

# CAHIER DES JEUX



**QU'AURIEZ-VOUS FAIT  
AUX WORLD BRIDGE GAMES ?**

**SÉNIORS  
UNE BELLE MÉDAILLE DE BRONZE**

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

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



## SÉNIORS, J'ADORE !



Photo courtesy by WBG.

**Les Séniors remportent une belle médaille de bronze après avoir fait trembler les emblématiques champions US en demi-finale. Pour une partie de la délégation française, il y a quelques regrets et beaucoup d'espoir après ces World Bridge Games...**

Sur le podium, surplombé par la bannière étoilée, les superstars américaines entonnent leur hymne national, encadrés par les Indiens, médaille d'argent et nos Séniors français, qui leur ont donné des sueurs froides... Pour six petits points, la France a envoyé les neveux de l'oncle Sam en finale, après 96 donnes intenses. Jusque-là, les Bleus enchaînaient les victoires avec panache : en huitièmes, les Argentins ne jouaient pas le dernier segment, menés de 82 points et les Israéliens abandonnaient en quart de finale après quatre segments sur six. Ce joli parcours s'est conclu par une médaille de bronze, conquise dans un match très serré contre la Suède. Bravo à Michel Abécassis, Marc Bompis, Philippe Chottin, Dominique Pilon, Philippe Soulet, Hervé Vinciguerra et au capitaine Hervé Fleury.

Les Dames, vice-championnes d'Europe, ont échoué, de peu, en huitièmes contre les stars américaines. Cette jeune équipe a tout l'avenir devant elle.

En Open, les Tricolores quittent la compétition en huitièmes, ils n'ont pas résisté aux assauts de l'équipe argentine emmenée par un Agustin Madala survolté. L'investissement et le travail réalisé par le groupe France, depuis plusieurs saisons, porte ses fruits avec une formation soudée, tant au dernier Euro qu'aux World Bridge Games.

Habituee des podiums, l'équipe Mixte, après une qualification difficile en poule, a franchi les huitièmes de finale avec une belle victoire contre les Anglais, elle s'est inclinée face à l'Allemagne en quart de finale. Rendez-vous aux Mondiaux en août 2025.



**1** MÉDAILLE DE BRONZE : FRANCE-SÉNIORS, LE CAPITAINE (MASQUÉ), HÉRVÉ FLEURY, PHILIPPE SOULET, MICHEL ABÉCASSIS, MARC BOMPIS, DOMINIQUE PILON, HÉRVÉ VINCIGUERRA, PHILIPPE CHOTTIN.  
**2** CÉDRIC LORENZINI (FRANCE-OPEN). **3** ANAÏS LELEU (FRANCE-DAMES). **4** JOANNA ZOCHOWSKA (FRANCE-MIXTE). **5** PHILIPPE CHOTTIN (FRANCE-SÉNIORS). **6** AU PAYS DE MARADONA ET DE MESSI, LES BLEUS DE L'ÉQUIPE OPEN ONT ASSISTÉ À UN MATCH DE FOOTBALL DU CHAMPIONNAT ARGENTIN. LÉO ET JÉRÔME ROMBAUT, JULIEN BERNARD, NICOLAS LHUISSIER. **7** MICHEL ABÉCASSIS (FRANCE-SÉNIORS), EMPÊCHÉ DE JOUER L'EURO POUR DES PROBLÈMES DE SANTÉ, UN RETOUR GAGNANT CHEZ LES BLEUS. **8** ANNE-LAURE TARTARIN ET CAROLE PULLET (FRANCE-DAMES) FACE AUX FUTURES VAINQUEURS, LES TURQUES. **9** MATHILDE THUILLEZ (FRANCE-DAMES), UNE PREMIÈRE SÉLECTION CHEZ LES BLEUES POUR ASSURER L'INTÉRIM EN L'ABSENCE DE DONATELLA HALFON.  
**10** L'ÉQUIPE DE FRANCE SÉNIORS EN MODE DÉTENTE. **11** LAURENT THUILLEZ (FRANCE-MIXTE).

# DÉCISIONS

## AUX CHAMPIONNATS DU MONDE

Voici huit problèmes tirés des Championnats du monde de Buenos Aires. Quatre bonnes réponses constituent un résultat honorable, six bonnes réponses un excellent résultat. À la fin du quiz, nous vous relatons en bonus une donne qui a fait des dégâts en Mixte et en Séniors.

→ par Pierre Saporta

### PROBLÈME N°1

Vous détenez les cartes de Cédric Lorenzini, en Sud :

	Don. : O - Vuln. : Est/Ouest			
	Lorenzini	Peyret	Bessis	Erbil
♠ 54	S	O	N	E
♥ RDV5				
♦ 10972	1♥	-	1♦	-
♣ A72	2♦	-	1♠	-
	?		3♥	-

Quelle est votre enchère ?

<b>A</b> 3SA	<b>B</b> 4♣	<b>C</b> 4♥	<b>D</b> 5♦
--------------	-------------	-------------	-------------

### PROBLÈME N°2

Match France/Norvège. Éliminatoires Dames. Vous êtes en Est à la place de Carole Puillet.

	Don. : S - Vuln. : Tous			
	Hesket	Tartarin	Vist	Puillet
♠ 3	S	O	N	E
♥ V7				
♦ RD854	1♠	-	1SA	2♥
♣ A10954	3♠	-	4♠	
N	♠ 102			
E	♥ ARD1095			
O	♦ 1092			
S	♣ R5			

Anne-Laure Tartarin entame du 2 de Cœur (7, 9, 3) et Carole encaisse le Roi de Cœur (4, 6, Valet). **Que rejouez-vous en Est ?**

<b>A</b> Le 2 de Pique	<b>B</b> L'As de Cœur	<b>C</b> Le 2 de Carreau	<b>D</b> Le Roi de Trèfle
------------------------	-----------------------	--------------------------	---------------------------

### PROBLÈME N°3

Match France/USA. Éliminatoires Dames. Vous êtes maintenant en Sud à la place de la championne américaine Kerry Sanborn.

	Don. : S - Vuln. : Tous			
	Sanborn	Leleu	Meyers	Kurek-Beaulieu
♠ -	S	O	N	E
♥ AR93				
♦ ARD874	2♣*	4♠	-**	-
♣ A87	?			

\* Forcing manche. \*\* Un peu de jeu.

Quelle est votre enchère ?

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

### PROBLÈME N°4

Match France/Pologne. Éliminatoires Open. Vous détenez les cartes de Jérôme Rombaut, en Est :

	Don. : O - Vuln. : Nord/Sud			
	Kalita	L. Rombaut	Klukowski	J. Rombaut
♠ R942	S	O	N	E
♥ A953				
♦ 83		1SA*	-	-
♣ D62				
N	X	-	-	2♣
E	-	-	X	-
O	2♥	-	3♥	-
S	4♥			

\* 10-12H.

Léo Rombaut entame du Roi de Trèfle pour l'As de Sud. Le déclarant joue le Valet de Carreau. Ouest plonge de l'As et rejoue le 3 de Trèfle pour la Dame du mort. Sud encaisse alors le Roi de Carreau et poursuit de la Dame en défaussant le dernier Trèfle du mort. Vous coupez. **Que rejouez-vous ?**

<b>A</b> Le 8 de Pique	<b>B</b> La Dame de Pique	<b>C</b> Le Valet de Trèfle	<b>D</b> Un petit Trèfle
------------------------	---------------------------	-----------------------------	--------------------------

### PROBLÈME N°5

Vous êtes en Sud, avec les cartes de Cédric Lorenzini et de Michal Klukowski :

Don. : N - Vuln. : Nord/Sud

	S	O	N	E
♠ 543				
♥ R92				
♦ 872				
♣ RDV4				
	3SA ?	X	1SA -	-

Quelle est votre enchère ?

<b>A</b> Passe	<b>B</b> Surcontre	<b>C</b> 4♣	<b>D</b> Autre chose
-------------------	-----------------------	----------------	-------------------------

### PROBLÈME N°6

Match France/USA. Éliminatoires Dames.

♠ R106543  
♥ 9  
♦ 1076  
♣ AR6

Don. : S - Vuln. : Tous

	Tartarin	Baker	Puillet	Shireson
	S	O	N	E
	1♦	1♥	3♥*	4♥
	5♥	-	6♣	-
	6♠			

♠ AD7  
♥ AR  
♦ AV853  
♣ 1098

\* Six Piques dans un jeu limite.

Quest entame du 5 de Cœur pour le 10 et l'As.  
Comment abordez-vous le coup ?

<b>A</b> As de Carreau	<b>B</b> Roi de Cœur (défausse Trèfle), les atouts et 10 de Carreau laissé filer	<b>C</b> Roi de Cœur (défausse Trèfle), les atouts et 6 de Carreau laissé filer	<b>D</b> Petit Carreau de la main
---------------------------	---	--	--------------------------------------

### PROBLÈME N°7

Match Italie/Pologne. Finale open. Dernier tour.  
Vous avez en main les cartes du Polonais Kamil Nowak :

Don. : N - Vuln. : Tous

	Sementa	Nowak	Versace	Buras
	S	O	N	E
♠ D83				
♥ V986543				
♦ D5				
♣ 10				
	2SA XX - 6♣	3♠ - -	- 4♠ 5♥ XX	1♠ X X -

Quelle est votre entame ?

<b>A</b> 3 de Pique	<b>B</b> 3 de Cœur	<b>C</b> Dame de Carreau	<b>D</b> 10 de Trèfle
------------------------	-----------------------	-----------------------------	--------------------------

### PROBLÈME N°8

Match France/Pologne. Éliminatoires Séniors.  
Vous êtes en Sud à la place de Marc Bompis :

♠ A873  
♥ V874  
♦ ARV8  
♣ 10

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

	Bompis	Kwiecen	Abécassis	Starkowski
	S	O	N	E
	-	1SA	2♣*	2SA
	3♥	3SA	-	-
	4♥	X		

♠ 42  
♥ D10653  
♦ 109  
♣ V543

\* Landy.

Kwiecen entame de l'As de Trèfle et rejoue la Dame de Pique. Comment jouez-vous ?

<b>A</b> Vous prenez le second Pique, coupez un Pique et faites l'impasse Carreau.	<b>B</b> Vous prenez le second Pique et tirez As-Roi de Carreau	<b>C</b> Vous prenez le premier Pique et tirez As-Roi de Carreau.	<b>D</b> Vous prenez le premier Pique et jouez atout.
---	--	--	--

→ Solutions page suivante.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°1

Réponse B : 4♣.

Par l'enchère de 2♦, Sud a montré un fit à Carreau et une main de 6 à 10-11 points d'honneur. L'enchère de 3♥ campe pour sa part une main de type 4-3-5-1 de 17-18H (2♥ aurait montré une main du même type de 15-16H). Dans ce contexte, la main de Sud est excellente avec 10 points utiles. Annoncer 3SA serait une lourde faute de jugement et une conclusion à 4♥ ou 5♦ peu ambitieuse. Cédric a opté pour un cue-bid à 4♣ propre à détecter un chelem. Thomas Bessis ne s'est, du reste, pas fait prier pour appeler 6♦ quelques instants plus tard.

Les quatre jeux :

♠ ARV10		♠ 8632									
♥ A73		♥ 942									
♦ AV653		♦ D									
♣ 10		♣ R8643									
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <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										
♠ D97		♠ 54									
♥ 1086		♥ RDV5									
♦ R84		♦ 10972									
♣ DV95		♣ A72									

Notons l'enchère de 3♥ de Thomas qui a joliment revalorisé sa main toute en « top cards ». Le déclarant a effectué la double impasse Carreau à deux reprises pour mener sa tâche à bien. Dans l'autre salle, les Turcs se sont arrêtés à 5♦.

PROBLÈME N°2

Réponse D : Le Roi de Trèfle.

Les Carreaux du mort sont inquiétants. Il est plus que probable que la déclarante les utilisera pour défausser son ou ses Trèfle(s) perdant(s). Le remède est de rejouer Trèfle pour ouvrir une ou deux levées dans cette couleur. Le 6 de Cœur préférentiel de la partenaire à la deuxième levée constitue une confirmation.

Carole a rejoué le Roi de Trèfle et la déclarante a chuté d'une.

Voici les quatre jeux :

♠ 3		♠ 102									
♥ V7		♥ ARD1095									
♦ RD854		♦ 1092									
♣ A10954		♣ R5									
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <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										
♠ V765		♠ ARD984									
♥ 862		♥ 43									
♦ 73		♦ AV6									
♣ DV82		♣ 63									

Dans l'autre salle, les Françaises se sont arrêtées à 2♠

PROBLÈME N°3

Réponse B : 4SA.

Après l'ouverture forcing de manche et une intervention à 4♠, il est logique d'inverser les significations du « passe » et du « contre » du partenaire. Il est donc raisonnable d'escompter en Nord au moins 4-5 points. Comment Sud doit-il annoncer son jeu au partenaire ? Kerry Sanborn a annoncé 4SA, une enchère qui montre habituellement deux couleurs. Quand sa partenaire a annoncé 5♣, elle a annoncé 5♦ pour décrire un bicolore rouge. Voici la séquence complète :

Don. : S - Vuln. : Tous

Sanborn	Leleu	Meyers	Kurek-Beaulieu
<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
2♣	4♠	-	-
4SA	-	5♣	-
5♦	-	5♥	-
5♠	-	6♥	-

La paire américaine a joué ainsi le meilleur chelem et n'était pas loin de déclarer 7♥, contrat dans les cartes. Les quatre jeux :

♠ ARV1086		♠ 5									
♥ 74		♥ 1086									
♦ 10		♦ 9632									
♣ V92		♣ R10654									
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <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										
♠ -		♠ D9432									
♥ AR93		♥ DV52									
♦ ARD874		♦ V5									
♣ A87		♣ D3									

Dans l'autre salle, les Françaises ont eu un accident. Elles ont contré 3♠ pour un score de 500. Plusieurs paires ont joué 6♦, un contrat facilement gagné, après l'entame de l'As de Pique, en coupant un Trèfle. Certains commentateurs ont alors annoncé que l'entame à l'atout aurait battu ce contrat. Il n'en est rien si l'on joue à quatre jeux. Comment Sud peut-il gagner 6♦ sur entame atout ? (C'est difficile mais très joli). Sud fait la première levée du Valet de Carreau et joue le 3 de Trèfle. Est intercale le 10 (autrement Sud passe le 8 de la main et coupera un Trèfle) et le déclarant prend de l'As. Il donne quatre coups d'atout, joue As-Roi de Cœur, Cœur pour le Valet et coupe un Pique de son dernier atout. La position :

♠ A		♠ -									
♥ -		♥ -									
♦ -		♦ -									
♣ V9		♣ R65									
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"> <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										
♠ -		♠ -									
♥ 9		♥ -									
♦ -		♦ -									
♣ 87		♣ -									

Quand Sud joue Cœur, Ouest doit lâcher un Trèfle. Sud joue alors la Dame de Trèfle. Est prend du Roi et doit rejouer Trèfle pour le 8 de la main !

## LES SOLUTIONS

### PROBLÈME N°4

**Réponse D :** Un petit Trèfle.

Si le partenaire a l'As de Pique, le contrat ne gagnera pas. Il en sera de même si le déclarant possède l'As de Pique troisième sans le Valet. Peut-on battre si Sud a l'As de Pique second ? Oui si le partenaire possède la Dame de Cœur. Pour cela il faut jouer Trèfle. Attention toutefois à ne pas rejouer le Valet de Trèfle maître ! Votre partenaire, qui n'a peut-être pas la même vision que vous du coup (il pourrait par exemple penser que vous possédez l'As de Pique à la place de Roi-Valet de Cœur), pourrait ne pas couper de la Dame d'atout. Jérôme Rombaut ne s'y est pas trompé : il a rejoué un petit Trèfle. Léo a coupé de la Dame pour une chute.

Voici les quatre jeux :

♠ V765 ♥ D8 ♦ A7642 ♣ R3	<table style="font-size: 10px; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	♠ D108 ♥ RV6 ♦ 109 ♣ V9874
N	E					
O	S					
♠ A3 ♥ 10742 ♦ RDV5 ♣ A105						

### PROBLÈME N°5

**Réponse B :** Surcontre.

La situation est inquiétante. Le contre d'Ouest demande l'entame Pique et, même si le partenaire tient une fois la couleur, il pourrait bien exploser. Michal Klukowski a fait confiance à l'adversaire et, pour éviter un gros swing, a annoncé ses Trèfles et marqué 130. Cédric Lorenzini a, quant à lui, décidé de laisser les choses en l'état. Thomas Bessis a dû concéder une pénalité de 500. L'enchère gagnante était cependant surcontre, pour montrer à son partenaire notre inquiétude. Nord ne se serait alors pas fait faute d'annoncer 4♥, un contrat sur table en prenant bien les atouts.

Les quatre jeux :

♠ ADV109 ♥ AV ♦ A943 ♣ 63	<table style="font-size: 10px; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	♠ 762 ♥ 1085 ♦ 1065 ♣ 10752
N	E					
O	S					
♠ R8 ♥ D7643 ♦ RDV ♣ A98						
♠ 543 ♥ R92 ♦ 872 ♣ RDV4						

### PROBLÈME N°6

**Réponse A :** As de Carreau.

Plutôt que de s'en remettre à un bon placement des Carreaux (le 9 en Est avec un honneur), mieux vaut tabler sur un partage 3-2 des Carreaux. Il est donc normal d'écartier un Carreau du mort sur le Roi de Cœur et de couper un Carreau pour les affranchir.

Toutefois, avant toute chose, il est bien joué de tirer l'As de Carreau pour profiter d'un honneur sec dans une main. C'est ainsi qu'a joué Anne-Laure Tartarin.

Les quatre jeux :

♠ V8 ♥ D8765 ♦ R ♣ V7432	<table style="font-size: 10px; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	♠ 92 ♥ V10432 ♦ D942 ♣ D5
N	E					
O	S					
♠ R106543 ♥ 9 ♦ 1076 ♣ AR6						
♠ AD7 ♥ AR ♦ AV853 ♣ 1098						

Cette ligne de jeu comporte un petit risque : si Ouest fait le deuxième Carreau et rejoue Carreau, on pourrait être amené à se tromper à l'atout. C'est la raison pour laquelle de nombreux joueurs ont chuté en donnant d'abord deux coups d'atout, ligne qui nous paraît inférieure.

### PROBLÈME N°7

**Réponse A :** 3 de Pique.

Attention ! De votre décision peut dépendre le titre ! Il est clair qu'il faut entamer d'une couleur majeure. Les deux « surcontre » adverses promettent le contrôle du premier tour de ces deux couleurs. L'idée est donc d'affranchir une levée en majeure que le partenaire pourra encaisser quand il prendra la main en mineure. Quand on possède sept Cœurs, il est bien peu probable qu'une levée de second tour dans cette couleur passe. Nowak a donc entamé Pique.

Les quatre jeux :

♠ - ♥ ARD87 ♦ A7653 ♣ 1032	<table style="font-size: 10px; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	E	O	S	♠ AV7 ♥ 10932 ♦ D84 ♣ 954
N	E					
O	S					
♠ RD986 ♥ V654 ♦ V109 ♣ 7						
♠ 105432 ♥ - ♦ R2 ♣ ARDV65						

Antonio Sementa a chuté d'une. Dans l'autre salle, les Polonais ont également joué 6♣ (contrés cette fois) mais... de l'autre main. Dans l'ignorance de la longueur à Cœur de son partenaire, Est a entamé du Roi de Cœur. Douze levées ! 17 Imps pour la Pologne et le titre en poche.

## LES SOLUTIONS

### PROBLÈME N°8

**Réponse C** : Vous prenez le premier Pique et tirez As-Roi de Carreau. Marc Bompis n'a pas vu l'intérêt de laisser passer le premier tour de Pique et il a eu grandement raison. Regardez les quatre jeux :

♠ A873		♠ V1065
♥ V874		♥ A2
♦ ARV8		♦ D2
♣ 10		♣ 98762
	N	
	O	E
	S	
♠ RD9		
♥ R9		
♦ 76543		
♣ ARD		
♠ 42		
♥ D10653		
♦ 109		
♣ V543		

Après l'As de Pique, il a encaissé As-Roi de Carreau et, divine surprise, la Dame d'Est est arrivée. Sur le Valet de Carreau, Est a coupé du 2 mais Marc a surcoupé, a coupé un Trèfle et a présenté le 8 de Carreau maître. Est a coupé de l'As mais Marc a défaussé son Pique et rien n'a pu ensuite l'empêcher de couper deux autres Trèfles et de marquer 790. Seule l'entame du Roi de Pique aurait battu le contrat à cartes ouvertes.

Dans l'autre salle, Philippe Chottin a ouvert d'1SA et joué ce contrat pour un score de 120. Un swing de 14 imps en grande partie dû à l'audace de Michel Abécassis qui est intervenu rouge contre vert par un 2♣ Landy avec un bicolore 4-4 !



**1** THOMAS BESSIS (FRANCE-OPEN). **2** MATHILDE THUILLEZ, CAROLE PUILLET, MARION CANONNE, ANNE-LAURE TARTARIN, MARGAUX KUREK BEAULIEU, ANAÏS LELEU (FRANCE-DAMES). **3** DOMINIQUE PILON (FRANCE-SÉNIORS). **4** VANESSA RÉESS (FRANCE-MIXTE). **5** PIERRE SCHMIDT (FRANCE-MIXTE). **6** FRANCE-COLOMBIE : PHILIPPE SOULET ET HERVÉ VINGIGUERRA (FRANCE-SÉNIORS). **7** FRANCE-NORVÈGE AVEC BÉNÉDICTE ET PHILIPPE CRONIER (FRANCE-MIXTE). **8** MARC BOMPIS (FRANCE-SÉNIORS).

# BONUS

## La donne qui a beaucoup fait parler à Buenos Aires

La donne suivante est la dernière des demi-finales de l'épreuve Mixte :

♠ R52		♠ D1076
♥ -		♥ V10764
♦ AR983		♦ V42
♣ AD976		♣ 4
♠ 93	♠ N	♠ D1076
♥ D32	♥ E	♥ V10764
♦ D10765	♦ S	♦ V42
♣ R103	♣ S	♣ 4
♠ AV84		♠ D1076
♥ AR985		♥ V10764
♦ -		♦ V42
♣ V852		♣ 4

Comme on le voit, le petit chelem à Trèfle est une promenade de santé. Deux équipes sont au coude à coude : L'Italie et la Pologne. Voici les deux séquences :

Don. : E - Vuln. : Est/Ouest

Zmuda	Gandoglia	Marcinowski	Baroni
S	O	N	E
1♥	-	2♦*	-
2♥	-	3♣	-
2♣	-	4♦	-
4♥	-	6♣	-

\* Forcing de manche.

Don. : E - Vuln. : Est/Ouest

Attanasio	Dufprat	Manara	Zatorski
S	O	N	E
1♥	-	2♦*	-
2♥	-	3♣	-
3SA	-	4♣	-
4♥	-	4♠	-
4SA	-	5♣	-
6♣	-	-	-

\* Forcing de manche.

Pas de différence aux deux tables, sauf que... les Polonaises appellent l'arbitre. Attanasio a hésité avant d'annoncer 3SA (le film attestera d'une hésitation de 26 secondes). Reparler sur 3SA est, dès lors, plus facile. Le corps arbitral se réunit et sa décision est rude : le score est ramené à 3SA plus un. Les Polonaises gagnent le match de un point ! Elles s'imposeront en finale.

La même donne est aussi la dernière de l'épreuve Séniors. Les Français jouent contre les Américains :

Don. : E - Vuln. : Est/Ouest

Rodwell	Bompis	Levin	Abécassis
S	O	N	E
2♦*	-	2SA	-
3♦	-	3SA	-

\* Flannery 5+ ♥ / 4+ ♠.

Don. : E - Vuln. : Est/Ouest

Soulet	Dufprat	Vinciguerra	Zatorski
S	O	N	E
1♥	-	2♦*	-
2♥	-	3♣	-
3SA♥	-	-	-

\* Forcing de manche.

Les Américains enterrent le chelem et les Français, qui sont menés de 6 points, ont une vraie chance. Las ! Ils restent scotchés à 3SA. Où est l'erreur ? Quand on joue le 2♦ Forcing de manche, l'enchère de 3♣ promet en principe une vraie couleur. Dès lors, Philippe Soulet aurait peut-être pu annoncer 4♣ (ou mieux encore 3♠). Mais il est facile de construire des mains où 3SA serait le meilleur contrat. Sur 3SA, Hervé Vinciguerra, qui n'est pas sûr d'un fit dans son camp, aurait sans doute pu donner un tour de manivelle à 4 Trèfles (avec l'idée de passer sur un repli de l'ouvreur à 4SA). Ce petit revers ne doit cependant pas nous faire oublier la magnifique prestation d'ensemble de la paire.

## PODIUMS

**Open** : 1. Pologne, 2. Italie, 3. Suisse.

**Dames** : 1. Turquie, 2. Suède, 3. USA.

**Mixte** : 1. Pologne, 2. Chine, 3. Allemagne.

**Séniors** : 1. USA, 2. Inde, 3. France.



Les USA sur la plus haute marche du podium en Séniors, médaille d'argent pour l'Inde et le bronze pour la France.

# CAHIER DES JEUX



*S'entraîner, se perfectionner et surtout s'amuser, c'est de saison ! Ce cahier est conçu pour vous distraire et vous faire progresser. « Jouez-le » avec application et comptez soigneusement vos points. Vous pouvez glaner un maximum de 100 points et si, par exemple, vous totalisez 54 points, vous devez considérer que votre score est de 54%. Une bonne occasion de taquiner votre partenaire qui n'aurait réalisé que 50% ! Et surtout un score que vous devrez essayer de dépasser dans trois mois ! Ce cahier est divisé en cinq parties qui peuvent, chacune, rapporter jusqu'à 20 points : **la bonne enchère, la bonne main, la bonne entame, la bonne ligne, le bon flanc**. Chaque exercice est coté de une à trois étoiles en fonction de sa difficulté. La formule retenue est le match par 4.*

# LA BONNE ENCHÈRE

JEAN-PIERRE DESMOULINS

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse.

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ 3  
♥ A9753  
♦ R10642  
♣ V7

S	O	N	E
1♥ ?	-	1♣ 1♠	-

Votre enchère ?

A 1SA	B 2♣	C 2♦	D 2♥
-------	------	------	------

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Personne

♠ 42  
♥ 95  
♦ D8642  
♣ 10752

S	O	N	E
?	1♦	X	-

Votre enchère ?

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

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ A1094  
♥ RV83  
♦ D3  
♣ V86

S	O	N	E
?		1♦	1SA

Votre enchère ?

A Passe	B Contre	C 2♣	D 2SA
---------	----------	------	-------

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ DV8  
♥ 3  
♦ ADV953  
♣ D105

S	O	N	E
1♦ 2♦ ?	-	1♥ 3♥	-

Votre enchère ?

A Passe	B 3SA	C 4♦	D 4♥
---------	-------	------	------

## JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ A1063  
♥ R7  
♦ 1084  
♣ AD105

S	O	N	E
1♣ 1♠ ?	-	1♥ 2♦	-

Votre enchère ?

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

## JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ AD853  
♥ R5  
♦ RD95  
♣ D3

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

Votre enchère ?

A 5♠	B 5SA	C 6♦	D 6♠
------	-------	------	------

## JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

♠ RD104  
♥ ADV5  
♦ A84  
♣ D9

S	O	N	E
1♦ ?	2♣	X	-

Votre enchère ?

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

## JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Tous

♠ AD1074  
♥ 4  
♦ R1074  
♣ 963

S	O	N	E
?	1♣	1SA	2♥

Votre enchère ?

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

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE ENCHÈRE

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

**RÉPONSE A** ▶ 1SA

Après une redemande économique de l'ouvreur autre que 1SA, la répétition simple de la couleur du répondant promet six cartes parce que l'ouvreur pourrait être court dans votre couleur (singleton ou chicane). Impossible également de présenter votre seconde couleur, puisque 2♦ serait une quatrième couleur forcing. Contentez-vous donc de 1SA, qui, dans cette situation, aussi est une enchère « poubelle » !

### JEU N°2

**RÉPONSE D** ▶ 2♣

Ne passez pas avec ce jeu : vos Carreaux, soumis aux atouts adverses (ce qui signifie que les Carreaux du camp opposé sont derrière les vôtres), sont bien trop faibles pour envisager de transformer le contre d'appel. Présentez votre couleur la plus longue au palier le plus bas (2♣), vous promettez entre 0 et 7 H.

### JEU N°3

**RÉPONSE B** ▶ Contre

Après une ouverture mineure et une intervention par 1SA, le système préconisé par le SEF 2024 consiste à contrer punitivement avec au moins 10 points et annoncer un bicolore majeur au moins 5-4 par 2♣, les autres enchères étant naturelles. Ici, un contre punitif est bien plus adapté (et rémunérateur) qu'un appel aux majeures.

### JEU N°4

**RÉPONSE A** ▶ Passe

3♥ est une enchère non forcing, qui propose la manche avec six cartes dans la couleur. Avec un jeu plus fort, votre partenaire aurait changé de couleur (2♠ ou 3♣). Passez donc avec ce jeu minimum et misfit.

### JEU N°5

**RÉPONSE B** ▶ 2♠

Aucune enchère ne paraît vraiment satisfaisante en réponse à la quatrième couleur forcing. 2♥ annoncerait trois cartes, 2SA promettrait l'arrêt à Carreau et 3♣ montrerait cinq cartes au moins dans la couleur. Après une redemande 1 sur 1 de l'ouvreur et une quatrième couleur forcing, la répétition de la seconde couleur (2♠) fait office d'enchère poubelle.

### JEU N°6

**RÉPONSE C** ▶ 6♦

Vous avez correctement annoncé votre clef (5♦) et devez maintenant répondre à la question à la Dame d'atout (5♥). Sans celle-ci, vous devriez revenir à l'atout au palier minimum (5♠). Avec la Dame, vous devez annoncer votre Roi le plus économique (6♦).

### JEU N°7

**RÉPONSE D** ▶ 4♥

Dans cette situation, deux enchères sont prévues avec les jeux forts et les deux majeures quatrièmes : 4♣, avec un jeu tricolore court à Trèfle d'au moins 15 H, et 4♥ avec un jeu régulier de 18-19 H.

### JEU N°8

**RÉPONSE C** ▶ 3♥

Une règle simple dans cette situation : oubliez l'ouverture ! Avec ce jeu de manche, vous allez donc appliquer les principes habituels du Rubensohl (contre d'appel, enchères naturelles, compétitives et non forcing jusqu'à 2♠, les enchères entre 2SA et 3♠ étant des Texas). Vous devez donc annoncer 3♥, Texas pour les Piques puisque 2♠ serait non forcing.

# LA BONNE MAIN

PIERRE SAPORTA

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

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 3♠	-	1♣ 1SA	-

**A** ♠ ADV976  
♥ AV5  
♦ 62  
♣ 97

**B** ♠ DADV976  
♥ R96  
♦ 73  
♣ 83

**C** ♠ ADV976  
♥ A96  
♦ 5  
♣ R73

**D** ♠ RV8652  
♥ A73  
♦ 5  
♣ 973

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : O - Vuln. : Personne

S	O	N	E
X 3♠	1♣ -	- 2♠	-

**A** ♠ RD53  
♥ AV105  
♦ R93  
♣ 62

**B** ♠ A73  
♥ V864  
♦ ARD5  
♣ 85

**C** ♠ D1073  
♥ AD63  
♦ R93  
♣ 76

**D** ♠ D103  
♥ ARV103  
♦ 87  
♣ A94

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Tous

S	O	N	E
2SA 3SA	2♠ -	X 3♣	-

**A** ♠ A932  
♥ 96  
♦ RD9  
♣ V542

**B** ♠ 1032  
♥ V973  
♦ AR9  
♣ R32

**C** ♠ 9842  
♥ AV54  
♦ R109  
♣ V5

**D** ♠ DV3  
♥ RV63  
♦ AV32  
♣ 94

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
2♥ 4SA	4♠	2♦ 4♣	- 4♠

**A** ♠ DV9  
♥ 932  
♦ V10853  
♣ 93

**B** ♠ 973  
♥ V10853  
♦ 974  
♣ 84

**C** ♠ 8  
♥ R10863  
♦ DV973  
♣ 94

**D** ♠ 9  
♥ R853  
♦ 97642  
♣ D103

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE MAIN

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1

#### RÉPONSE C

► **Le décodage de la séquence :**

Sud a décrit six jolies cartes à Pique et une main de chelem.

**Avec la main A**, Sud n'a pas les moyens de proposer un chelem. Il se contente de conclure à 4♠.

**Avec la main B**, Sud doit transiter par 2♣ Roudi. Il annoncera 3♠ sur une réponse de 2♦ ou 2♥ pour proposer la manche et conclura à 4♠ sur une réponse de 2♠ (montrant trois Piques et une main maximum).

**Avec la main C**, Sud a ce qu'il faut pour proposer un chelem. **C'est la bonne main.**

**Avec la main D**, Sud a une main plus ambitieuse qu'une répétition des Piques au palier de deux ne le laisserait penser. Il doit passer par le Roudi. Il annoncera ensuite 2♠ sur une réponse de 2♦ ou 2♥, 4♠ sur une annonce de 2♠.

### JEU N°2

#### RÉPONSE C

► **Le décodage de la séquence :**

Le contre de réveil peut être fait avec une valeur d'ouverture ou un jeu court à Trèfle à partir de 6-7 points H. La réponse de 2 Piques montre quatre Piques dans une main de 12-14H ne permettant pas une intervention au premier tour. 3♠ est une proposition de manche.

**Avec la main A**, Sud a largement de quoi conclure à 4♠.

**Avec la main B**, Sud fait un cue-bid à 3♣ pour solliciter une tenue dans cette couleur.

**Avec la main C**, Sud sait que son camp possède entre 23 et 25H. Il propose donc la manche à Pique. **C'est la bonne main.**

**Avec la main D**, en l'absence d'un fit à Pique, Sud doit décrire naturellement ses Cœurs (3 Cœurs). La situation est forcing de manche.

### JEU N°3

#### RÉPONSE D

► **Le décodage de la séquence :**

En réponse au contre d'appel de Nord, 2SA peut se faire avec deux types de jeu :

- 8-10H toutes distributions
- 11H et plus avec quatre Cœurs.

3♣ est une enchère naturelle non forcing et 3SA montre l'arrêt Pique et au moins 11 H (donc quatre cartes à Cœur).

**Avec la main A**, Sud doit passer tranquillement. Une bonne partielle est trouvée.

**Avec la main B**, Sud annonce 3♠ qui montre 11+H, quatre Cœurs et pas d'arrêt à Pique.

**Avec la main C**, Sud annonce 3♥, sa couleur dans un jeu de 8-10H.

**Avec la main D**, Sud annonce 3SA pour montrer 11+H, quatre Cœurs et l'arrêt à Pique. **C'est la bonne main.**

### JEU N°4

#### RÉPONSE C

► **Le décodage de la séquence :**

Sud a d'abord montré un jeu faible sans As (2 Cœurs). Nord a décrit un jeu forcing de manche et une couleur longue à Trèfle. Dans ce contexte, 4SA ne peut pas être une enchère naturelle. L'enchère signifie : « *j'ai un joli soutien à 5♣* ».

**Avec la main A**, Sud n'a rien qui fasse plaisir au partenaire. Avec des points à Pique, il doit contrer pour décourager son partenaire de surenchérir.

**Avec la main B**, Sud n'a rien à dire. Il passe dignement.

**Avec la main C**, Sud a quelques valeurs possiblement utiles. Il fait l'enchère volontaire de 5♣ pour en faire état.

**Avec la main D**, Sud possède des cartes en or : un joli fit, un Roi utile, un singleton. Il ne peut dire 6♣ (il peut, par exemple, manquer deux As). Il utilise donc la place disponible (4SA) pour véhiculer son message. **C'est la bonne main.**

# LA BONNE ENTAME

ALAIN LÉVY

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse. Vous êtes assis en Ouest.

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Personne

♠ R2  
♥ D1097  
♦ A5  
♣ AV952

O	N	E	S
1♣	1♠	-	1SA

A	B	C	D
10 de Cœur	7 de Cœur	As de Carreau	5 de Trèfle

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Est / Ouest

♠ D94  
♥ R9654  
♦ V72  
♣ 84

O	N	E	S
-	2♥	1♣	1SA 2♠

A	B	C	D
4 de Pique	4 de Cœur	2 de Carreau	8 de Trèfle

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ V10 8  
♥ 876  
♦ 2  
♣ DV1095

O	N	E	S
-	2SA	-	1♥ 4♥

A	B	C	D
Valet de Pique	8 de Cœur	2 de Carreau	Dame de Trèfle

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ 10832  
♥ 87  
♦ D7  
♣ 98542

O	N	E	S
-	1♦ 3SA	-	1SA

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

## JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ 9654  
♥ V93  
♦ V1095  
♣ AR

O	N	E	S
-	1♦ 1♠ 2SA 4♥	-	1♥ 2♣ 3♥

A	B	C	D
6 de Pique	Valet de Carreau	As de Trèfle	Roi de Trèfle

## JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ R1072  
♥ D1072  
♦ 87  
♣ A85

O	N	E	S
-	1♣ 1♠ 3SA	-	1♥ 2SA

A	B	C	D
2 de Pique	2 de Cœur	8 de Carreau	8 de Trèfle

## JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ D1082  
♥ 987  
♦ D5  
♣ RV93

O	N	E	S
			1SA

A	B	C	D
2 de Pique	9 de Cœur	Dame de Carreau	3 de Trèfle

## JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ A1085  
♥ V  
♦ D10942  
♣ AV3

O	N	E	S
-	1♥ 2♣ 3SA	-	1♦ 1♠ 2SA

A	B	C	D
5 de Pique	Valet de Cœur	10 de Carreau	4 de Carreau

→ Solutions et cotations page suivante.

# LA BONNE ENTAME

## LES SOLUTIONS

### JEU N°1 RÉPONSE D ▶ 5 de Trèfle

N'oubliez pas qu'en enchères compétitives, une enchère de 1SA nommée devant la couleur de l'adversaire ne promet pas d'arrêt dans cette couleur. Mais même si Sud a une tenue à Trèfle, l'entame sous AV cinquième va libérer en moyenne quatre levées (dont l'As) et vous mettre sur la bonne voie pour faire chuter ce contrat de 1SA. L'entame du 10 de Cœur, un second choix à considérer, est moins constructive.

### JEU N°2 RÉPONSE D ▶ 8 de Trèfle

Des indices contradictoires peuvent vous faire hésiter à choisir l'entame du 8 de Trèfle. Vous ne voulez pas couper avec la Dame de Pique troisième et de plus vous vous jetez dans les bras de Sud qui a dit 1SA sur 1♣. Oui, mais entamer sous le Roi cinquième, ou pire, sous le Valet troisième n'est pas plus réjouissant, et risque de modifier votre arsenal naturel de levées d'honneur. L'entame à Trèfle le respecte et peut s'avérer gagnante comme toute entame d'un doubleton.

### JEU N°3 RÉPONSE C ▶ 2 de Carreau

Sans hésitation et sans regrets, vous devez entamer de votre singleton, sans jeter le moindre regard à vos deux séquences de trois honneurs. Ici les conditions sont idéales. Une main faible et des petits atouts qui ne demandent qu'à travailler en réalisant des levées de coupe.

### JEU N°4 RÉPONSE C ▶ Dame de Carreau

Votre partenaire a du jeu par hypothèse de nécessité (autour de 12/14H), est connu avec quatre cartes à Cœur et probablement deux cartes à Pique pour n'avoir pas contré l'ouverture. Tout laisse à penser que Nord a ouvert de 1♦ avec quatre Cœurs et quatre Piques, et souvent trois cartes à Carreau (avec 4441 il hésite à conclure à 3SA). Une conclusion se dessine : votre partenaire sera souvent long à Carreau.

Entamez brillamment de la Dame de Carreau (main du partenaire : ♠ R4 ♥ AV63 ♦ R10865 ♣ V10).

### JEU N°5 RÉPONSE D ▶ Roi de Trèfle

Pour une fois vous avez un plan de chute bien établi. Le mort qui a répondu 2SA sur la 4<sup>e</sup> couleur va étaler la Dame de Trèfle troisième. Vous pouvez espérer réaliser votre contrat de quatre levées si votre partenaire prend rapidement la main et vous donne une coupe à Trèfle. Pour lui expliquer vos intentions, entamez du Roi de Trèfle et rejouez l'As. Cette inversion de l'entame signale AR sec. Est doit faire un appel de préférence sur l'As de Trèfle et indiquer ainsi sa rentrée. Ce plan peut aussi marcher si Sud n'a que deux cartes à Trèfle, par le biais d'une promotion d'atout.

### JEU N°6 RÉPONSE B ▶ 2 de Cœur

N'oubliez jamais ce bon conseil : « *n'entamez pas un doubleton dans un contrat à Sans-Atout, sauf dans une couleur nommée par votre partenaire* ». Reste à choisir entre vos deux majeures quatrièmes. La préférence doit être donnée à l'entame à Cœur, pour deux raisons :

- L'entame sous Dame-10 est supérieure à celle sous Roi-10.
- Il vaut mieux, statistiquement, entamer avec quatre cartes, dans la couleur du déclarant, que dans celle du mort. Après la première levée, votre couleur sera géographiquement bien placée.

### JEU N°7 RÉPONSE B ▶ 9 de Cœur

Les principes d'entame à Sans-Atout sont différents à l'entame contre le contrat de 1SA et celui de 3SA. Contre 3SA vous devez chercher à faire chuter le contrat par des affranchissements d'honneur, une attitude passive étant favorable au déclarant qui œuvre avec plus de 25H dans son camp. Contre 1SA, vous avez le temps d'affranchir vos honneurs, votre rôle dans un premier temps consiste à ne pas donner de levée, donc à faire une entame neutre.

### JEU N°8 RÉPONSE D ▶ 4 de Carreau

Vous détenez la majorité des points de votre camp, votre partenaire ne peut guère avoir plus de trois points d'honneur. Vous devez prendre les rênes de la défense et essayer d'affranchir trois levées dans votre longueur cinquième, en pariant trouver le Roi ou le Valet de Carreau dans le jeu d'Est. Mais attention, cet honneur est probablement court. Pour éviter des télescopes, vous ne devez pas entamer de la tête de votre séquence brisée, mais de votre quatrième meilleure.

# LA BONNE LIGNE

JEAN-PAUL BALIAN

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

## JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ 876  
♥ 765432  
♦ A2  
♣ A2

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
4♠	fin		

♠ A5432  
♥ -  
♦ RDV10  
♣ RDV10

Ouest entame de l'As de Cœur.

<b>A</b> Vous coupez et tirez l'As de Pique	<b>B</b> Vous coupez et donnez un coup à blanc à l'atout	<b>C</b> Vous coupez, montez au mort avec un As mineur et coupez un Cœur	<b>D</b> Vous défaussez
--	---	---	----------------------------

## JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ 32  
♥ 32  
♦ A103  
♣ V109876

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2SA	-	3SA	fin

♠ AR  
♥ ARV109  
♦ RV2  
♣ D32

Ouest entame de la Dame de Pique.  
Vous prenez et jouez :

<b>A</b> As et Roi de Cœur en tête	<b>B</b> Le 2 de Carreau pour le 10	<b>C</b> Le Valet de Carreau	<b>D</b> Le 2 de Carreau pour l'As
---------------------------------------	--	---------------------------------	---------------------------------------

## JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

♠ DV  
♥ R1098  
♦ AD1043  
♣ A4

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
3♥	-	4♥	fin

♠ 32  
♥ ADV5432  
♦ 92  
♣ 32

Ouest entame du 10 de Pique. Est encaisse le Roi et l'As avant de rejouer atout (Ouest fournira). Vous avez échappé au retour Trèfle, c'est le moment d'en profiter...

<b>A</b> Vous prenez en main et faites l'impasse au Roi de Carreau	<b>B</b> Vous prenez en main et faites l'impasse au Valet de Carreau	<b>C</b> Vous prenez au mort, tirez l'As de Carreau, rentrez en main à l'atout et rejouez le 9 de Carreau	<b>D</b> Vous prenez au mort et jouez As de Carreau, et Carreau vers votre 9
---	---	--	---

## JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ V109  
♥ D32  
♦ R54  
♣ A432

N
O E
S

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠	-	2♠	-
3♦	-	4♠	fin

♠ ARD32  
♥ 654  
♦ AD32  
♣ 5

Ouest entame de la Dame de Trèfle.

<b>A</b> Vous prenez et purgez les atouts	<b>B</b> Vous prenez, tirez deux tours d'atout puis trois tours de Carreau	<b>C</b> Vous prenez, coupez un Trèfle, jouez As de Pique et Pique pour le mort et coupez un autre Trèfle maître	<b>D</b> Vous prenez, coupez un Trèfle maître, remontez au mort à Carreau et coupez un autre Trèfle maître
--	---	---	---

→ Solutions et cotations page suivante.

## LA BONNE LIGNE

## LES SOLUTIONS

## JEU N°1

**RÉPONSE A** ▶ Vous coupez et tirez l'As de Pique.

Les seules perdantes sont à l'atout. Sud doit les limiter à trois, tout en évitant de perdre le contrôle du coup. Si les atouts sont 5-0, on ne peut rien faire. Mais s'ils sont 4-1, il est possible de sécuriser le contrat : **il suffit d'encaisser l'As de Pique (faisant tomber deux atouts) puis d'encaisser toutes vos gagnantes à Carreau et à Trèfle.** La défense réalisera les trois atouts qui lui restent, quand bon lui semblera, mais sera dans l'impossibilité d'ôter les vôtres, puisque vous garderez toujours un atout de plus que l'adversaire qui en possédait (éventuellement) quatre au début. Toute autre ligne de jeu comporte des dangers de raccourcissement de votre main de base, donc de perte de contrôle du coup en cas de partage 4-1 des atouts.

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

Les quatre jeux :

♠ 10	♠ 876	♠ RDV9
♥ AR	♥ 765432	♥ DV1098
♦ 76543	♦ A2	♦ 98
♣ 76543	♣ A2	♣ 98
	♠ A5432	
	♥ -	
	♦ RDV10	
	♣ RDV10	

## JEU N°2

**RÉPONSE C** ▶ Le Valet de Carreau.

Vous n'avez pas le temps de jouer sur les Trèfles après l'entame Pique. Il est facile de réaliser quatre levées de Cœur pour porter votre total à huit levées. Trouver la Dame de Carreau vous permettrait alors d'en réaliser neuf. Cependant, **pour cumuler vos chances entre les Carreaux et les Cœurs, vous devez présenter le Valet de Carreau à la deuxième levée.** Si vous faites la levée (ou si Ouest couvre), c'est gagné : vous ferez deux Piques, au moins quatre Cœurs et trois Carreaux. Si Est prend, il va affranchir les Piques de son partenaire. Il vous faudra alors réaliser cinq levées de Cœur et vous disposez de deux remontées (avec le 10 et l'As de Carreau) pour tenter deux fois l'impasse Cœur, le jeu optimal pour cinq levées. Vous gagnerez ainsi votre contrat avec la Dame de Cœur en Est, au plus quatrième !

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

Les quatre jeux :

♠ DV10987	♠ 32	♠ 654
♥ 54	♥ 32	♥ D876
♦ 654	♦ A103	♦ D987
♣ A5	♣ V109876	♣ R4
	♠ AR	
	♥ ARV109	
	♦ RV2	
	♣ D32	

# LA BONNE LIGNE

## LES SOLUTIONS

### JEU N°3

**RÉPONSE C** ▶ Vous prenez au mort, tirez l'As de Carreau, rentrez en main à l'atout et rejouez le 9 de Carreau.

Un retour Trèfle vous aurait contraint à trouver le Roi de Carreau bien placé. Avec les atouts répartis 1-1, vous avez désormais une ligne de jeu à 100% qui vous permet de développer une deuxième levée de Carreau. **Commencez par tirer l'As de Carreau.** Si un honneur apparaît, c'est gagné. Sinon, **rentrez en main à l'atout et rejouez le 9 de Carreau.** Si Ouest fournit le Valet ou le Roi, c'est gagné. Et s'il fournit un petit, laissez courir le 9. Même si le 9 est pris par le Valet, vous avez encore suffisamment de remontées au mort – trois – pour affranchir par la coupe et réaliser le cinquième Carreau du mort. Enfin, si Ouest défausse au second tour de Carreau, vous pourrez ensuite expasser le Roi de Carreau d'Est et défausser votre perdante Trèfle sur le 10 de Carreau.

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

Les quatre jeux :

♠ DV ♥ R1098 ♦ AD1043 ♣ A4	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	N		E	O				S		♠ AR65 ♥ 6 ♦ RV875 ♣ D109	♠ 32 ♥ ADV5432 ♦ 92 ♣ 32
N		E										
O												
	S											
♠ 109874 ♥ 7 ♦ 6 ♣ RV8765												

### JEU N°4

**RÉPONSE D** ▶ Vous prenez, coupez un Trèfle maître, remontez au mort à Carreau et coupez un autre Trèfle maître.

Avec trois perdantes probables à Cœur, il faut essayer de réaliser quatre levées de Carreau. Pas de problème s'ils sont 3-3. S'ils sont 4-2, on peut mettre en place une manœuvre de Guillemard : deux tours d'atout, puis trois tours de Carreau en espérant que le joueur court à Carreau n'ait plus d'atout afin que vous puissiez couper le quatrième Carreau au mort, sans vous être fait couper le troisième tour de la couleur. Une faible probabilité. **Mieux vaut miser sur la réalisation d'un mort inversé qui ne demande qu'un partage 3-2 des atouts** pour être mené à bon port. Coupez un Trèfle maître et remontez au mort à Carreau, coupez un autre Trèfle maître et remontez à l'atout. Coupez enfin le dernier Trèfle de votre dernier gros atout avant de purger le dernier adverse avec le Valet du mort. Vous terminez en encaissant vos Carreaux et réaliserez dix ou onze levées suivant leur partage. **Notez qu'il n'est pas possible ici de jouer deux tours d'atout avant de couper un second Trèfle**, une précaution destinée à vérifier le bon partage des atouts avant de raccourcir la main longue et d'éventuellement se rabattre sur une manœuvre de Guillemard en cas de partage 4-1 : il faudrait pour ce faire une remontée de plus au mort (à Carreau par exemple) pour pouvoir parachever votre mort inversé avec un partage 3-2 des atouts, le plus probable.

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

Les quatre jeux :

♠ 874 ♥ R987 ♦ 76 ♣ DV109	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 100px; height: 100px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td><td style="text-align: center;">E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td style="text-align: center;">S</td><td></td></tr> </table>	N		E	O				S		♠ V109 ♥ D32 ♦ R54 ♣ A432	♠ 65 ♥ AV10 ♦ V1098 ♣ R876
N		E										
O												
	S											
		♠ ARD32 ♥ 654 ♦ AD32 ♣ 5										

# “ NICOLE A BIEN GÉRÉ POUR SA RETRAITE : ELLE A DOUBLÉ SES REVENUS GRÂCE AU VIAGER ! ”

Quand Nicole a appris que, grâce au viager, elle allait pouvoir doubler sa retraite tout en continuant à vivre chez elle, elle a décidé de sauter le pas. Renée Costes, leader du viager et de la nue-propriété en France nous présente les avantages de cette solution. **PAR CONSTANCE MORANT**

La vente en viager est l'une des meilleures solutions pour améliorer son pouvoir d'achat et sécuriser financièrement son avenir. Tout en conservant son cadre de vie puisque les retraités continuent à vivre chez eux.

### Un revenu en plus tous les mois, revalorisé tous les ans.

En vendant en viager, les retraités reçoivent un revenu supplémentaire tous les mois, à vie. Celui-ci est en grande partie défiscalisé dès 70 ans et revalorisé tous les ans selon l'inflation. Ce qui garantit à la fois l'augmentation de leur pouvoir d'achat, mais aussi son maintien dans la durée.

### Un capital conséquent immédiatement disponible.

En plus de ce revenu supplémentaire, les vendeurs perçoivent une importante somme d'argent le jour de la vente. Cette somme est totalement défiscalisée s'il s'agit de leur résidence principale. Elle peut notamment leur permettre de se constituer une épargne de précaution pour l'avenir ou de faire des donations à leurs proches s'ils le souhaitent.

### Des économies importantes.

La vente en viager permet également aux retraités de réaliser de belles économies puisqu'ils ne payent plus la taxe foncière ni les gros travaux. Autant d'économies qui viennent s'ajouter au revenu supplémentaire perçu.



### Nicole, 73 ans (Lyon)

« J'ai vendu mon appartement en viager il y a 2 ans maintenant. J'avais besoin de sécuriser financièrement ma retraite et c'est chose faite !

Grâce à la vente en viager je perçois 1 340 € de revenu en plus tous les mois, ce qui double ma retraite ! Il était également important pour moi de continuer à vivre dans mon appartement. Mes voisins sont des amis sur lesquels je peux compter en cas de souci et ça me rassure. La vente en viager de mon appartement a été une vraie bouffée d'air pour moi. Je peux maintenant aller plus souvent chez le coiffeur, sortir avec mes amis et je prépare même mon prochain voyage, en Italie.

J'ai également reçu 90 000 € tout de suite, qui m'ont permis de faire une donation à ma fille et de me sécuriser face aux imprévus de la vie en complétant ma petite épargne.

Avec cette vente, je réalise aussi 147 € d'économies tous les mois et le ravalement de la façade de mon immeuble voté l'année dernière n'est pas à ma charge.

Le viager est la meilleure décision que je pouvais prendre pour vivre sereinement ma retraite. »



# RENÉE COSTES

## viager & nue-propriété

Pour plus d'informations,  
contactez nous :

**0 800 960 900**

Service & appel gratuits

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

Ou retournez ce coupon sous enveloppe non affranchie à :

**RENÉE COSTES**

Libre réponse 31138 - 75851 PARIS Cedex 17

FRAIS POSTAUX  
**OFFERTS**

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Code postal .....

Téléphone\* ..... Courriel .....

# LE BON FLANC

MICHEL BESSIS

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

.....  
DIFFICULTÉ ★

## JEU N°1

♠ AD7  
♥ D93  
♦ ARDV  
♣ V102

	N	
O		E
	S	

♠ 64  
♥ ARV  
♦ 9752  
♣ A863

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
3♠	-	4♠	fin

Entame 2 de Cœur pour le Valet.  
Que jouez-vous ?

A	B	C	D
Vous tirez As puis Roi de Cœur	Vous tirez As de Cœur puis petit Trèfle	Vous jouez l'As de Trèfle pour voir si appel ou refus	Vous tirez As de Cœur puis jouez l'As de Trèfle

.....  
DIFFICULTÉ ★★

## JEU N°2

♠ AV943  
♥ 97  
♦ A106  
♣ A52

	N	
O		E
	S	

♠ 6  
♥ ARV852  
♦ R74  
♣ V109

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	4♠	1♥ fin

Entame 10 de Cœur.  
Que jouez-vous ?

A	B	C	D
Vous jouez As, Roi de Cœur et Cœur	Vous jouez Roi de Cœur et Valet de Trèfle	Vous jouez As, Roi de Cœur et Valet de Trèfle	Vous jouez Carreau à la deuxième levée

.....  
DIFFICULTÉ ★★

## JEU N°3

♠ D976  
♥ V108  
♦ RV7  
♣ V105

♠ 1083  
♥ 9  
♦ 109653  
♣ R842

	N	
O		E
	S	

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣ 2♠	- -	2♦ 4♠	2♥ fin

Vous entamez du 9 de Cœur pour l'As d'Est et le 3 de Sud. Votre partenaire rejoue le 5 de Cœur pour le Roi de Sud que vous coupez. Et après ? Vous rejouez ?

A	B	C	D
4 de Trèfle	3 de Carreau	Pique	10 de Carreau

.....  
DIFFICULTÉ ★★★

## JEU N°4

♠ AR  
♥ 653  
♦ 842  
♣ R10974

	N	
O		E
	S	

♠ 8654  
♥ A2  
♦ V1093  
♣ AD3

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin

Entame Dame de Cœur pour votre As.  
Vous rejouez ?

A	B	C	D
Valet de Carreau	2 de Cœur	6 de Pique	3 de Carreau

→ Solutions et cotations page suivante.

## LE BON FLANC

## LES SOLUTIONS

## JEU N°1

**RÉPONSE B** ▶ Vous jouez As de Cœur et petit Trèfle

L'entame du 2 de Cœur montre un nombre impair de cartes, probablement cinq puisqu'il a peu de chances que le déclarant détienne quatre cartes à Cœur pour son ouverture de 3 ♠. Vous avez donc deux levées de Cœur, ni plus ni moins. Il faut en trouver deux à Trèfle et les encaisser en urgence en raison de la menace de défausse que constituent les Carreaux du mort. Pour tenter de battre le contrat si Ouest possède seulement la Dame de Trèfle, c'est un petit sous l'As que vous devez jouer après avoir encaissé votre deuxième Cœur. Si Sud passe « la bonne », il fera onze levées. Et alors ?

**Vous avez rejoué As de Cœur et petit Trèfle : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ 3	♠ AD7	♠ 64						
♥ 107542	♥ D93	♥ ARV						
♦ 10863	♦ ARDV	♦ 9752						
♣ D95	♣ V102	♣ A863						
<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">N</td> <td style="padding: 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">S</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>			O	N	E	S		
O	N	E						
S								
♠ RV109852	♠ 86	♠ R74						
♥ 86	♥ 4	♥ R74						
♦ 4	♦ R74	♦ R74						
♣ R74	♣ R74	♣ R74						

## JEU N°3

**RÉPONSE C** ▶ Vous rejouez Pique

En vous donnant la coupe, Est est censé vous indiquer une préférence pour un retour. Il a choisi le 5 avec application. Cette carte est exactement la médiane entre les gros Cœurs (le 7 et le 6) et les petits Cœurs (le 4 et le 2). Est n'a donc aucun As mineur. Dès lors, et compte tenu de la platitude du mort, vous devez vous garder de « faire le travail » du déclarant. Il faut rejouer le plus neutre possible, atout.

Notez qu'ici un retour Carreau permet à Sud de faire trois levées dans la couleur et que le retour Trèfle, comme prévu, donne une levée parce que le déclarant n'a pas le 9.

**Vous avez joué Pique : 5 points.**

## JEU N°2

**RÉPONSE A** ▶ Vous jouez As, Roi de Cœur et Cœur

L'entame est révélatrice, votre partenaire possède le 10 sec ou second et le déclarant la Dame quatrième ou troisième. Il est tentant de ne pas tirer le deuxième Cœur et de jouer Trèfle en espérant affranchir une levée pour votre camp avant que le déclarant ne puisse profiter de la Dame de Cœur pour défausser une perdante éventuelle dans la couleur. Mais il y a beaucoup mieux : jouer trois fois Cœur permet de neutraliser la menace de défausse sur la Dame du déclarant. Votre partenaire coupera et sera surcoupé. Par la suite, si Carreau est joué du mort, vous devrez mettre un petit et, si Sud présente le Valet de Carreau, Ouest devra couvrir.

**Vous avez joué As, Roi de Cœur et Cœur : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ 75	♠ AV943	♠ 6						
♥ 104	♥ 97	♥ ARV852						
♦ D983	♦ A106	♦ R74						
♣ D8643	♣ A52	♣ V109						
<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">N</td> <td style="padding: 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">S</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>			O	N	E	S		
O	N	E						
S								
♠ RD1082	♠ RD1082	♠ RD1082						
♥ D63	♥ D63	♥ D63						
♦ V52	♦ V52	♦ V52						
♣ R7	♣ R7	♣ R7						

Les quatre jeux :

♠ 1083	♠ D976	♠ -						
♥ 9	♥ V108	♥ AD76542						
♦ 109653	♦ RV7	♦ D42						
♣ R842	♣ V105	♣ D93						
<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">O</td> <td style="padding: 5px;">N</td> <td style="padding: 5px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">S</td> <td style="padding: 5px;"></td> <td style="padding: 5px;"></td> </tr> </table>			O	N	E	S		
O	N	E						
S								
♠ ARV542	♠ ARV542	♠ ARV542						
♥ R3	♥ R3	♥ R3						
♦ A8	♦ A8	♦ A8						
♣ A76	♣ A76	♣ A76						

# LE BON FLANC

## LES SOLUTIONS

### JEU N°4

RÉPONSE C ▶ Vous rejouez Pique

Vous n'avez malheureusement que deux cartes à Cœur et visiblement les deux reprises (As, Dame de Trèfle) de votre camp. Un rapide compte de points vous montre que votre partenaire ne peut avoir plus d'un Valet en plus de Dame-Valet de Cœur. Dès lors, rejouer Cœur ne sera pas très productif, Carreau est déjà un peu meilleur mais vous savez que Sud détient As, Roi, Dame dans la couleur. En fait, vous devez penser à contrecarrer l'exploitation des Trèfles. Si Sud n'a que trois cartes dans la couleur, vous pourrez, en laissant passer une fois, couper les communications à Trèfle.

Attaquez les reprises annexes en rejouant Pique, limitant ainsi le déclarant à une levée dans la couleur.

**Vous avez joué Pique : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ AR		♠ 8654
♥ 653		♥ A2
♦ 842		♦ V1093
♣ R10974		♣ AD3
♠ 10932	N O E S	♠ DV7
♥ DV974		♥ R108
♦ 76		♦ ARD5
♣ 85		♣ V62



**ANTIBES-JUAN-LES-PINS 23 MAI - 1<sup>er</sup> JUIN 2025**

FESTIVAL INTERNATIONAL DE BRIDGE

### TOURNOI PROVENÇAL PAR PAIRES

NOUVEAU

SOIRÉE SPÉCIALITÉS RÉGIONALES

Vendredi 23 mai - 16h

### IMPS

Lundi 26 mai, mardi 27 mai - 16h,

Mercredi 28 mai - 15h

### TOURNOI MIXTE

Samedi 24 mai - 16h,

Dimanche 25 mai - 15h

### TOURNOI OPEN

Jeudi 29 mai, vendredi 30 mai, samedi 31 mai - 16h,

Dimanche 1<sup>er</sup> juin - 15h

DÉBRIEF DE DONNES AVEC LES CHAMPIONS • ANIMATIONS COULEUR LOCALE

Participation offerte aux juniors (moins de 26 ans) pour tous les tournois.

25 € la séance / 200 € le forfait pour l'intégrale du festival. Tournoi provençal : 15 €.

**OFFRES EXCEPTIONNELLES : Hébergement + vol Paris-Nice AR + droits d'inscription** ▶ voir les offres

tarifs maintenus pour toutes réservations avant le 31 janvier 2025

INSCRIPTIONS OBLIGATOIRES sur [ffbridge.fr](http://ffbridge.fr) • RENSEIGNEMENTS : 06 19 28 78 99

# ET SI ON JOUAIT À L'ARBITRE ?

## Comme la soixantaine de candidats nommés à l'issue de l'examen d'arbitre de club de décembre 2023, auriez-vous réussi ?

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

### SITUATION N°1

Sud joue 4♠ ; Ouest entame du Roi de Cœur, qu'Est surprend de l'As (Nord et Sud ayant fourni). Ouest, qui n'a pas vu que son partenaire est en main, continue de la Dame de Cœur.

**Vous êtes appelé : quelle affirmation est complètement vraie ?**

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

### SITUATION N°2

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

**Quelle explication est exacte ?**

O	N	E	S
-	1♥...		1♠

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

### SITUATION N°3

La main de Nord : Donne 9 - Don. : N - Vuln. : Est/Ouest

	O	N	E	S
♠ AR				
♥ DV105				
♦ ADV				
♣ RV52		2♠	-	-

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

**Quelle est votre décision ?**

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

### SITUATION N°4

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

**Qu'expliquez aux quatre joueurs ?**

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

### SITUATION N°5

Sud donneur – Sud sort le carton 2♠ de sa boîte à annonces. Il le pose sur la table et le lâche mais se ravise et le remet dans le bidding. Ouest vous appelle et exige que Sud déclare 2♠. Sud vous explique qu’il souhaitait simplement réfléchir un peu avant de choisir sa déclaration définitive.

Qu’expliquez-vous aux joueurs ?

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

### SITUATION N°6

Est est déclarant au contrat de 2♦, Nord entame hors tour face visible et Est a commencé à étaler les atouts de son jeu.

Que doit décider l’arbitre ?

- A Est remet les cartes dans son jeu, Ouest étale le mort car Est reste déclarant.
- B Est étale son jeu et Ouest devient déclarant.
- C Nord reprend sa carte et Sud entame normalement.

### SITUATION N°7

À la donne 1 du tournoi de la Galette, Est vous appelle. Il a passé sur l’ouverture d’1SA de Nord ainsi que Sud mais Sud a alerté tardivement le 1SA comme étant faible 10-12H. Est voudrait reprendre son enchère.

Quelle affirmation est juste ?

- A Il est trop tard pour accepter le changement de déclaration puisque Sud a déclaré.
- B Est peut changer sa déclaration mais pas Sud.
- C Est peut changer sa déclaration mais Sud ne peut changer la sienne que si Est modifie son intervention.

### SITUATION N°8

Tournoi de la Saint Valentin du club. Les donnes ont été mélangées et distribuées à la table. Vous êtes appelé à une table car après trois passes consécutifs, le joueur placé en 4<sup>e</sup> position a aussi passé mais les joueurs voudraient rebattre la donne.

Qu’est-ce que vous décidez ?

- A On ne peut pas rebattre une donne même quand il y en a quatre passes consécutifs.
- B La donne peut effectivement être rebattue si l’arbitre le décide.
- C La donne doit toujours être rebattue pour permettre le jeu normal de tous les étuis.

## LES SOLUTIONS

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



## Le jeu de plateau stratégique médiéval

**DÉFIEZ VOS ADVERSAIRES PAR ÉQUIPE  
À TRAVERS LES CODES DU BRIDGE**



Disponible sur



ffbridge.boutique

**Pour 4 joueurs à partir de 7 ans**  
À jouer en famille ou entre amis



# LA PREMIÈRE COMPET'

« JOUEZ AVEC BRIDGE TRAINING »

Après seulement quelques semaines de cours et de pratique, le Championnat de France des Écoles de Bridge (CFEB) marque l'entrée en compétition pour les nouveaux bridgeurs. Voici une série de donnes jouées lors d'une édition de cette épreuve. À votre tour jouez le Championnat de France des Écoles de Bridge (CFEB), prochain rendez-vous du 13 au 26 janvier 2025. Renseignez-vous auprès de votre moniteur de bridge.

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



## SITUATION N°1

Don. : N - Vuln. : Personne

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

♠ R865  
♥ R96  
♦ AR432  
♣ 6



♠ AV  
♥ AD1052  
♦ V105  
♣ V83



Niveau SEF.  
Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame du 4 de Cœur ?

## SITUATION N°2

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

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

♠ AD93  
♥ 1083  
♦ AV  
♣ RDV7



♠ R8754  
♥ RDV  
♦ R653  
♣ A



Niveau SEF.  
Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame de l'As de Cœur ?

## SITUATION N°3

Don. : S - Vuln. : Est/Ouest

S	O	N	E
-	-	1♦	-
1♠	-	2SA	-
4♠	fin		

♠ D4  
♥ AR42  
♦ AR74  
♣ DV7



♠ R86532  
♥ 863  
♦ V6  
♣ R6



Niveau BF2.  
Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame de la Dame de Cœur ?

## SITUATION N°4

Don. : E - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥	-	2♦	1♦
3♥	-	4♥	fin

♠ AR75  
♥ D92  
♦ 87  
♣ R964



♠ 82  
♥ ARV653  
♦ A103  
♣ 82



Niveau SEF.  
Comment envisagez-vous de réaliser votre contrat sur l'entame du 5 de Carreau ?

→ Solutions page suivante.

# LA PREMIÈRE COMPET'

## LES SOLUTIONS

### DONNE N°1

**Enchères** : Avec 14HL, Sud utilise la quatrième couleur forcing afin d'explorer la meilleure manche. L'enchère de 2♣ étant artificielle, Ouest peut la contrer afin de montrer une longueur de bonne qualité. Nord donne un soutien de trois cartes à Cœur et Sud conclut à la manche majeure.

**Jeu de la carte** : Le déclarant prend l'entame et doit bien se garder de faire immédiatement tomber les atouts adverses. En effet, l'adversaire serait alors en mesure de réaliser, en prenant la main à la Dame de Carreau, trois levées de Trèfle pour une de chute. Pour l'emporter, Sud ne doit donner que deux tours d'atout en finissant en main, avant de laisser filer le Valet de Carreau : l'impasse échoue, mais le policier d'atout précieusement conservé en Nord interdit à la défense d'encaisser plus d'une levée de Trèfle.

#### Les quatre jeux :

♠ D3	♠ R865	♠ 109742
♥ 743	♥ R96	♥ V8
♦ 97	♦ AR432	♦ D86
♣ R109752	♣ 6	♣ AD4
	♠ AV	
	♥ AD1052	
	♦ V105	
	♣ V83	

### DONNE N°2

**Enchères** : Après un changement de couleur, le soutien de la majeure d'ouverture au palier de 3 montre un espoir de chelem. Sud, qui possède tous les contrôles et des plus-values, pose le Blackwood cinq clefs et conclut au petit chelem lorsqu'il apprend que son camp possède quatre clefs et la Dame d'atout.

**Jeu de la carte** : Tout le problème pour Sud consiste à ne pas perdre d'atout. Si les Piques sont répartis 2/2 ou 3/1, il n'aura bien entendu aucun problème pour gagner son contrat : il doit donc formuler l'hypothèse de crainte selon laquelle ils sont répartis 4/0. Si Est possède les quatre atouts manquants, il n'y a pas de solution. Mais si Ouest les a, il suffit de tirer d'abord le Roi (et non l'As) puis de capturer Valet - 10 - 6 avec la fourchette As - Dame - 9.

#### Les quatre jeux :

♠ AD93	♠ -
♥ 1083	♥ 96542
♦ AV	♦ D982
♣ RDV7	♣ 10985
♠ V1062	
♥ A7	
♦ 1074	
♣ 6432	
♠ R8754	
♥ RDV	
♦ R653	
♣ A	



# BATTLE 13

Le jeu de plateau stratégique médiéval

**DÉFIEZ VOS ADVERSAIRES PAR ÉQUIPE  
À TRAVERS LES CODES DU BRIDGE !**

Disponible sur



ffbridge.boutique

# LA PREMIÈRE COMPET'

## LES SOLUTIONS

### DONNE N°3

**Enchères** : Nord contemple une main régulière de 19 points H : il est trop fort pour ouvrir d'1SA et pas assez pour ouvrir de 2SA. La solution consiste à ouvrir en mineure (de 1♦ ici), puis à faire un saut à 2SA sur une réponse au palier de un du partenaire quand aucun fit majeur n'est trouvé. Nord se contenterait d'une redemande sans saut à 1SA avec une force de 12-14 H. Sud connaît maintenant une main régulière chez son partenaire. Comme il possède six cartes à Pique, le fit est certain. Il peut compter sur 25-26 points H et au moins 2 points D dans son camp, de quoi appeler la manche mais pas le chelem. La conclusion à 4♠ s'impose.

**Jeu de la carte** : Sud escompte bien réaliser quatre levées d'atout, deux levées de Cœur, deux levées de Carreau, et deux levées de Trèfle pour mener à bien ce contrat. Par quelle couleur lui faut-il commencer ? Attention, un danger existe ! Après l'entame à Cœur, qui enlève un tour de contrôle dans cette couleur, il est urgent de défausser un Cœur sur une autre couleur. Sinon, le flanc pourrait bien faire quatre levées avant que l'on en fasse dix. Seuls les Trèfles permettent la défausse d'un Cœur. Il est nécessaire d'affranchir vite les Trèfles sous peine de perdre deux levées d'atout, l'As de Trèfle... et un Cœur ! Après avoir défaussé son Cœur, le déclarant fera sereinement tomber les atouts adverses. S'il avait commencé par jouer atout (ce qu'il faut souvent faire pour éviter des coupes adverses), il aurait chuté son contrat. L'entame n'est pas une science parfaite.

#### Les quatre jeux :

♠ 97	♠ D4	♠ AV10
♥ DV10	♥ AR42	♥ 975
♦ D1052	♦ AR74	♦ 983
♣ A983	♣ DV7	♣ 10542
	♠ R86532	
	♥ 863	
	♦ V6	
	♣ R6	

### DONNE N°4

**Enchères** : Avec 14 points HL, Sud doit s'exprimer sur l'ouverture adverse et intervenir à 1♥. Afin de montrer son jeu fort agrémenté d'un fit de trois cartes, Nord opte pour un Cue-Bid à 2♦. Sud revalorise son jeu et ajoute quatre points D supplémentaires grâce aux deux doubletons et au neuvième atout. Sa redemande à 3♥ indique une bonne couleur de six cartes ainsi que la valeur d'une ouverture. Rappelons qu'avec une intervention faible Sud aurait répété sa couleur au palier le plus bas. Dès lors la déclaration de la manche s'impose à Nord.

**Jeu de la carte** : Sans séquence Ouest choisit d'entamer d'une petite carte dans la couleur d'ouverture de son partenaire. Sud dénombre ses levées. Il en compte six à Cœur, deux à Pique et une à Carreau. Il lui en manque donc une. Afin de réussir son contrat, il peut utiliser deux stratégies :

- Il peut effectuer une coupe du côté court (Nord) afin de réaliser une septième levée d'atout, et cela avant de faire tomber les atouts adverses car sinon il ne resterait plus d'atout en Nord pour couper.
- Il peut aussi faire une impasse indirecte à Trèfle en jouant le 2 de Trèfle de son jeu vers le Roi de Trèfle du mort, espérant l'As de Trèfle favorablement placé en Ouest, ce qui n'est pas le cas.

Sud ne parviendra à réaliser que dix plis.

#### Les quatre jeux :

♠ 943	♠ AR75	♠ DV106
♥ 1084	♥ D92	♥ 7
♦ D65	♦ 87	♦ RV942
♣ V753	♣ R964	♣ AD10
		♠ 82
		♥ ARV653
		♦ A103
		♣ 82

# LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

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

Vous avez une main forte d'au moins 18 points d'honneurs. Quelle est votre ouverture ?

DIFFICULTÉ ★

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°1	JEU N°2	JEU N°3	JEU N°4	JEU N°5	JEU N°6	JEU N°7
Votre main : ♠ AR73 ♥ RD65 ♦ AV ♣ A92	Votre main : ♠ R4 ♥ AV9 ♦ AD1053 ♣ R82	Votre main : ♠ AV742 ♥ 6 ♦ AR83 ♣ AR5	Votre main : ♠ 8 ♥ AR63 ♦ AR1084 ♣ ADV	Votre main : ♠ A74 ♥ ARV852 ♦ 3 ♣ AR6	Votre main : ♠ RDV ♥ AR ♦ AD6 ♣ AD872	Votre main : ♠ RDV1065 ♥ AR8 ♦ AR2 ♣ 4

## TEST N°2 : QUELLE EST VOTRE ENTAME ?

Votre adversaire de droite a ouvert de 1SA qui s'avère être le contrat final. Quelle est votre entame ?

DIFFICULTÉ ★

JEU N°8	JEU N°9	JEU N°10	JEU N°11
Votre main : ♠ 87 ♥ DV52 ♦ 93 ♣ RDV64	Votre main : ♠ DV103 ♥ 96 ♦ AV54 ♣ 872	Votre main : ♠ R962 ♥ V53 ♦ D87 ♣ A64	Votre main : ♠ V64 ♥ 87632 ♦ A75 ♣ D9

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°12	JEU N°13	JEU N°14	JEU N°15
Votre main : ♠ 65 ♥ 9842 ♦ RV1063 ♣ A7	Votre main : ♠ 854 ♥ D7 ♦ 963 ♣ ARV53	Votre main : ♠ 8543 ♥ AR2 ♦ 984 ♣ 653	Votre main : ♠ D6 ♥ R872 ♦ V953 ♣ D64

## TEST N°3 : QUELLE CARTE FOURNISSEZ-VOUS ?

DIFFICULTÉ ★★

La séquence des adversaires :

♠ D642  
 ♥ AR83  
 ♦ 1095  
 ♣ 76

S	O	N	E
1♥ 4♥	- fin	3♥	-

♠  
♥ A  
♦  
♣

N  
O  
S  
E

Votre partenaire entame de l'As de Carreau, le mort s'étaie.

Quelle carte fournissez-vous avec chacune des mains suivantes ?

JEU N°16	JEU N°17	JEU N°18	JEU N°19	JEU N°20
Votre main en Est : ♠ V975 ♥ 65 ♦ D83 ♣ V1082	Votre main en Est : ♠ V975 ♥ 65 ♦ 74 ♣ V10832	Votre main en Est : ♠ A975 ♥ 65 ♦ 872 ♣ V832	Votre main en Est : ♠ RV75 ♥ DV10 ♦ 82 ♣ 832	Votre main en Est : ♠ 975 ♥ 65 ♦ DV843 ♣ 832

## TEST N°3 (suite) : QUELLE CARTE FOURNISSEZ-VOUS ?

DIFFICULTÉ ★★

La séquence des adversaires :

<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
1SA	-	3SA	fin

♠ R64  
♥ 75  
♦ AR52  
♣ 9763

♠ A	N	E
♥	O	S
♦		
♣		

**Votre partenaire entame de l'As de Cœur, le mort s'étale.**

**Quelle carte fournissez-vous avec chacune des mains suivantes ?**

### JEU N°21

Votre main en Est :

♠ 1075  
♥ D9642  
♦ 83  
♣ 852

### JEU N°22

Votre main en Est :

♠ A1075  
♥ 98642  
♦ 83  
♣ 102

### JEU N°23

Votre main en Est :

♠ ADV8  
♥ 942  
♦ 83  
♣ V842

## TEST N°4 : COMBIEN DE POINTS HL POUR FAIRE UN STAYMAN ?

Combien de points HL devez-vous posséder au minimum pour faire un Stayman ?

### JEU N°24

Au palier de 2 (à 2♣) sur l'ouverture de 1SA.

### JEU N°25

Au palier de 3 (à 3♣) sur l'ouverture de 2SA.

### JEU N°26

Au palier de 3 (à 3♣) sur l'ouverture de 2♣ suivie de 2SA.

### JEU N°27

Au palier de 3 (à 3♣) sur l'ouverture de 2♦ suivie de 2SA.

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

### JEU N°28

**Vous êtes en Nord et relevez la main suivante :**

♠ 107 ♥ DV94 ♦ AV5 ♣ V832

Votre partenaire ouvre de 1♥. Vous aviez compté 9 points d'honneurs et maintenant que le fit est connu, vous rajoutez vos points de distribution : 1 point pour le doubleton Pique et encore deux points pour le neuvième atout, soit un total de 12HLD. Vous soutenez en conséquence au palier de 3. Votre partenaire accepte cette proposition de manche et conclut à 4♥.

Les enchères ont été :

<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
1♥ 4♥	- fin	3♥	-

Prenez la place de Sud pour jouer le coup. L'adversaire entame de l'As de Pique pour le 4 d'Est, suivi du Roi de Pique pour le 2 d'Est. Il continue du 3 de Cœur. Est fournira le 5.

**Quel est votre plan de jeu ?**

♠ 107  
♥ DV94  
♦ AV5  
♣ V832

♠ AR	N	E	♠ 42
♥ 3	O	S	♥ 5
♦			♦
♣			♣

♠ 63  
♥ AR1082  
♦ R74  
♣ RD5

## TEST N°6 : QUEL EST VOTRE PLAN DE JEU EN DÉFENSE ?

### JEU N°29

**Vous êtes en Est et relevez la main suivante :**

♠ A64 ♥ ADV ♦ 932 ♣ V975

Les enchères se déroulent ainsi :

<b>S</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
1♠ 2♠	- -	2♣ 4♠	- fin

Votre partenaire entame de la Dame de Carreau que le déclarant prend du Roi de sa main. Il rejoue le 2 de Cœur pour le 3 d'Ouest, le Roi du mort et votre As.

**Que rejouez-vous ?**

♠ 1083  
♥ R6  
♦ A754  
♣ RD102

♠ 3	N	E	♠ A64
♥ 3	O	S	♥ ADV
♦ D			♦ 932
♣			♣ V975

♠ 2  
♥ R  
♣

→ Solutions page suivante.

# LES JEUX DU DÉBUTANT

## LES SOLUTIONS

### TEST N°1

#### JEU N°1

**RÉPONSE** ▶ 2SA.

Cette ouverture montre une main régulière de 20-21HL, ce qui correspond parfaitement à ce jeu.

#### JEU N°2

**RÉPONSE** ▶ 1♦.

Vous comptez 17H et ne devez pas oublier de comptabiliser un point de longueur pour votre belle couleur cinquième. Avec 18HL, vous êtes trop fort pour ouvrir de 1SA. Préférez l'ouverture de 1♦ et, sur la réponse probable de 1♥ ou de 1♠, un saut à 2SA indiquera une main régulière de 18-19HL sans quatre cartes à Cœur ni quatre cartes à Pique dans le premier cas, sans quatre Piques dans le second.

#### JEU N°3

**RÉPONSE** ▶ 1♠.

L'ouverture en majeure au palier de 1 avec une couleur cinquième couvre des mains allant jusqu'à 22HL. Ouvrez tranquillement de 1♠. Il est hors de question de nommer les Sans-Atout avec un singleton Cœur au premier tour d'enchère.

#### JEU N°4

**RÉPONSE** ▶ 1♦.

L'ouverture au palier de 1 en mineure peut se faire avec une force allant jusqu'à 23HL ! Le singleton Pique n'étant pas conforme à une ouverture de 2SA, celle d'1♦ s'impose. Vous décrierez votre force au tour suivant, par exemple en déclarant 2♥, bicolore cher, sur la réponse d'1♠.

#### JEU N°5

**RÉPONSE** ▶ 2♣ suivi de 2♥ (ou 2♥ Fort).

Avec cette belle couleur sixième, la main est trop forte pour une simple ouverture au palier de 1 quand on possède huit et demie levées de jeu. Ouvrez de 2♣ Fort Indéterminé suivi de 2♥ - ou de 2♥ Fort si la convention du 2♣ Fort Indéterminé ne fait pas encore partie de votre arsenal.

#### JEU N°6

**RÉPONSE** ▶ 2♦.

« Forcing de Manche ». Cette ouverture doit être utilisée dès que vous possédez un minimum de 24HL ou que vous pouvez gagner la manche à une levée près. Ici vous détenez une main régulière de 25H et nommerez les Sans-Atout à votre deuxième tour d'enchères.

#### JEU N°7

**RÉPONSE** ▶ 2♦ suivi de 2♠.

Faites attention à bien évaluer votre main ! Vous comptez 20H, 22HL mais surtout 9 levées de jeu. C'est ce dernier critère qui vous permet d'imposer la manche en ouvrant de 2♦. Convenez qu'il ne faut pas grand-chose chez le partenaire pour gagner une manche à Pique : une simple Dame rouge ou un doubleton à Cœur ou à Carreau accompagné d'un fit troisième suffirait à votre bonheur !

### TEST N°2

#### JEU N°8

**RÉPONSE** ▶ Le Roi de Trèfle.

La couleur cinquième est bien plus intéressante que la couleur quatrième car elle va permettre d'affranchir une ou deux levées de longueur selon la répartition des cartes restantes dans les trois autres mains. Entamez du Roi, qui indique conventionnellement une combinaison de trois honneurs dans un contrat à Sans-Atout.

#### JEU N°9

**RÉPONSE** ▶ La Dame de Pique.

Avec deux couleurs quatrièmes, préférez celle commandée par une séquence de trois honneurs. Il est moins dangereux d'entamer de la Dame que sous AVxx.

#### JEU N°10

**RÉPONSE** ▶ Le 2 de Pique.

Avec un honneur dans chaque couleur, entamez dans votre longue, à Pique et en quatrième meilleure, du 2. Votre partenaire et le déclarant sauront que vous possédez exactement quatre cartes à Pique puisqu'il n'y a pas de carte plus petite que le 2 !

# LES JEUX DU DÉBUTANT

## LES SOLUTIONS

### TEST N°2 (suite)

#### JEU N°11

**RÉPONSE** ▶ Le 7 de Cœur.

Vous allez à juste titre entamer Cœur, dans votre couleur longue. L'entame du 3, en quatrième meilleure, promet au moins un honneur dans la couleur. Sans honneur, pour ne pas tromper votre partenaire, entamez de la deuxième meilleure, c'est-à-dire de la seconde en partant du haut, ici le 7.

#### JEU N°12

**RÉPONSE** ▶ Le Valet de Carreau.

Entamez dans votre couleur cinquième de la plus forte des cartes équivalentes. Avec une combinaison comme RV10x(x) on parle de séquence « brisée ».

#### JEU N°13

**RÉPONSE** ▶ Le Roi de Trèfle.

L'entame du Roi, dans un contrat à Sans-Atout, indique une excellente couleur ; elle promet au moins trois Honneurs, dont un équivalent au Roi (l'As ou la Dame) et souvent cinq cartes.

#### JEU N°14

**RÉPONSE** ▶ L'As de Cœur.

Votre seule couleur quatrième est anémique. Tentez votre chance à Cœur, couleur qui ouvre de meilleures perspectives. L'entame de l'As, dans un contrat à Sans Atout, promet le Roi et trois ou quatre cartes au total dans la couleur. S'il apprécie cette entame, votre partenaire vous le fera savoir en fournissant une grosse carte.

#### JEU N°15

**RÉPONSE** ▶ Le 3 de Carreau.

Entamer sous un honneur quatrième n'affranchit pas toujours une levée de longueur, loin s'en faut. Le risque de faire cadeau d'une levée d'honneur ne doit alors pas être couru, et ce risque est plus important sous le Roi que sous le Valet dont le pouvoir de capture est très inférieur. D'où le choix de l'entameur.

### TEST N°3

#### JEU N°16

**RÉPONSE** ▶ Le 8 de Carreau.

Pour avoir entamé de l'As votre partenaire possède le Roi de Carreau. Encouragez-le à continuer du Roi puis d'un petit Carreau ; vous réaliserez ainsi les trois premières levées dès que le déclarant possède au moins trois cartes dans cette couleur.

#### JEU N°17

**RÉPONSE** ▶ Le 7 de Carreau.

Cette fois vous désirez couper le troisième tour de Carreau. Encouragez Ouest à continuer en fournissant votre plus grosse carte, le 7.

#### JEU N°18

**RÉPONSE** ▶ Le 2 de Carreau.

Vous n'avez aucun support à Carreau. Marquez votre désintérêt pour cette couleur en fournissant votre plus petite carte, le 2. Cela n'empêchera pas Ouest de continuer la couleur s'il possède As, Roi, Dame mais s'il possède As, Roi, Valet, il saura qu'il a intérêt à trouver un autre retour.

#### JEU N°19

**RÉPONSE** ▶ Le 2 de Carreau.

Avec DV10 à l'atout, vous n'avez aucun intérêt à couper un Carreau ; vous y laisseriez votre levée naturelle d'atout. En revanche un retour Pique vous ferait plaisir ! Refusez les Carreaux en fournissant le 2. À la vue du mort Ouest devrait rejouer Pique.

(La suite des réponses du test n°3 se trouve en page suivante)

# LES JEUX DU DÉBUTANT

## LES SOLUTIONS

### TEST N°3 (suite)

#### JEU N°20

**RÉPONSE** ▶ La Dame de Carreau.

Fournir la Dame sur l'As indique vous que avez soit la Dame sèche, soit le Valet. Le partenaire peut ainsi rejouer sous son Roi en ayant la certitude que vous prendrez la main. Imaginez les quatre jeux suivants :

♠ 1083	♠ D642	♠ 975				
♥ 7	♥ AR83	♥ 65				
♦ AR7	♦ 1095	♦ DV843				
♣ AD10954	♣ 76	♣ 832				
<table style="margin: auto; border: 1px solid black; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">N</td> <td style="padding: 2px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">O</td> <td style="padding: 2px;">S</td> </tr> </table>			N	E	O	S
N	E					
O	S					
♠ ARV	♠ ARV	♠ ARV				
♥ DV10942	♥ DV10942	♥ DV10942				
♦ 62	♦ 62	♦ 62				
♣ RV	♣ RV	♣ RV				

Après l'entame de l'As de Carreau, seul un retour du 7 de Carreau pour le Valet d'Est suivi d'un petit Trèfle permet de battre le contrat.

Si la défense commence par trois tours de Carreau, le déclarant coupe, élimine les atouts en deux tours, débloque les trois Piques de sa main, monte au mort à Cœur puis défause un Trèfle sur la Dame de Pique.

#### JEU N°21

**RÉPONSE** ▶ Le 9 de Cœur.

Les cinq premières levées de Cœur sont à portée de main ! Demandez à votre partenaire de continuer la couleur en appelant avec le 9. Continuer la couleur veut dire donner deux tours supplémentaires : d'abord avec le Roi, puis avec une petite carte.

#### JEU N°22

**RÉPONSE** ▶ Le 9 de Cœur.

Votre plan pour faire chuter ce contrat est simple : réaliser quatre ou cinq levées de Cœur et l'As de Pique. Incitez Ouest à donner trois tours de Cœur en fournissant le 9. S'il possède quatre cartes à Cœur le contrat chutera de deux. S'il n'en a que trois il faut espérer que le déclarant aura besoin des Piques pour gagner son contrat.

#### JEU N°23

**RÉPONSE** ▶ Le 2 de Cœur.

Déniez tout intérêt pour les Cœurs en fournissant le 2. Si Ouest trouve le retour Pique, vous ferez la levée du Valet ; rejouez Cœur pour le Roi d'Ouest et un deuxième tour de Pique venant d'Ouest permettra de battre le contrat.

### TEST N°4

#### JEU N°24

**RÉPONSE** ▶ 8HL.

Si votre tentative pour trouver un fit en majeur échoue, vous serez amené à jouer au minimum le contrat de 2SA, ce contrat nécessitant une force combinée de 23HL. Comme l'ouverture de votre partenaire indique au moins 15H, vous devez en avoir 8 pour en totaliser 23.

#### JEU N°25

**RÉPONSE** ▶ 5HL.

Sans fit il faudra jouer au moins 3SA et pour cela vous avez besoin de 25HL. L'ouverture de 2SA en promet 20, il vous en faut 5.

#### JEU N°26

**RÉPONSE** ▶ 3HL.

Vous avez encore besoin d'une force combinée de 25HL. L'ouverture et la redemande de votre partenaire vous indique qu'il possède 22 ou 23 points : il ne vous en faut plus que 3 !

#### JEU N°27

**RÉPONSE** ▶ 0H.

L'ouverture de 2♦ étant Forcing de Manche, vous pouvez vous lancer dans un Stayman sans le moindre point d'honneur !

# LES JEUX DU DÉBUTANT

## LES SOLUTIONS

### TEST N°5

#### JEU N°29

##### RÉPONSE

Commencez par compter vos levées. Vous visualisez cinq plis à Cœur et deux à Carreaux soit sept levées ; vous affranchirez également au moins deux levées de Trèfle. La dixième peut provenir de l'impasse à la Dame de Carreau ou de l'affranchissement d'un troisième Trèfle. En termes de perdantes, l'adversaire s'est déjà adjugé les deux premiers Pique et vous concéderez l'As de Trèfle tôt ou tard. Pour ne pas perdre le troisième Carreau, vous pouvez tenter l'impasse ou le défausser sur un Trèfle. Pour cumuler vos chances, vous allez bien sûr tenter d'abord d'affranchir trois Trèfles. Comment allez-vous manier cette couleur ? Vous possédez sept cartes dans la couleur, les adversaires six. Avec Roi, Dame, Valet, vous n'aurez aucun souci pour faire une levée de longueur si la couleur est partagée 3/3. Vous pouvez également affranchir trois levées avec un partage 4/2 si l'adversaire fournit son As sans que cela ne vous coûte l'un de vos précieux honneurs. Pour prendre cette chance, il vous faut jouer deux fois vers le Roi puis la Dame, les honneurs groupés, en espérant l'As second en Est. Les atouts du mort permettront de communiquer pour effectuer cette manœuvre. Vous prenez la troisième levée de la Dame de Cœur du mort et jouez une première fois Trèfle pour le Roi qui fait la levée. Vous éliminez les atouts en finissant au mort et rejouez Trèfle vers la Dame, l'As d'Est apparaissant. C'est gagné, votre Valet de Trèfle est affranchi ! Vous n'en aurez d'ailleurs pas besoin, Est n'ayant que du Pique ou du Carreau à rejouer...

Les quatre jeux :

♠ 107	♠ V8542
♥ DV94	♥ 65
♦ AV5	♦ D1093
♣ V832	♣ A6

  

♠ 63	♠ 92	♠ A64
♥ AR1082	♥ 107543	♥ ADV
♦ R74	♦ DV108	♦ 932
♣ RD5	♣ 86	♣ V975

### TEST N°6

#### JEU N°30

##### RÉPONSE

Quand vous êtes en défense, il est recommandé d'essayer de comprendre ce que planifie le déclarant afin de pouvoir lui mettre des bâtons dans les roues.

Demandez-vous ici pourquoi Sud joue Cœur toutes affaires cessantes avant de s'attaquer aux atouts. La réponse est sous vos yeux : le mort n'ayant que deux cartes à Cœur, il est plus que vraisemblable qu'il souhaite couper un Cœur de la main courte.

Pouvez-vous l'en empêcher ? Oui. En jouant atout immédiatement puis atout encore quand vous reprendrez la main à Cœur. Puisque vous possédez l'As de Pique, vous pouvez donner trois tours d'atout en prenant deux fois la main. Sud n'aura donc plus d'atout pour couper le troisième tour de Cœur.

Ce flanc limite le déclarant à neuf levées : quatre à Pique, deux à Carreau et seulement trois à Trèfle puisque vous détenez V9xx derrière le mort. Tout autre retour que Pique permet au déclarant de totaliser dix levées puisqu'il pourra ouvrir sa coupe à Cœur puis l'effectuer.

Les quatre jeux :

♠ 1083	♠ RDV75
♥ R6	♥ 982
♦ A754	♦ R6
♣ RD102	♣ A43

  

♠ 92	♠ A64
♥ 107543	♥ ADV
♦ DV108	♦ 932
♣ 86	♣ V975

• SAISON 2024-25 •

OPÉRATION PARRAINAGE

1  
=  
2

**Parrainez.  
Un ami !**



En savoir +



**GRAND TOURNOI  
EN SIMULTANÉ**

le 9 mars 2025

**JEU CONCOURS  
NATIONAL**

À gagner :  
séjours Belambra,  
rencontre avec un champion...

**LES TROPHÉES  
DU BRIDGE**

Devenez le parrain  
de l'année



FEDERATION  
FRANCAISE  
DE BRIDGE

ffbridge.fr      