention d'Ouest. Vous pouvez en revanche mettre en place **un jeu d'élimination avec remise en main en perdante sur perdante**. Commencez par défausser un Cœur sur l'entame, pour pouvoir ensuite éliminer cette couleur. Prenez le retour Cœur du Roi, montez au mort à l'atout et coupez un petit Carreau. Poursuivez en jouant l'As de Cœur et Cœur coupé gros (afin de conserver un petit atout de votre main) pour éliminer la couleur. Il ne reste plus qu'à remonter au mort à l'atout et à jouer la Dame de Carreau sur laquelle vous défaussez un Trèfle. Ouest, en main, ne peut que rejouer Trèfle, vous livrant le Roi, ou coupe et défausse, vous permettant de couper au mort et de défausser un Trèfle de votre main. .

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 5	♠ 10987	♠ 6
♥ 876	♥ A54	♥ DV109
♦ AR7654	♦ D32	♦ V1098
♣ A87	♣ 654	♣ DV109
		♠ ARDV432
		♥ R32
		♦ -
		♣ R32

# E OPEN FFB

PAR PAIRES  PAR ÉQUIPES

SUIVEZ LES PHASES FINALES DE L' E-OPEN  
PAR ÉQUIPES SUR TWITCH.TV FFBRIDGE

22 mai à partir de 20h35 ▶ demi-finales  
29 mai à partir de 20h35 ▶ finale

COMMENTAIRES DES DONNES PAR LES MEILLEURS EXPERTS



# LA BONNE LIGNE

## LES SOLUTIONS

### JEU N°3

**RÉPONSE B** ▶ Vous jouez Trèfle pour le Roi et Carreau vers votre main.

Vous avez six levées de tête. Les Carreaux en fourniront au moins deux, sinon trois, avec des chances également à Trèfle et à Cœur. Le minutage est ici primordial. Commencez par **monter au mort à Trèfle et jouez Carreau vers votre main**. Pourquoi ? Tout d'abord, Est pourrait posséder l'As sec. Mais surtout, s'il possède l'As quatrième, il ne peut plonger sans vous livrer le contrat. Vous réalisez ici la levée de la Dame (si Ouest prend pour rejouer Pique, vous devrez espérer les Carreaux répartis 3-2) et remontez au mort à Trèfle, notant la défausse d'Est. Rejouez Carreau vers votre Valet. Est ne peut toujours pas plonger. Si Ouest fournit, les Carreaux sont 3-2 et vous réaliserez une levée de longueur dans la couleur pour votre neuvième levée. Lorsqu'Ouest défausse, vous allez devoir chercher votre neuvième ailleurs après avoir réalisé ce double contretemps à Carreau. Si les Trèfles avaient été répartis 3-2, vous n'auriez eu aucun problème pour la trouver dans cette couleur, mais après la défausse d'Est au second tour, vous allez devoir porter vos derniers espoirs sur les Cœurs. Donnez un coup à blanc dans la couleur, prenez le retour Pique (il n'est pas gênant qu'Est encaisse deux levées de Trèfle) et poursuivez par l'As et le Roi de Cœur, synonyme de gain du contrat lorsque la couleur s'avère répartie 3-3. Enfin une bonne nouvelle !

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

Les quatre jeux :

♠ 2		♠ R8765
♥ R964		♥ D103
♦ R652		♦ A1098
♣ AR76		♣ V
♠ V10943		
♥ V87		
♦ 4		
♣ D1098		
♠ AD		
♥ A32		
♦ DV73		
♣ 5432		

### JEU N°4

**RÉPONSE A** ▶ Vous prenez du Roi et coupez un Cœur.

Le seul grain de sable qui peut venir vous contrarier est un partage 3-0 des atouts. Il faut alors mettre en place **un jeu d'élimination afin que le détenteur des trois atouts soit contraint de vous rendre une levée**. Commencez par prendre l'entame du Roi de Trèfle et coupez un Cœur. Tirez l'As de Pique (Est défausse), remontez au mort à Pique et coupez le Roi de Cœur. Poursuivez en encaissant vos Carreaux et, si Ouest refuse de couper, remettez-le en main à l'atout : un retour Trèfle rentre dans la fourchette A10 tandis que Cœur vous permet de couper du mort et de défausser le Trèfle perdant de votre main. Remarquez que si les trois atouts étaient en Est, il faudrait encaisser l'As de Trèfle, en espérant qu'il n'en ait eu que deux au départ, puis les Carreaux avant de le remettre en main à l'atout : Est devrait alors rejouer en coupe et défausse ce qui vous permettrait d'escamoter la perdante Trèfle !

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

Les quatre jeux :

♠ R1087		♠ -
♥ RV		♥ A65432
♦ 10987		♦ 6543
♣ R32		♣ 765
♠ DV9		♠ A65432
♥ D10987		♥ -
♦ 2		♦ ARDV
♣ DV98		♣ A104



# PROTÉGER VOS HÉRITIERS AVEC LA NUE-PROPRIÉTÉ

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

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

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

POUR UNE ESTIMATION GRATUITE, RENCONTREZ NOS EXPERTS



 **RENÉE COSTES**  
viager & nue-propiété

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

**FRAIS POSTAUX  
OFFERTS**



0 800 960 900

Service & appel gratuits

reneecostes.fr

AVIS CLIENTS 4,6/5  
★★★★☆

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Téléphone\* ..... Courriel .....

FFB0124NP

# LE BON FLANC

MICHEL BESSIS

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

.....  
DIFFICULTÉ ★★★

## JEU N°1

♠ 64  
♥ ADV10  
♦ AD4  
♣ RDV7

♠ RD10975  
♥ R6  
♦ 95  
♣ 642

	N	
O		E
	S	

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA 2SA	2♠ fin	1♣ X	- -

Vous entamez du Roi de Pique pour le 4, le 8 et le 3.

Que rejouez-vous ?

A	B	C	D
Dame de Pique	6 de Cœur	9 de Carreau	2 de Trèfle

.....  
DIFFICULTÉ ★★

## JEU N°2

♠ 105  
♥ 73  
♦ ADV10  
♣ ARDV10

♠ AV97  
♥ AV2  
♦ 6432  
♣ 74

	N	
O		E
	S	

Don. : N - Vuln. : Personne

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

Vous entamez (faute de mieux) du 7 de Pique pour le Roi d'Est et le 6 de Sud. Votre partenaire rejoue le 4 de Pique, le 8 en Sud et votre Valet. Que rejouez-vous ?

A	B	C	D
As de Pique	As de Cœur	2 de Cœur	4 de Carreau

.....  
DIFFICULTÉ ★★

## JEU N°3

♠ RV87  
♥ AD72  
♦ R65  
♣ 74

♠ 42  
♥ R108  
♦ AD93  
♣ RD65

	N	
O		E
	S	

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♦ 1♠	- -	1♥ 4♠	- fin

Votre partenaire entame du 2 de Carreau pour le 5 du mort et votre Dame.

Et maintenant que rejouez-vous ?

A	B	C	D
9 de Carreau	As de Carreau et 9 de Carreau	3 de Carreau	As de Carreau et 3 de Carreau

.....  
DIFFICULTÉ ★★

## JEU N°4

♠ V2  
♥ 82  
♦ ARD107  
♣ AD105

♠ AD1098  
♥ AV3  
♦ 632  
♣ 86

	N	
O		E
	S	

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
X 3SA	- fin	1♦ 3♣	1♠ -

Ouest entame du 6 de Pique pour le Valet du mort. Vous...

A	B	C	D
Fournissez la Dame	Prenez de l'As et rejouez la Dame	Prenez de l'As et jouez l'As de Cœur	Prenez de l'As et jouez le Valet de Cœur

→ Solutions et cotations page suivante.

# LE BON FLANC

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

**RÉPONSE B** ▶ 6 de Cœur

Vous connaissez AVx à Pique en Sud puisque votre partenaire n'a effectué aucun déblocage. Pour justifier ses enchères, Sud devrait posséder une autre grosse carte, l'As de Trèfle ou le Roi de Carreau. Si c'est l'As de Trèfle, vous ne pouvez rien faire, assumez donc que c'est votre partenaire qui le détient. Partant de là, les perspectives sont loin d'être réjouissantes puisque le Roi de Cœur est favorablement placé pour l'adversaire. Mais Sud ne le sait pas ! Rejouez le 6 de Cœur.

Sud, qui redoute de donner la main à Est si vous avez l'As de Trèfle, sera tenté de mettre l'As pour jouer Trèfle et vous profiterez à plein de votre jeu trompeur.

**Vous avez joué le 6 de Cœur : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ RD10975		♠ 64									
♥ R6		♥ ADV10									
♦ 95		♦ AD4									
♣ 642		♣ RDV7									
	<table border="0"> <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		♠ 82
	N										
O		E									
	S										
		♥ 9753									
		♦ V10632									
		♣ A9									
		♠ AV3									
		♥ 842									
		♦ R87									
		♣ 10853									

### JEU N°2


**RÉPONSE C** ▶ 2 de Cœur

La lecture du retour du 4 de Pique est ici fondamentale. Il ne peut provenir d'un résidu impair. En effet, si Sud détenait la Dame troisième, Est aurait R432 dans la couleur et aurait rejoué le 2. La Dame de Pique est donc encore seconde et il ne faut pas tirer l'As de Pique. Pour battre le contrat, il faut que votre partenaire possède le Roi de Cœur ou le Roi de Carreau. Si c'est le Roi de Carreau, il prendra forcément la main quand Sud tentera d'affranchir sa couleur. Il faut donc rejouer Cœur. Quelle carte ? Le 2 est meilleur car si Sud détenait RD10x à Cœur, tirer l'As lui affranchirait trois levées dans la couleur et il n'aurait plus besoin de passer par les Carreaux.

**Vous avez joué le 2 de Cœur : 5 points.**

Les quatre jeux :

		♠ 105									
		♥ 73									
		♦ ADV10									
		♣ ARDV10									
♠ AV97		♠ R42									
♥ AV2		♥ R965									
♦ 6432		♦ 97									
♣ 74		♣ 8632									
	<table border="0"> <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		♠ D863
	N										
O		E									
	S										
		♥ D1084									
		♦ R85									
		♣ 95									



LA FFB PRÉSENTE

Questions  
pour un  
**BRIDGEUR**

FEDERATION FRANÇAISE DE BRIDGE

**2 FOIS PAR MOIS**  
**UN QUIZ EN LIGNE GRATUIT**

pour s'amuser et progresser  
avec les meilleurs enseignants  
et champions français.

[S'inscrire](#)



# LE BON FLANC

## LES SOLUTIONS

### JEU N°3

**RÉPONSE C** ▶ 3 de Carreau

Le 2 de Carreau est clairement un singleton. Vous pouvez donc compter trois levées pour votre camp en incluant la levée de coupe. Les espoirs de quatrième levée sont nombreux avec le Roi de Cœur et Roi Dame de Trèfle encore dans votre main. Y a-t-il un danger de ne faire aucune de ces levées ?

Si vous jouez As de Carreau et Carreau, le déclarant aura deux levées de Carreau maîtresses en main. Il pourra donc sans problème se débarrasser d'un Trèfle du mort et, s'il n'a qu'un seul Cœur, la messe sera dite. C'est pourquoi il faut rejouer Carreau sans tirer l'As et en effectuant un appel de préférence à Trèfle pour affranchir votre levée tant que vous contrôlez les Carreaux. Votre éventuelle levée à Cœur ne disparaîtra jamais. Rejouez le 3 de Carreau à la deuxième levée.

**Vous avez joué le 3 de Carreau : 5 points.**

Les quatre jeux :

	♠ RV87		
	♥ AD72		
	♦ R65		
	♣ 74		
♠ 653		♠ 42	
♥ V9654		♥ R108	
♦ 2		♦ AD93	
♣ 10932		♣ RD65	
	♠ AD109		
	♥ 3		
	♦ V10874		
	♣ AV8		

### JEU N°4

**RÉPONSE D** ▶ Vous prenez de l'As et jouez le Valet de Cœur

Le mort est éloquent et terrorisant. Il est clair que dès que le déclarant prendra la main, il pourra aligner cinq levées à Carreau et au moins trois levées à Trèfle. Il est donc nécessaire que vous trouviez immédiatement quatre levées à Cœur. Pour cela et sachant que Sud détient quatre cartes dans la couleur, il faut qu'Est possède Roi 10 quatrième accompagné du 9 ou au moins du 7. Vous devez donc prendre de l'As de Pique et rejouer Cœur. Si vous jouez As puis Valet, vous amasserez quatre levées si Est détient R109x. Jouer le Valet est un peu meilleur car Sud couvrira de la Dame pour le Roi d'Ouest qui rejouera la couleur pour votre As et vous traverserez ainsi le 9 du déclarant pour réaliser quatre levées même si Ouest ne détient que (!) R107x.

**Vous avez pris de l'As de Pique et joué le Valet de Cœur : 5 points.**

Les quatre jeux :

	♠ V2		
	♥ 82		
	♦ ARD107		
	♣ AD105		
♠ 65		♠ AD1098	
♥ R1074		♥ AV3	
♦ 954		♦ 632	
♣ 9743		♣ 86	
	♠ R743		
	♥ D965		
	♦ V8		
	♣ RV2		



lePetit  
Bridge

dès 6 ans

ffbridge.fr

POUR APPRENDRE  
À LIRE, RAISONNER  
COMPTER, ET JOUER  
EN FAMILLE

En savoir +

# ET SI ON JOUAIT À L'ARBITRE ?

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

## SITUATION N°1

Nord vous appelle en table 3 sur la donne 5. Les annonces ont déjà commencé :

N	E	S	O
1♠	-		

Il vous explique qu'il s'est trompé d'enchère et qu'il voulait ouvrir de 1♥ avec la main suivante :

- ♠ A54
- ♥ RD542
- ♦ V2
- ♣ DV9

**Qu'expliquez-vous aux joueurs ?**

- A** La donne est annulée avec moyenne tournoi pour les 2 paires car les annonces ont commencé.
- B** Vous refusez le changement de déclaration car Est a déjà déclaré.
- C** Vous autorisez le changement de déclaration (Est peut également changer sa déclaration s'il le souhaite).

## SITUATION N°2

Sud joue 3SA sur la donne n°1. Ouest et Est entament **simultanément** face visible (le 2 de Pique en Ouest et le Roi de Carreau en Est).

**Qu'expliquez-vous aux joueurs ?**

- A** L'entame légale est celle du 2 de Pique et le Roi de Carreau repart dans la main d'Est.
- B** Sud choisit l'entame qui lui convient le mieux et l'autre carte devient une carte pénalisée principale.
- C** L'entame légale est le 2 de Pique et le Roi de Carreau devient une carte pénalisée principale..

## SITUATION N°3

Contrat : 6♥ par Sud. Le déclarant a fait les 11 premières levées. Il tire le Valet de trèfle maître de sa main qu'Ouest coupe avec le dernier atout qui reste dans le jeu. À la dernière levée gagnée par le camp Est/Ouest, on s'aperçoit qu'Ouest possédait un Trèfle.

**Suite à votre arbitrage, quel score faut-il inscrire dans la bridgемate ?**

- A** 6♥ - 1
- B** 6♥ =
- C** 6♥ + 1

## SITUATION N°4

Sud est déclarant au contrat de 3SA sur entame du 10 de Pique. Après avoir laissé passer l'entame Pique puis le retour Pique, il est en main. Le déclarant joue Trèfle pour le 10, rentre en main à l'As de Carreau et joue Trèfle vers le mort mais au lieu l'appeler le Valet, il dit : « *Trèfle* ». Le mort fournit le 5 et Est fait la levée du 8.

**Vous êtes appelé à la table, quel est votre arbitrage ?**

		♠ V42			
		♥ 872			
		♦ 108			
		♣ ARV105			
♠ R1096	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ D75
N					
O E					
S					
♥ D1093	♥ A54				
♦ D9	♦ V7654				
♣ D76		♣ 98			
		♠ A83			
		♥ RV6			
		♦ AR32			
		♣ 432			

- A** On autorise le changement, il est évident que Sud voulait appeler le Valet. Est est également autorisé à changer le 8 de Trèfle.

**B** On autorise le changement, il est évident que Sud voulait appeler le Valet mais le mort doit rejouer ensuite le 5.

**C** Le déclarant doit jouer du mort et le 4 de Trèfle est une carte pénalisée principale.

### SITUATION N°5

Sud est déclarant au contrat de 3SA. Le mort a gagné la 3<sup>e</sup> levée quand Est qui pensait avoir fait la levée rejoue le 4 de Trèfle pour la 4<sup>e</sup> levée. Parmi les choix que vous lui avez proposés, Sud n'a pas accepté l'attaque hors-tour.

**Comment se termine votre arbitrage ?**

**A** Le déclarant doit jouer du mort et le 4 de Trèfle est une carte pénalisée secondaire.

**B** Le déclarant doit jouer du mort et le 4 de Trèfle rentre dans le jeu d'Est sans autre conséquence.

**C** Le déclarant doit jouer du mort et le 4 de Trèfle est une carte pénalisée principale.

### SITUATION N°6

Donne n°17. Nord est donneur et personne n'est vulnérable. La table 5 vous appelle car Sud qui est déclarant n'a plus qu'une carte dans la main à l'issue de la 11<sup>e</sup> levée. L'arbitre retrouve la carte sous la chaise du joueur de la table 6.

**Quel est votre arbitrage ?**

**A** Il n'est pas possible d'établir un score cohérent pour cette donne, l'arbitre mettra une marque ajustée Moyenne- pour les Nord/Sud et Moyenne+ pour les Est/Ouest.

**B** La carte est restituée. Il faut regarder le plus soigneusement possible le déroulement du coup pour tenter de savoir quand cette carte aurait dû être fournie, ensuite on appliquera la Loi sur la renonce si besoin.

**C** On doit entériner le score obtenu à la table.

### SITUATION N°7

Donne 1 (Nord donneur - personne vulnérable). Nord ouvre d'1SA, Est passe et Sud passe mais avant qu'Ouest ne déclare, Sud alerte (avec du retard) que l'ouverture d'1SA montre une main faible, régulière dans la zone 10-12H.

**Qu'expliquez-vous aux joueurs ?**

Don. : N - Vuln. : Personne

N	E	S	O
1SA !	-	-	

**A** Il est trop tard pour qu'Est change sa déclaration car Sud a déclaré.

**B** EST peut changer sa déclaration mais dans cette hypothèse, Sud pourra aussi changer la sienne.

**C** L'arbitre attribue une marque ajustée Moyenne - / Moyenne + car le déroulement normal de la donne est compromis.

**D** EST peut changer sa déclaration mais dans cette hypothèse, Sud ne pourra pas changer la sienne.

### SITUATION N°8

Donne 3 (Sud donneur - Est/Ouest vulnérable). Ouest ouvre hors-tour d'1♣ sur lequel Nord déclare 1♠.

**Que devez-vous expliquer à la table ?**

**A** Nord a déclaré, il a entériné l'irrégularité et les annonces se poursuivent sans conséquences.

**B** Les deux déclarations sont retirées, l'ouverture d'1♣ est une INA pour les deux camps.

**C** Les deux déclarations sont retirées, l'ouverture d'1♣ est une INA pour Est.

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

# LE PETIT BRIDGE..

## CE N'EST PAS QUE POUR LES ENFANTS !

AVEC MANUEL POUX

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

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

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

### À VOUS DE JOUER



**1** Ouest entame du 9 jaune, en tête de séquence. **Assis en Sud, quel est votre plan de jeu ?**

### SOLUTION

**1** La belle couleur rouge nous fait de l'œil pour une impasse au 9 et un maximum de levées...  
**Vous avez identifié le plan de jeu ? 1 point.**

**2** Que faire si le 9 rouge est en Est ? Pouvez-vous faire au moins huit levées ?

### SOLUTION

**2** Si le 9 rouge est en Est il semble cependant utile de laisser passer la couleur jaune une fois au cas où celle-ci serait répartie 4-2. Dans le cas du partage 3-3 et du 9 rouge en Est on se contentera alors de sept levées. **Vous avez pensé à ce laisser passer ? 3 points.**

Vous laissez donc passer la carte d'entame, et après avoir pris la continuation du 8 par votre 10 jaune, rendez-vous en Sud à l'aide du 10 bleu pour tenter l'impasse au 9 rouge...

**L'impasse échoue. Votre adversaire de droite repart du 9 vert. Vous prenez du 10.**

**3** À cinq cartes de la fin, les cartes qui vous restent :



**Pouvez-vous encore gagner l'ensemble des levées restantes pour un score final de huit levées ?**

### SOLUTION

**3** Oui... Si les adversaires défaussent les bonnes cartes ! Et pour les aider dans cette tâche, une technique existe : le squeeze...

**2 points si vous avez pensé à un squeeze.**

Les ingrédients d'un squeeze sont tous là :

- ▶ Le compte est réduit (les adversaires ont eu droit à leur levées, on a tout maître sauf une levée)
- ▶ Des menaces : ce sont des cartes non maîtresses qui le deviendront si un des défenseurs se défause de la carte maîtresse correspondante (la garde). Il en faut deux.
- ▶ Une squeezante : c'est la goutte d'eau qui fera déborder le vase, l'estocade des défauseurs : lorsqu'elle est jouée elle oblige les défenseurs à jeter une garde... Affranchissant du coup une de nos menaces.

Enfin, la position de ces cartes doit correspondre à un étai autour des gardes, pour compresser le gardien de nos menaces.

#### 4 Ici, pouvez-vous identifier ces éléments essentiels au squeeze ?

### SOLUTION

4 ▶ Les deux menaces sont le 1 bleu et le 6 vert. **2 x 1 point.**

▶ La squeezeante est la dernière carte rouge qui sera jouée. **1 point.**

Si un des deux défenseurs possède à la fois la garde verte et la garde bleue, il sera squeezé sur le défilé des rouges. Ici le squeeze opère indifféremment contre Est ou Ouest, il suffit de défausser la carte verte de Sud sur la dernière carte rouge et d'être attentif à l'affranchissement (ou non) de la carte verte de Nord.

**1 point pour la mise en œuvre de ce squeeze.**

À trois cartes de la fin, la dernière carte rouge de Nord condamne Est à jeter une carte bleue (en espérant deux cartes de cette couleur en Ouest) pour éviter l'affranchissement du 6 vert. Sud défausse le 3 vert. Le 6 vert n'est pas affranchi... Nord joue alors bleu pour son 9 et... le 1 affranchi !



Les quatre jeux au départ (la position est favorable à la réussite du squeeze) :



### BILAN

▶ **10 points :**

Bravo ! La prochaine fois : un double squeeze remise en main pour vous !

▶ **De 7 à 9 points :**

Très bien ! Encore quelques petits ajustements pour une maîtrise parfaite.

▶ **De 4 et 6 points :**

Pas si mal. Vous connaissez la théorie, exercez-vous en pratique pour de beaux progrès !

▶ **En dessous :**

Avant les squeezes, les coups de base (laisser-passer, maniements...) sont à travailler en priorité.

Et ne vous découragez pas face à cet exercice, ce n'était pas du bridge pour petits...

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





# VOS RENDEZ-VOUS POUR **JOUER** ET **PROGRESSER !**

**Élèves des écoles de bridge**, vous souhaitez jouer des donnes adaptées à vos connaissances contre des adversaires de votre niveau ?  
Jouer sans pression pour apprendre et se perfectionner ?  
Voilà de quoi vous satisfaire...



## **Le championnat de France des écoles de bridge (CFEB)\*** 13-26 mai 2024

En présentiel ou en ligne (les donnes sont différentes) : voilà deux occasions de jouer le championnat de France des écoles de bridge. En présentiel dans votre club, vous recevrez, à la fin du tournoi, le livret de donnes commentées.

En ligne, sur Funbridge, avec les commentaires des donnes.



## **Le simultané des élèves\*** 8-21 avril 2024 13-26 mai 2024

Organisé par le club, il vous permet d'évoluer dans un tournoi national et d'être comparé aux joueurs de niveaux semblables au vôtre, avec, en prime, les donnes commentées pour débriefer votre tournoi.

*Ces deux épreuves sont organisées par vos enseignants, n'hésitez pas à vous renseigner auprès d'eux !*



## **Espérance par paires Belambra** 25 mai 2024

Accès direct en finale, qui se joue en simultané en deux séances avec livrets des donnes commentées offerts. Une compétition fédérale pour tous les bridgeurs dont l'IC (Indice de compétition) est inférieur à 33. En plus de la dotation en points d'expert, vous pourrez gagner des séjours offerts par notre partenaire Belambra.



[En savoir +](#)



## **3<sup>e</sup> festival des écoles de bridge d'Hyères\*** 20-21 juillet 2024

Un festival rien que pour vous : plus de temps pour jouer qu'en club, le tout dans une ambiance de fête !

Deux tournois, un Open et un Mixte ou Dame, vous sont réservés.

[En savoir +](#)

*\*Ces tournois s'adressent aux joueurs classés 3<sup>e</sup> série Carreau maximum.*



# LA PREMIÈRE COMPET'

Après seulement quelques semaines de cours et de pratique,  
le championnat de France des écoles de bridge (CFEB)  
marque l'entrée en compétition pour les nouveaux bridgeurs.  
Voici une série de donnes jouées lors d'une édition de cette épreuve.  
Prochain rendez-vous en mai 2024.

## SITUATION N°1

Don. : S - Vuln. : Personne

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

♠ V975  
♥ R54  
♦ V654  
♣ 32



♠ ARD1086  
♥ AV32  
♦ -  
♣ ADV

Niveau SEF.

Entame : Roi de Carreau.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat ?

## SITUATION N°2

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

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

♠ DV  
♥ R832  
♦ D7643  
♣ V5



♠ AR1076  
♥ AV9  
♦ RV95  
♣ 10

Niveau SEF.

Entame : Roi de Trèfle, puis Dame de Trèfle.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat ?

## SITUATION N°3

Don. : S - Vuln. : Est/Ouest

S	O	N	E
1SA	-	2♦	-
2♥	-	2SA	fin

♠ R65  
♥ A7642  
♦ V63  
♣ 52



♠ A743  
♥ R3  
♦ A854  
♣ A106

Niveau BF2.

Entame : 4 de Trèfle.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat ?

## SITUATION N°4

Don. : E - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	2♣	1♣
2♥	fin		-

♠ A752  
♥ 963  
♦ AV  
♣ A764



♠ R8  
♥ RDV105  
♦ 943  
♣ 953

Niveau BF2.

Entame : Dame de Pique.

Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat ?

→ Solutions page suivante.

## LA PREMIÈRE COMPÉT'

## LES SOLUTIONS

## DONNE N°1

**Enchères** : Avec plus de neuf levées de jeu, l'ouverture de 2♦ s'impose et après la réponse de 2♥, qui dénie la possession d'un As, la redemande à 2♠ promet au moins cinq cartes. L'enchère de 3♠ est un soutien simple plus encourageant que ne le serait le soutien à 4♠. Certes Nord possède un jeu faible mais il a quand même un atout de plus que le minimum, un Roi annexe et un doubleton. Sud, qui a des velléités de chelem, nomme son contrôle Trèfle et entend 4♥ qui dénie le contrôle des Carreaux. C'est une bonne nouvelle car un Roi de Carreau en face de la chicane serait inutile. Notons que l'enchère de 4SA est un appel aux Rois puisque Nord a déjà dit qu'il ne possédait pas d'As. La réponse de 5♥ décrit le Roi de Cœur déniaient celui de Trèfle, ce qui limite les ambitions de Sud au petit chelem.

**Jeu de la carte** : Sud coupe l'entame Carreau et doit choisir entre les impasses à Trèfle et à Cœur. En fait, l'impasse Trèfle, même si elle échoue, procure une défausse pour un Cœur du mort, rendant ensuite inutile l'impasse à la Dame de Cœur. Mais l'inverse ne serait pas vrai. En effet, faire l'impasse à Cœur ne dispensera pas de l'impasse à Trèfle ultérieurement, à moins de trouver un résidu 3/3 permettant de défausser un des deux Trèfles du mort. Le déclarant donne donc deux tours d'atout en terminant au mort et présente le 2 de Trèfle pour le Valet pris du Roi. Quel que soit le retour, le déclarant tirera l'As et la Dame de Trèfle pour défausser un Cœur du mort et couper ultérieurement les deux derniers Cœurs de sa main.

## Les quatre jeux :

	♠ V975	
	♥ R54	
	♦ V654	
	♣ 32	
♠ 4		♠ 32
♥ D1087		♥ 96
♦ RD108		♦ A9732
♣ R1064		♣ 9875
	♠ ARD1086	
	♥ AV32	
	♦ -	
	♣ ADV	

## DONNE N°2

**Enchères** : Sur le bicolore économique de son partenaire, qui couvre une zone de force assez large allant de 13 à 19 points HL, Nord se doit de reparler car une manche est possible. Le soutien à 3♦, non forcing, est une proposition que Sud accepte volontiers avec ses 16 points H. Le doute à lever concerne la nature de la manche à déclarer. En cas de fit mineur, on vise en priorité la manche à Sans-Atout, mais encore faut-il tenir toutes les couleurs. L'enchère de 3♥ montre un résidu et une force d'honneur de laquelle Nord peut déduire la courte à Trèfle. Dès lors le contrat de 3SA n'est plus d'actualité et l'enchère de 3♠ indique deux cartes, avec comme arrière-pensée de jouer une manche majeure à sept atouts plutôt que d'aller s'exposer au palier de 5. Sud choisit l'option de la manche à Pique qui présente aussi l'avantage de rapporter 620 points au lieu de 600 au contrat de 5♦ en cas de succès.

**Jeu de la carte** : L'entame Trèfle s'impose pour deux raisons. D'une part les adversaires y ont exprimé une faiblesse et, d'autre part, la possession de quatre atouts permet d'envisager une manœuvre de raccourcissement du déclarant dont le but est de le faire couper de sa main longue. En effet, si Sud coupe le deuxième tour de Trèfle et joue quatre tours d'atouts, il concèdera tous les Trèfles restants au moment de rendre la main à l'As de Carreau, n'ayant plus d'atout pour les couper. La parade consiste à défausser un Cœur au deuxième tour de Trèfle. Si le flanc insiste, c'est la main de Nord qui coupe du Valet de Pique, laissant ses cinq atouts à Sud. Ce dernier joue alors la Dame de Pique, rentre en main par l'As de Cœur, joue encore trois tours d'atout maîtres puis Carreau. Le flanc ne peut plus rien...

## Les quatre jeux :

	♠ DV	
	♥ R832	
	♦ D7643	
	♣ V5	
♠ 9532		♠ 84
♥ D65		♥ 1074
♦ 102		♦ A8
♣ RD64		♣ A98732
	♠ AR1076	
	♥ AV9	
	♦ RV95	
	♣ 10	





# LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

## TEST N°1 : QUELLE EST VOTRE OUVERTURE ?

DIFFICULTÉ ★

Vous relevez les douze premières cartes de votre main : Main **A** : ♠ A76 ♥ RD93 ♦ V4 ♣ AR8.  
Quelle est votre ouverture si votre treizième carte est :

JEU N°1	JEU N°2	JEU N°3
Le 2 de Carreau ?	Le 5 de Cœur ?	Le Roi de Pique ?

DIFFICULTÉ ★★

Vous relevez les onze premières cartes de votre main : Main **B** : ♠ R9 ♥ AD8 ♦ DV2 ♣ AD7.  
Quelle est votre ouverture si vos deux dernières cartes sont :

JEU N°4	JEU N°5	JEU N°6
Le 5 de Pique et le 2 de Trèfle ?	Le 5 et le 6 de Pique ?	Le 3 de Carreau et le 2 de Trèfle ?

DIFFICULTÉ ★★★

Vous relevez les douze premières cartes de votre main : Main **C** : ♠ ARV ♥ RD5 ♦ D94 ♣ RD6.  
Quelle est votre ouverture si votre treizième carte est :

JEU N°7	JEU N°8
L'As de Carreau ?	Le Roi de Carreau ?

## TEST N°2 : LE TEMPS DE RÉFLEXION AU BRIDGE

Quand un élève se lance dans la compétition, au bridge comme ailleurs, il doit respecter un certain nombre de règles afin que le jeu se déroule dans de bonnes conditions. Qu'il s'agisse des enchères ou du jeu de la carte, un certain rythme de jeu doit être adopté, ni trop lent, ni trop rapide. Pourtant, à certains moments d'une partie, ce rythme peut être ralenti par un joueur, une enchère ou une carte à jouer méritant réflexion, ou encore un point de la situation devant être fait. Il est amusant de souligner que dans certains cas, l'hésitation à s'engager dans une voie plutôt qu'une autre pourra aider le déclarant qui, parfois, sera en mesure de comprendre ce qui rend le joueur de flanc perplexe.

Voici un petit exercice original qui met en lumière un aspect du jeu rarement abordé.

♣ RD1053



Quel risque courez-vous à hésiter dans chacune des situations suivantes quand vient votre tour de jouer une carte, ici la dernière de la levée ?

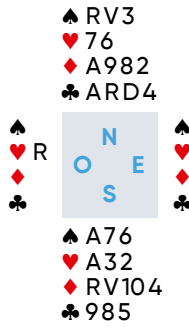
♣ 4

Vous possédez en Est :

JEU N°9	JEU N°10	JEU N°11	JEU N°12
L'As, le 8 et le 2 de Trèfle.	Le Valet, le 7 et le 2.	Aucune carte à Trèfle.	Une seule carte à Trèfle, le 2.

### TEST N°3 : LAISSER PASSER

Vous jouez 3SA en Sud avec les deux jeux suivants, sur l'entame du Roi de Cœur.  
Quel est votre plan de jeu en match par quatre :



**JEU N°13**  
DIFFICULTÉ ★

Si les adversaires ont passé pendant les enchères ?

**JEU N°14**  
DIFFICULTÉ ★★

Si Ouest est intervenu à saut à 2♥ ?

### TEST N°4 : QUELLE EST VOTRE ENTAME ?

S	O	N	E
1SA	-	6SA	-
-	-	-	-

**JEU N°15**  
DIFFICULTÉ ★  
Main : ♠ R982  
♥ 1098  
♦ R43  
♣ 765

**JEU N°16**  
DIFFICULTÉ ★  
Main : ♠ 6  
♥ V954  
♦ 98732  
♣ 862

**JEU N°17**  
DIFFICULTÉ ★  
Main : ♠ V63  
♥ A95  
♦ V42  
♣ 8643

### TEST N°4 (suite)

S	O	N	E
1♣ 3SA	1♠ -	1SA -	- -

**JEU N°18**  
DIFFICULTÉ ★★  
Main : ♠ V106  
♥ V863  
♦ 9842  
♣ D5

**JEU N°19**  
DIFFICULTÉ ★★  
Main : ♠ R5  
♥ V863  
♦ 9842  
♣ D75

**JEU N°20**  
DIFFICULTÉ ★★  
Main : ♠ D82  
♥ V863  
♦ 9842  
♣ D7

### TEST 5 : STAYMAN OU TEXAS ?

Votre partenaire ouvre de 1SA.  
Que lui répondez-vous avec les mains suivantes ?

S	O	N	E
1SA	-	?	-

**JEU N°21**  
DIFFICULTÉ ★★  
Main : ♠ 763  
♥ AD82  
♦ RD54  
♣ 97

**JEU N°22**  
DIFFICULTÉ ★★  
Main : ♠ D852  
♥ R963  
♦ 74  
♣ V63

**JEU N°23**  
DIFFICULTÉ ★★  
Main : ♠ R98632  
♥ 53  
♦ 974  
♣ D6

**JEU N°24**  
DIFFICULTÉ ★★★  
Main : ♠ AV652  
♥ R983  
♦ 4  
♣ R97

**JEU N°25**  
DIFFICULTÉ ★★★  
Main : ♠ V9743  
♥ A872  
♦ V74  
♣ 5

→ Solutions page suivante.

# LES JEUX DU DÉBUTANT

## LES SOLUTIONS

### TEST N°1

#### JEU N°1

**Main A** + le 2 de Carreau :

Vous détenez 17 points d'honneurs et une main régulière, ouvrez de 1SA.

#### JEU N°2

**Main A** + le 5 de Cœur :

Avec 17 points d'honneurs et une majeure cinquième, ouvrez au palier de 1 dans votre majeure, ici de 1♥.

#### JEU N°3

**Main A** + le Roi de Pique :

Vos 20 points dans une main régulière vous permettent d'ouvrir de 2SA.

#### JEU N°4

**Main B** + le 5 de Pique et le 2 de Trèfle :

Vous possédez une main régulière de 18 points d'honneurs : c'est à la fois trop pour l'ouverture de 1SA et pas assez pour celle de 2SA. Sans majeure cinquième, vous ouvrez d'une mineure. Choisissez 1♣, car vous avez plus de Trèfles que de Carreaux.

#### JEU N°5

**Main B** + 5 et le 6 de Pique :

Vous allez à nouveau ouvrir d'une mineure. À égalité de longueur, on ouvre de la couleur la plus chère, sauf avec trois Trèfles et trois Carreaux, exception avec laquelle on ouvre de 1♣.

#### JEU N°6

**Main B** + 3 de Carreau et le 2 de Trèfle :

Cette fois-ci vos deux mineures sont quatrièmes, vous n'êtes plus dans le cas d'exception et devez ouvrir de 1♦.

#### JEU N°7

**Main C** + l'As de Carreau :

Vos 24 points d'honneurs vous autorisent à ouvrir de 2♦ « Forcing de Manche ». Le partenaire ne devra pas passer avant qu'un contrat de manche ne soit atteint.

#### JEU N°8

**Main C** + le Roi de Carreau :

Les mains régulières de 22 ou 23 points d'honneurs s'ouvrent de 2♣ « Fort Indéterminé ». Le partenaire répondra systématiquement 2♦ et vous ferez une redemande à 2SA.

### TEST N°2

#### JEU N°9

##### RÉPONSE

Avec la possibilité de remporter la levée, vous pouvez hésiter à jouer votre As ou à ne pas le jouer car le moment auquel vous le réaliserez peut avoir une incidence déterminante sur la réussite du contrat. Ce faisant, votre hésitation trahira le fait que vous le possédez, sinon pourquoi hésiteriez-vous ? Tout cela pour dire qu'un joueur de flanc sera d'autant plus efficace qu'il anticipera les situations.

#### JEU N°10

##### RÉPONSE

Ne pouvant remporter la levée, vous n'avez aucune raison d'hésiter. Techniquement vous pouvez indiquer la parité de la couleur en fournissant le 2 pour signifier un nombre impair de cartes. Mais l'application de cette technique est automatique et ne mérite aucune réflexion particulière.

#### JEU N°11

##### RÉPONSE

Cette fois il s'agit de défausser, cas dans lequel le déclarant sait exactement ce que possède votre partenaire dans la couleur. Votre hésitation ne lui sera d'aucun secours. En revanche, il est l'heure de faire le point et de choisir une défausse qui de toute façon véhicule toujours des informations utiles au partenaire. Appliquez-vous.

#### JEU N°12

##### RÉPONSE

Hésiter avec un singleton est la pire chose qui soit, parfaitement contraire à l'esprit du jeu. Bien sûr, le faire parce que l'on pense à autre chose et que l'on a oublié de jouer sa carte fait partie des choses qui arrivent, et personne ne vous en voudra. Mais en abuser régulièrement dans l'intention de tromper le déclarant est contraire à l'éthique. Habituez-vous à ne jamais hésiter avec un singleton !

# LES JEUX DU DÉBUTANT

## LES SOLUTIONS

### TEST N°3

#### JEU N°13

##### RÉPONSE

Vous recensez huit levées sûres avec deux Piques, un Cœur, deux Carreaux et trois Trèfles et les Carreaux procureront la neuvième, que l'impasse à la Dame réussisse ou non. Le danger ne réside donc pas dans le fait de rater l'impasse mais dans celui de concéder dans la foulée tous les Cœurs affranchis par la défense. Notez également que seul un partage 5/3 ou encore plus défavorable des Cœurs menace votre contrat, la répartition 4/4 ne procurant que trois plis à la défense. La longue à Cœur étant présumée en Ouest, chez l'entameur, la solution consiste à laisser passer les deux premiers tours de Cœur, ne prenant que le troisième. Dans l'hypothèse du partage 5/3 Est n'a plus de Cœur. On peut alors continuer en jouant le Roi de Carreau - coup de sonde - puis le Valet laissé filer si Ouest joue une petite carte. Si l'impasse réussit, Sud assure dix plis. Si l'impasse échoue, Est n'a plus de Cœur à renvoyer - ou alors la couleur était répartie 4/4 - et le contrat gagne quand même.

Les quatre jeux :

	♠ RV3	
	♥ 76	
	♦ A982	
	♣ ARD4	
♠ 8542		♠ D109
♥ RDV109		♥ 854
♦ 63		♦ D75
♣ 107		♣ V632
	♠ A76	
	♥ A32	
	♦ RV104	
	♣ 985	

#### JEU N°14

##### RÉPONSE

Vous connaissez maintenant six cartes à Cœur en Ouest et donc deux en Est. Il est inutile de laisser passer deux fois, une seule suffisant pour couper les communications des adversaires. Vous prenez donc le deuxième tour de Cœur et tentez votre impasse à Carreau après coup de sonde, comme dans le cas précédent. Est prend de la Dame et rejoue Carreau pour ne rien compromettre. Vous êtes à la tête de neuf levées et, à ce stade, vos chances d'en réaliser une dixième ne sont pas négligeables. Jouez vos deux derniers Carreaux puis vos trois Trèfles maîtres, découvrant ainsi qu'Est

possède le dernier de la défense. Il suffit maintenant de le lui donner en défaussant le dernier Cœur de votre main. Il ne peut que rejouer Pique, tombant dans la fourchette Roi-Valet du mort pour dix plis.

Les quatre jeux :

	♠ RV3	
	♥ 76	
	♦ A982	
	♣ ARD4	
♠ 854		♠ D1092
♥ RDV1098		♥ 54
♦ 63		♦ D75
♣ 107		♣ V632
	♠ A76	
	♥ A32	
	♦ RV104	
	♣ 985	

### TEST N°4

Contre le contrat de 6SA, la consigne est de ne pas livrer aux adversaires la seule levée qui risque de leur manquer. Il faut donc éviter les entames sous les honneurs et dans les couleurs courtes, qui sont souvent les couleurs de manœuvre adverses.

#### JEU N°15

RÉPONSE ▶ 10 de Cœur.

Vos adversaires, s'ils sont sérieux, possèdent un minimum de 33 points d'honneurs. Avec vos deux Rois vous détenez la quasi-totalité des points de votre camp et n'allez surtout pas croire que votre partenaire puisse détenir une Dame complémentaire. Choisissez l'entame neutre du 10 de Cœur et espérez que vos deux Rois seront bien placés et vous permettront de réaliser deux levées.

#### JEU N°16

RÉPONSE ▶ N'importe quelle carte à Carreau.

Cette fois-ci c'est votre partenaire qui possède les points d'honneurs de votre camp. Vous devez à nouveau choisir une entame neutre c'est-à-dire sans honneur, et la plus longue qui soit. En effet, plus votre couleur est longue moins elle représente une couleur de manœuvre pour vos adversaires. Vous aiderez donc moins le déclarant en entamant Carreau que Trèfle, couleur dans laquelle son camp semble posséder plus de cartes que le vôtre.

## LES JEUX DU DÉBUTANT

## LES SOLUTIONS

## TEST N°4 (suite)

## JEU N°17

**RÉPONSE** ▶ N'importe quel Trèfle.

C'est toujours l'entame la plus neutre qui doit avoir votre préférence. Il est inutile de vous précipiter sur votre As. Vous le ferez toujours et il sera d'autant plus efficace qu'il capturera une grosse carte adverse.

## JEU N°18

**RÉPONSE** ▶ Valet de Pique.

Ce Valet peut être second ou accompagné du 10, formant ainsi une séquence de deux cartes. Le doute subsiste.

## JEU N°19

**RÉPONSE** ▶ Roi de Pique.

Ce Roi peut être second ou accompagné de la Dame. Évidemment la teneur des Piques du partenaire l'aidera souvent à lever le doute.

## JEU N°20

**RÉPONSE** ▶ 2 de Pique.

L'entame d'une petite carte dans la couleur du partenaire respecte les règles du pair-impair. Ce 2 provient donc d'un singleton (rare) ou de trois cartes sans séquence. Il peut donc s'agir de trois petites cartes ou d'un honneur troisième. La séquence primant la parité, l'entameur ne peut posséder deux honneurs équivalents.

## TEST N°5

## JEU N°21

**RÉPONSE** ▶ 2♣.

Un Stayman pour explorer un fit 4/4 à Cœur.

## JEU N°22

**RÉPONSE** ▶ Passe.

Six points d'honneurs sont insuffisants pour faire un Stayman. La Table de décision indique qu'en cas de misfit, jouer 2 Sans-Atout nécessite une force combinée des deux mains d'au moins 23 points. L'ouverture de 1SA ne promettant que 15 points, il en faut au moins 7 ou 8 pour faire un Stayman.

## JEU N°23

**RÉPONSE** ▶ 2♥.

Texas Pique. Le contrat de 2♠ en fit au moins huitième sera la plupart du temps meilleur que celui de 1SA !

## JEU N°24

**RÉPONSE** ▶ 2♣.

2♣ Stayman pour explorer dans un premier temps un fit 4/4 à Cœur ou 5/4 à Pique. Si l'ouvreur répond 2♦, il sera temps de déclarer 3♥ pour indiquer cinq cartes à Pique (convention « chassé-croisé ») ou tout simplement annoncer 3♠ si l'on ne joue pas cette convention.

## JEU N°25

**RÉPONSE** ▶ 2♥.

Texas Pique. Six points d'honneur sont toujours insuffisants pour faire un Stayman. Jouons plutôt le contrat de 2♠ avec sept atouts dans le pire des cas ou avec un fit huitième, voire neuvième.

## CAHIER des JEUX LE SUPPLÉMENT JEUX DE L'AS DE TRÈFLE | N°8 - Avril 2024

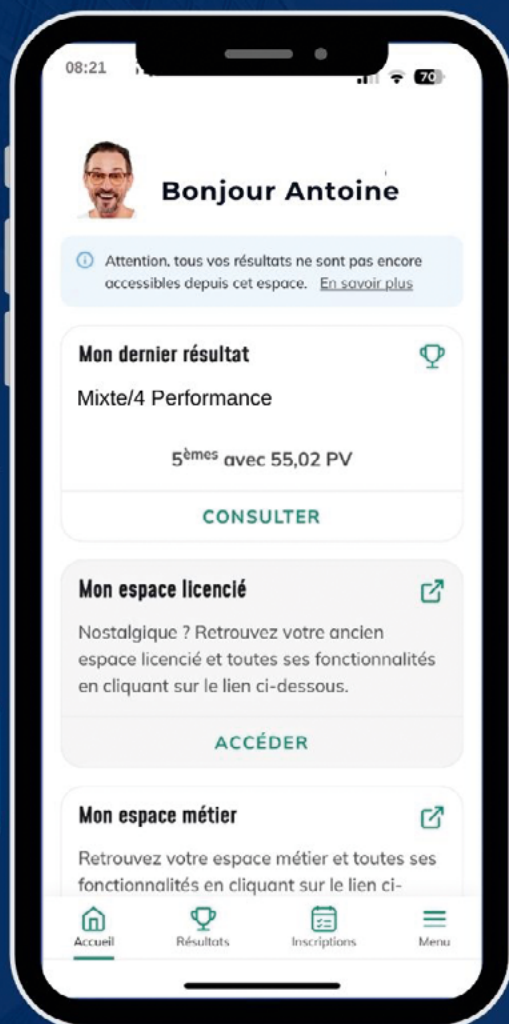
FFB - 20, quai Carnot 92210 Saint-Cloud. Téléphone : 01 55 57 38 00. E-mail : asdetrefle@ffbridge.fr

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

Directeur de la publication : Franck Riehm. Rédaction : Agnès Fabre - agnes.fabre@ffbridge.fr, Hélène Vivier - T : 01 55 57 38 39 - helene.vivier@ffbridge.fr. Responsable technique bridge : Pierre Saporta. Ont collaboré à ce numéro : Michel Bessis, Jean-Paul Balian, Vincent Combeau, Jean-Pierre Desmoulin, Nathalie Frey, Alain Lévy, Manuel Poux, Sabine Rolland. Graphisme : Franck Arotcharen.

# NOUVEAU

## LES RÉSULTATS SUR APP FFBRIDGE



Tournois de régularité, simultanés

**TOUT EST DANS L'APPLI FFBRIDGE**

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



# TÉLÉCHARGEZ L'APPLI

