

CAHIER DES JEUX

ÉTÉ 2025

POZNAN
MÉDAILLES TRICOLORES

MONDIAUX 2025
L'ÉTÉ SERA CHAUD

TOP 16
MENTAL GAGNANT

CARTE POSTALE
FESTIVAL D'ANTIBES-JUAN-LES-PINS

EXPERT, PERFORMANCE OU CHALLENGE
79 JEUX À RÉSOUDRE

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



FRANCE « GOOD VIBES* ! »



Les Français ont assuré dans quasiment chacune des catégories aux championnats d'Europe transnationaux à Poznan. Des médailles qui donnent un bon signal à quelques semaines des Mondiaux...

EXPERTS

Ils ont lancé la machine tricolore : le bronze en quatre mixte pour Joanna Zochowska et Pierre Schmidt, duo expérimenté.



UN COCKTAIL GÉNÉRATIONNEL GAGNANT

Une dream team à la sauce tricolore : France Green frappe fort en Open par 4 avec un casting intergénérationnel de haute volée - Bénédicte et Philippe Cronier, (France Mixte) Jérôme et Léo Rombaut (France Open) Pierre Bedouet et Colin Deheeger (France U31) - pour décrocher le bronze bien mérité.



DU LOURD

Une paire qui impose le respect : Marc Bompis, champion du monde, fait équipe avec le numéro un mondial Pierre Zimmermann (Suisse). Une médaille de bronze en senior par paire.



* Ondes positives.

LES DAMES DE FRANCE



La relève féminine est bien là : Margaux Kurek-Beaulieu, Anaïs Leleu, Anne-Laure Tartarin, Carole Puillet, quatre membres de l'équipe nationale féminine filent jusqu'en demi-finales du championnat Dame et décrochent le bronze.



ET BAM ! LE CARTON PLEIN DE DAISY CHAIN

La team Daisy Chain, emmenée par Hilda Setton (SUI), Pierre Franceschetti, Quentin Robert (FRA), Dennis Bilde (DAN) et Agustin Madala (ARG), s'envole vers l'or. Solide.



RE-BAM ! LES FRANÇAISES RÉCIDIVENT

À peine descendues du podium du Dames, nos Bleues enchaînent avec une troisième place dans le Bam !



MONDIAUX DE BRIDGE COUP D'ENVOI D'UN ÉTÉ EN OR...



Deux rendez-vous exceptionnels cet été avec les Mondiaux jeunes à Salsomaggiore (Italie)
et adultes à Herning (Danemark).
Nos représentants devraient revenir avec de jolies médailles...
Les forces en présence chez les Bleus.



ÉQUIPE DE FRANCE DAMES, LES VICE-CHAMPIONNES D'EUROPE 2024, ANNE-LAURE TARTARIN, MARGAUX KUREK BEAULIEU, MARION CANONNE,
CAROLE PUILLET, DONATELLA HALFON ET ANAÏS LELEU. ABSENT SUR LA PHOTO STÉPHANE GARCIA (CAPITAINE).

CHAMPIONNATS DU MONDE JEUNES PAR ÉQUIPES

12-17 JUILLET
(SALSOMAGGIORE - ITALIE)

U16

Timothé Bernieri, Xavier Roullé, Lubin Crepin,
Esteban Lyoen, Blanche Legras, Clément Lejosne.
Capitaine : Thibaut Vincenot.

U21

Eulalie Bonin, Costa Benguigui, Clément Bens, Maxence
Roches, Clément Fragola-Jarjaille, Maximilien Chanal.
Capitaine : Christophe Oursel.

U26 WOMEN

Ninon Bens, Clara Bouton, Elise Nugues-Blouvac,
Maeva Bultel, Saveria Garcia, Zoey Maubergez.
Capitaine : Wilfried Libbrecht.

U26

Maxence Fragola-Jarjaille, Nao Tabata, Théo Guillemain,
Léo Rombaut, Margaux Kurek-Beaulieu, Romaric Guth.
Capitaine : Lionel Sebbane.

U31

Luc Bellicaud, Thomas Guichet, Pierre Bedouet,
Colin Deheeger, Esteban Vallet, Romain Bloch.
Capitaine : Hervé Fleury.

À RETROUVER ICI :



CHAMPIONNATS DU MONDE PAR ÉQUIPES

20-31 AOÛT
(HERNING - DANEMARK)

ÉQUIPE DE FRANCE DAMES

Anne-Laure Tartarin, Margaux Kurek-Beaulieu,
Marion Canonne, Carole Puillet,
Donatella Halfon, Anaïs Leleu.
Capitaine : Stéphane Garcia.

ÉQUIPE DE FRANCE OPEN

Léo Rombaut, Baptiste Combescure,
Cédric Lorenzini, Thomas Bessis,
Jérôme Rombaut, Pierre Franceschetti.
Capitaine : Hervé Fleury.

ÉQUIPE DE FRANCE SENIOR

Michel Abécassis, Hervé Vinciguerra,
Philippe Chottin, Marc Bompis,
Dominique Pilon, Philippe Soulet.
Capitaine : Guy Lasserre.

ÉQUIPE DE FRANCE MIXTE

Philippe Cronier, Bénédicte Cronier,
Laurent Thuillez, Joanna Zochowska,
Pierre Schmidt, Vanessa Réess.
Capitaine : Jérémie Tignel.

À RETROUVER ICI :



MONDIAL 2025 : TWITCH AGAIN !

Vivez les championnats du monde de bridge comme si vous y étiez ! Suivez en direct les demi-finales et les finales sur la chaîne **Twitch.tv/FFbridge**.

Des matchs haletants, les meilleurs joueurs du monde, et surtout une expérience enrichissante : les experts décryptent les donnes, expliquent les systèmes avec clarté, et vous plongent au cœur de la stratégie. Tout devient plus simple et toujours passionnant ! Et toujours le chat pour interagir en direct avec les commentateurs !

RDV à partir du 28 août sur la chaîne Twitch.tv/FFbridge
C'est simple d'accès et c'est gratuit. Cliquez, regardez, vibrez.



TOP 16 : MENTAL GAGNANT !

L'équipe *Bridge +* a frôlé l'exploit. En demi-finale, elle a écarté la redoutable équipe Zaleski, parmi les favorites. Elle a ensuite tenu tête, en finale, à la formation Setton, composée de joueurs parmi les meilleurs du monde. Le rêve est passé tout près : il s'est évanoui à l'avant-dernière donne, dans un final haletant...

→ par Pierre Saporta



1 LES VAINQUEURS DU TOP 16 2025 : ASSIS DE GAUCHE À DROITE : JACEK KALITA, QUENTIN ROBERT, BAPTISTE COMBESCURE, DEBOUT DE GAUCHE À DROITE : MICHAL KLUKOWSKI, LES DEUX FILLES DE QUENTIN ROBERT, ANABELLE ET LOLA, AUTRICES DES DESSINS, ENTOURENT HILDA SETTON, LA CAPITAIN, ET PIERRE FRANCESCHETTI.

PROBLÈME N°1

♠ -
♥ R10654
♦ A875
♣ D543

N
O E
S

♠ AR98542
♥ 72
♦ R10
♣ A10

Don. : E - Vuln. : Personne

Aussudre	H.Setton	Jeanneteau	Franceschetti
S	O	N	E
4♠			1SA

Ouest entame du 2 de Trèfle pour le 5, le Roi et l'As.
Vous encaissez As-Roi de Pique :
tout le monde fournit.

Comment poursuivez-vous ?

A	B	C
Vous jouez un troisième tour de Pique	Vous jouez Cœur pour le 10 du mort	Vous coupez un Trèfle et un Carreau en main

PROBLÈME N°2

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

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

Beauvillain	B.Combescure	Deheeger	Robert
S	O	N	E
1SA	-	2♦	-
2♥	-	2SA*	-
3SA	-	5♦**	-
5♥***	-	6♥	-

* Relais forcing. ** Blackwood d'exclusion. *** Pas de clef.

Quelle est votre entame ?

A	B	C
2 de Pique	5 de Carreau	3 de Trèfle

PROBLÈME N°3

Vous êtes en Est, avec les cartes de Jean-Paul Balian :

♠ 2
♥ RV5
♦ V62
♣ RV10532

N
O E
S

♠ DV4
♥ A6432
♦ D105
♣ D7

Don. : S - Vuln. : Personne

Franceschetti	V.Bessis	H.Setton	Balian
S	O	N	E
1♣ 3SA	1♠	2♠	3♠

Ouest entame du 10 de Pique pour votre Valet qui fait la levée.
Vous poursuivez de la Dame qui fait également la levée.

Que rejouez-vous ?

A	B	C
4 de Pique	5 de Carreau	Dame de Carreau

PROBLÈME N°4

Vous êtes en Ouest, avec les cartes de Quentin Robert :

♠ 963
♥ D98763
♦ 63
♣ 104

N
O E
S

♠ RV10852
♥ R42
♦ V7
♣ V7

Don. : N - Vuln. : Nord/Sud

Guillemin	Robert	Grosset	Combescure
S	O	N	E
X 3♣	1♠	-	1♦ 2♦

Vous entamez du Valet de Carreau pour la Dame et l'As. Sud rejoue le 8 de Carreau pour le 9 de votre partenaire qui encaisse l'As de Pique avant de rejouer le Roi de Carreau. Vous coupez du Valet tandis que le déclarant efface un Pique du mort. Que rejouez-vous ?

A	B	C
Roi de Pique et Pique	2 de Cœur	7 de Trèfle

→ Solutions en page 10.

PROBLÈME N°5

Vous êtes en Sud, à la place d'Aymeric Lebatteux :

Don. : O - Vuln. : Tous				
	Lebatteux	Kalita	Leprince	Klukowski
♠ A 7	S	O	N	E
♥ 9				
♦ R10 87		2♦*	2♥	4♠
♣ RV10 9 8 6	?			

* Faible à Cœur ou à Pique.

Quelle est votre enchère ?

A Contre	B 4SA	C 5♣
-----------------	--------------	-------------

PROBLÈME N°6

Vous êtes en Sud, à la place de Michal Klukowski :

Don. : S - Vuln. : Personne				
	Klukowski	Guillemin	Kalita	Grosset
♠ 9	S	O	N	E
♥ ARDV4				
♦ 97653	1♥?	1♠	-	-
♣ 73				

Quelle est votre enchère ?

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

PROBLÈME N°7

Vous êtes en Ouest, à la place de Pascal Leprince :

Don. : O - Vuln. : Nord/Sud				
	Kalita	Leprince	Klukowski	Lebatteux
♠ A10 9743	S	O	N	E
♥ 7				
♦ 742	-	2♦*	2♥	-
♣ A102		?		

* Faible à Cœur ou à Pique.

Quelle est votre enchère ?

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

PROBLÈME N°8

Vous êtes en Ouest, à la place de Michal Klukowski :

Don. : E - Vuln. : Nord/Sud				
	Guillemin	Klukowski	Grosset	Kalita
♠ 6	S	O	N	E
♥ RD9				
♦ 10932	1♠	-	4♠	1♣*
♣ 87653	-	?		X

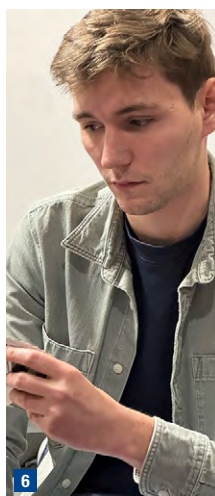
* Naturel (deux cartes et plus) ou fort (17H et plus toutes distributions).

Quelle est votre enchère ?

A Passe	B 4SA	C 5♣
----------------	--------------	-------------

→ Solutions en page 10.





LE REPLAY
DE LA PHASE FINALE
À VOIR ICI



1 « RETROUVAILLES » ENTRE CÉDRIC LORENZINI ET AYMERIC LEBATTEUX, CHAMPIONS DU MONDE U21 EN 2008. **2** COLIN DEHEEGER ET EDOUARD BEAUVILLAIN FACE À QUENTIN ROBERT ET BAPTISTE COMBESURE EN DEMI-FINALE. **3** LES POINTS POUR L'ÉQUIPE SETTON. **4** BRIDGE + : TOUT PRÈS DE L'EXPLOIT, LA TEAM A FAIT VIBRER LES VIEWERS SUR TWITCH.TV/FFBRIDGE. DE GAUCHE À DROITE : CHRISTOPHE GROSSET, GUILLAUME AUSSUDRE, PASCAL LEPRINCE, AYMERIC LEBATTEUX, EURIEL QUÉRAN (BRIDGE +) YVES JEANNETEAU, THÉO GUILLEMIN. **5** YVES JEANNETEAU. **6** BAPTISTE COMBESURE. **7** JACEK KALITA FACE À PASCAL LEPRINCE. **8** GUILLAUME AUSSUDRE. **9** THÉO GUILLEMIN. **10** CHRISTOPHE GROSSET. **11** HILDA SETTON ET PIERRE FRANCESCHETTI FACE À GUILLAUME AUSSUDRE ET YVES JEANNETEAU.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°1

Vous savez que le Roi de Cœur est mal placé et la réussite du contrat semble dépendre d'un partage 3-3 des atouts. Pourtant, il ne devrait pas coûter grand-chose de jouer Trèfle pour la Dame et de couper un Trèfle (Est défausse un Cœur). As-Roi de Carreau et Carreau coupé suivent. Tout va bien ! C'est le moment de rejouer atout.

Les quatre jeux :

♠ 10 3	♠ -	♠ DV 7 6
♥ V 9	♥ R 10 6 5 4	♥ AD 8 3
♦ V 9 6 2	♦ A 8 7 5	♦ D 4 3
♣ V 9 7 6 2	♣ D 5 4 3	♣ R 8
	♠ AR 9 8 5 4 2	
	♥ 7 2	
	♦ R 10	
	♣ A 10	

Est, après avoir encaissé deux atouts, devra jouer Cœur.

Réponse C : vous gagnez 6 Imps.

Réponse A ou B : vous perdez 5 Imps.

PROBLÈME N°2

Il serait maladroit d'entamer Carreau car le déclarant a toutes les chances, sur la séquence, de posséder As-Roi ou As-Dame de Carreau. Un argument plaide ensuite pour l'entame à Pique : puisque le partenaire semble détenir un As (Nord n'a pas fait de tentative de grand chelem), il y a peut-être As-Roi à prendre !

Voici les quatre jeux :

♠ R 9 8 6 2	♠ 7 4	♠ A 10 5
♥ D 5	♥ AR 10 9 8 7 6	♥ 3 2
♦ V 8 5	♦ -	♦ D 9 7 3 2
♣ V 7 3	♣ AD 4 2	♣ 8 6 5
	♠ DV 3	
	♥ V 4	
	♦ AR 10 6 4	
	♣ R 10 9	

Baptiste Combescure a entamé Pique et a évité une perte de 17 IMPs à son équipe car le chelem a été également défait dans l'autre salle par l'entame Pique. L'équipe Setton se qualifiera pour la finale en menant de 11 IMPs au bout de 64 donnes.

Réponse A : égalité sur la donne.

Réponse B ou C : vous perdez 17 Imps.

PROBLÈME N°3

Le déclarant possède assurément l'As de Pique et il est fort probable qu'il compte faire six levées de Trèfle. Si vous rejouez Pique, il va prendre de l'As et jouer Cœur pour le Valet (il ne peut guère se tromper car Ouest sauterait sur l'As s'il le possédait pour encaisser la chute). Neuf levées seraient alors au rendez-vous avec l'As de Carreau en Sud. Puisque c'est vous qui détenez l'As de Cœur, il est urgent de rejouer le 5 de Carreau en contretemps pour établir deux levées dans la couleur. Vous avez besoin de trouver l'As ou le Roi de Carreau en face.

Voici les quatre jeux :

♠ R 10 9 8 6	♠ 2	♠ DV 4
♥ D 10 9	♥ RV 5	♥ A 6 4 3 2
♦ R 7 4 3	♦ V 6 2	♦ D 10 5
♣ 4	♣ RV 10 5 3 2	♣ D 7
	♠ A 7 5 3	
	♥ 8 7	
	♦ A 9 8	
	♣ A 9 8 6	

Réponse A ou C : vous perdez 7 Imps.

Réponse B : vous gagnez 6 Imps.

PROBLÈME N°4

Tout laisse à penser que le déclarant est 3-1-3-6 et il ne serait guère surprenant qu'il détienne la tierce majeure à l'atout. Il a cinq perdantes dans son jeu (trois Piques et deux Carreaux) Vous pouvez lui interdire de couper un Pique en jouant atout.

Voici les quatre jeux :

♠ RV 10 8 5 2	♠ 9 6 3	♠ A
♥ R 4 2	♥ D 9 8 7 6 3	♥ V 10 5
♦ V 7	♦ 6 3	♦ RD 10 9 5 2
♣ V 7	♣ 10 4	♣ 9 6 2
	♠ D 7 4	
	♥ A	
	♦ A 8 4	
	♣ ARD 8 5 3	

Le déclarant va prendre le retour atout et jouer Pique que votre partenaire va couper pour jouer un second coup d'atout. Une de chute. Dans l'autre salle, le déclarant jouait 4 Trèfles et a chuté de deux sur entame atout.

Réponse A ou B : vous perdez 5 Imps.

Réponse C : vous perdez 1 Imp.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°5

L'adversaire nous a mis un sacré coup de pression. Le partenaire a toutes les chances d'être court à Pique et donc de posséder une seconde couleur, à Trèfle ou à Carreau. L'enchère de 4SA est souvent considérée comme un Blackwood dans cette situation. De plus, si elle montrait pour la paire un bicolore mineur, elle amènerait le partenaire à annoncer les Carreaux avec trois Carreaux et deux Trèfles, ce qui serait catastrophique. Oublions. 5♣ a une bonne chance de bien tomber mais l'enchère semble un peu unilatérale. Contre montre du jeu. Le partenaire annoncera sa seconde couleur s'il en possède une. C'est ici l'enchère gagnante. Voici les quatre jeux :

♠ R5 ♥ RV10652 ♦ A9642 ♣ -		♠ V102 ♥ A43 ♦ V5 ♣ D7542
♠ D98643 ♥ D87 ♦ D3 ♣ A3		
♠ A7 ♥ 9 ♦ R1087 ♣ RV10986		

On voit ici le style très agressif des Polonais. Une ouverture de 2♦ avec des Piques anémiques et surtout un saut à 4♠ avec seulement trois atouts (ce contrat coûterait 1100 !). Lebatteux a choisi une surenchère à 5♣, somme toute raisonnable et a dû concéder une de chute. Dans l'autre salle, le bon contrat de 5♦ a été atteint sans douleur (de façon anecdotique, on réalise 6♦).

Réponse A : vous égalisez la donne. **Réponse B ou C :** vous perdez 12 Imps.

PROBLÈME N°6

Cette main distribuée exige un réveil. Avec cinq Carreaux et une main de première zone, une enchère de 2 Carreaux semble s'imposer. L'impétueux Michal Klukowski choisit pourtant le réveil par contre dans l'espoir de prendre une pénalité juteuse. Voici les quatre jeux :

♠ R10763 ♥ 2 ♦ RDV4 ♣ AV2		♠ AV ♥ 10965 ♦ 1082 ♣ 10984
♠ D8542 ♥ 873 ♦ A ♣ RD65		
♠ 9 ♥ ARDV4 ♦ 97653 ♣ 73		

L'enchère gagnante était bien 2♦ puisqu'elle permettait d'appeler 3SA ou 5♦, deux manches « tabulaires ». Au contrat de 1♠ contré, le déclarant ne devrait pas avoir de mal à amasser six levées (un Trèfle, deux Piques, un Carreau et deux coupes à Carreau).

Réponse A : vous perdez 10 Imps. **Réponse B :** vous perdez 8 Imps. **Réponse C :** vous égalisez la donne.

PROBLÈME N°7

Il semblerait qu'on n'ait plus rien à dire, comme il est d'usage, après une ouverture de barrage. Pourtant, plusieurs éléments militent pour une surenchère : le singleton Cœur, les deux As, la possibilité de surenchérir au palier de deux. Pascal Leprince a contré pour montrer tout cela en une enchère. Aymeric Lebatteux a transformé le contre avec gourmandise et la paire française a encaissé 1100 !

Voici les quatre jeux :

♠ RD ♥ V9652 ♦ R10 ♣ R983		♠ 865 ♥ AR1043 ♦ ADV5 ♣ 5
♠ A109743 ♥ 7 ♦ 742 ♣ A102		
♠ V2 ♥ D8 ♦ 9863 ♣ DV764		

Dans l'autre salle, Est-Ouest ont marqué 480 au contrat de 4♠.

Réponse A : vous perdez 2 Imps. **Réponse B :** vous gagnez 12 Imps.

Réponse C : vous égalisez la donne.

PROBLÈME N°8

Que signifie le contre ? Que la main se situe dans la zone forte. Dès lors, faut-il passer pour encaisser une substantielle pénalité ou surenchérir pour trouver un contrat au palier de cinq. Tout ceci est affaire de jugement à la table. Des adversaires qui annoncent 4♠ rouges contre verts pensent les gagner ! Dès lors, il semble plus prudent de surenchérir. Ici, l'enchère de 4SA indique simplement que l'on n'est pas unicolore. Elle ne montre pas spécifiquement les mineures. C'est le choix de Klukowski.

Voici les quatre jeux :

♠ 109742 ♥ AV5 ♦ 4 ♣ RV104		♠ AV ♥ 1087643 ♦ ARD ♣ A2
♠ 6 ♥ RD9 ♦ 10932 ♣ 87653		
♠ RD853 ♥ 2 ♦ V8765 ♣ D9		

Kalita, en Est, a annoncé 5♥, contrat final, et a fait une de chute.

Dans l'autre salle, 4♠ ont été contrés et faits pour 790.

Réponse A : vous égalisez la donne.

Réponse B : vous gagnez 13 Imps.

Réponse C : vous gagnez 11 Imps.

FAITES DES FESTIVALS !

C'est parti pour la saison des festivals. Antibes-Juan-les Pins et Bordeaux ont donné le ton. De sympathiques rendez-vous en perspective pour tous les bridgeurs, de Biarritz à Roussillon, en passant par Deauville, Aix-les-Bains, Saintes, La Baule, La Grande Motte, Le Touquet ou Saint Malo... Amusez-vous ! En attendant, entraînez-vous avec ces 2 donnes issues de l'Open de Juan-les-Pins.

PROBLÈME N°1

Vous possédez, en Sud :

Don. : O - Vuln. : Est/Ouest

♠ 83
♥ 43
♦ AD1043
♣ A974

S	O	N	E
X* ?	- 4♥	1♣ -	1♥ -

* Dénie quatre Piques.

Quelle enchère faites-vous ?

A Passe	B Contre	C 4SA
----------------	-----------------	--------------

PROBLÈME N°2

Vous jouez maintenant en face du mort :

Don. : O - Vuln. : Nord/Sud

♠ V106
♥ R107
♦ DV4
♣ D964

N	E
O	S

♠ ARD74
♥ AV3
♦ 1087
♣ 72

S	O	N	E
1SA	-	2SA	-

Ouest entame du 4 de Cœur et vous faites le Valet en main. Quel est votre plan ?

A Vous encaissez vos huit levées majeures et vous jouez Carreau	B Vous encaissez vos Piques et vous jouez Carreau	C Vous jouez Carreau
---	---	--------------------------------

→ Solutions page suivante.



CARTE POSTALE DU FESTIVAL D'ANTIBES JUAN-LES-PINS



À RETROUVER ICI :



DIRECTION LA CÔTE D'AZUR POUR LE WEEK-END DE L'ASCENSION AVEC JÉRÔME CLAESENS...

1 JÉRÔME ASSISTE CHAQUE JOUR AU DÉBRIEF DES DONNES PROPOSÉ À TOUS LES FESTIVALIERS AVEC UN TRIO MAGIQUE, CETTE ANNÉE : PHILIPPE CRONIER, THOMAS ET MICHEL BESSIS. 2 RENDEZ-VOUS DANS LES RUES PIÉTONNES DE JUAN POUR UN DÎNER ENTRE BRIDGEURS BELGES AU « POUSSE-POUSSE », L'ASIAN DELICATESSEN RESTAURANT. UNE INSTITUTION. 3 PAS UNE JOURNÉE SANS L'ÉTAPE « GELATERIA DEL PORTO », DANS LE VIEIL ANTIBES, POUR DÉGUSTER UNE GLACE ARTISANALE, « LES MEILLEURES DU MONDE » SELON JÉRÔME : LA NOISETTE ET LE CHOCOLAT SONT À TOMBER ! 4 BALLADE SUR LE PORT D'ANTIBES AVEC LE RÉDACTEUR EN CHEF DE MÉDIA POSITIF POUR UN REPORTAGE.

L'HOMME DU FESTIVAL : PHILIPPE CRONIER



Deuxième victoire consécutive au prestigieux open de Juan pour Philippe Cronier, associé cette année au Lyonnais Nicolas Dechelette. C'est avec Bernard Cabanes qu'il avait remporté l'édition 2024. Les bras chargés de cadeaux, il a posé avec son partenaire Mehdi Klibi (photo) après leur victoire dans le tournoi provençal. Septième du mixte avec Mounia Klibi et deuxième de l'IMP avec Marc Mus, le Parisien a réalisé une superbe semaine !



TWITCH AGAIN !

CLIQUEZ, REGARDEZ, VIBREZ !

L'ÉVÈNEMENT

MONDIAL HERNING 2025
28-31 AOÛT



→ SUIVEZ LES DEMI-FINALES ET LA FINALE COMMENTÉES EN DIRECT

LES REPLAYS...

POUR PROGRESSER...

QUESTIONS POUR UN BRIDGEUR
toute la série

Niveaux débutant, perfectionnement,
compétition

Pour scanner le QR Code il faut être connecté à l'espace licencié



POUR S'AMUSER...

TOP 16,
FINALE DE L'INTERCLUBS,
FRANCE-BELGIQUE...



→ TOUS LES REPLAYS À RETROUVER ICI

→ SUR LA CHAÎNE YouTube FFB

VOS RENDEZ-VOUS DE LA RENTRÉE

QUESTIONS POUR UN BRIDGEUR

25 SEPTEMBRE : *Michel Bessis, niveau Compétition*

9 OCTOBRE : *Vanessa Réess, niveau Perfectionnement*

Les événements ou émissions en direct sont proposés sur la chaîne twitch.tv/ffbridge

Les replays de « Questions pour un bridgeur », sont accessibles ici
(à condition d'être connecté sur votre espace licencié du site FFB)

Les retransmissions de compétitions sur la chaîne YouTube de la FFB

TOUT EST GRATUIT !



LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°1

Les adversaires, rouges contre verts, ont déclaré la manche à 4♥. Va-t-elle chuter ? Vous n'en savez rien. Ce qui est probable, en revanche, c'est que le partenaire soit singleton à Cœur, donc qu'il possède une main irrégulière. Dès lors, il existe un fit ou un double fit mineur dans votre camp. Une manche en mineure est donc dans l'air du temps. Vous pouvez dire 5♣ ou 4SA (les mineures). Cela devrait être dans les cartes. Les quatre jeux :

♠ A976		♠ D102
♥ A6		♥ RDV5
♦ RV		♦ 9652
♣ V10532		♣ D8
♠ RV54	N	
♥ 109872	O	E
♦ 87	S	
♣ R6		
♠ 83		
♥ 43		
♦ AD1043		
♣ A974		

Comme on le voit, on gagne 5♣ sans difficulté bien que Nord possède deux cartes à Cœur (l'intervention d'Est dans quatre cartes était pour le moins audacieuse). Si vous avez contré, vous marquez 500 en tête et 800 si vous trouvez la coupe à Pique (pas facile car Nord ne pense pas que ayez deux atouts).

Réponse A : vous marquez 10%. **Réponse B** : vous marquez 95%.

Réponse C : vous marquez 70%.

PROBLÈME N°2

Vous vous êtes arrêté à 2SA et il peut sembler sage d'encaisser vos huit levées sans demander votre reste. Mais c'est une illusion. En vérité, si votre ouverture d'1SA en quatrième a ses mérites, il est hautement probable qu'elle ne sera pas choisie par le champ. Le contrat du champ a toutes les chances d'être 2♠ (après la séquence 1♠ 2♠). Dans un contrat à Pique, vous ne devriez perdre en principe que quatre levées (140). Conclusion : si vous vous contentez de 120, vous allez marquer un très mauvais coup. Profitez du fait que les défenseurs ignorent que vous possédez cinq Piques maîtres et attaquez les Carreaux à la deuxième levée. Il est vrai que vous risquez de chuter mais un bon risque à prendre. Comme il n'est pas facile pour l'adversaire d'attaquer les Trèfles avec cette teneur au mort, vous êtes favori pour marquer 150, un score magique.

Voici les quatre jeux :

♠ V106		♠ 853
♥ R107		♥ 98
♦ DV4		♦ R962
♣ D964		♣ A1083
♠ 92	N	
♥ D6542	O	E
♦ A53	S	
♣ RV5		
♠ ARD74		
♥ AV3		
♦ 1087		
♣ 72		

Réponse A : vous marquez 15%. **Réponse B** : vous marquez 15%.

Réponse C : vous marquez 95%.

zoom

GENEVIÈVE ROLAND, LA PASSION DU BRIDGE EN HÉRITAGE



À 103 ans, Geneviève Roland incarne la vitalité et la convivialité que l'on retrouve autour d'une table de bridge. Fidèle du tournoi de régularité du Bridge Club Paris 12, elle impressionne autant par sa longévité que par sa finesse de jeu. Geneviève a découvert le bridge à l'âge de 12 ans, une passion qu'elle n'a jamais quittée et qu'elle a partagée avec son mari, puis transmise à ses trois enfants. Geneviève est une adversaire redoutable autant qu'une partenaire précieuse. Sa réputation de "bonne cartonneuse" s'est forgée au fil des années. Les habitués saluent sa bienveillance naturelle, mais redoutent ses éclairs de génie. Au-delà du plaisir de jouer, Geneviève incarne l'idée que le bridge est bien plus qu'un jeu. C'est un lien social, une gymnastique intellectuelle, un engagement de cœur et d'esprit. Son parcours illustre pleinement les bienfaits que la Fédération Française de Bridge promeut à travers des initiatives telles que "Bridgez-vous bien", qui encouragent les collectivités locales à utiliser le bridge comme outil de lutte contre l'isolement et de promotion du lien intergénérationnel.

PARTICIPEZ

AU CHALLENGE DES FESTIVALS 2025

ET FAITES LE PLEIN DE BONS SOUVENIRS



TOUS LES CHEMINS MÈNENT AUX FESTIVALS !
+ d'infos sur ffbridge.fr



CAHIER DES JEUX



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

LA BONNE ENCHÈRE

JEAN-PIERRE DESMOULINS

Huit questions. 2,5 points par bonne réponse.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ R5
♥ AD73
♦ 1084
♣ RD92

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
1SA	-	2♥	-
?			

Votre enchère ?

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

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Personne

♠ 4
♥ V1063
♦ 974
♣ A9852

S	O	N	E
?	1♦	1♥	1♠

Votre enchère ?

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

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ RD4
♥ A105
♦ 73
♣ AD1062

S	O	N	E
1SA	-	2♦	-
2♥	-	3♥	-
?			

Votre enchère ?

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

♠ A963
♥ RD8
♦ 73
♣ R1075

S	O	N	E
?	1♣	1♥	1♠

Votre enchère ?

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

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ RD94
♥ 753
♦ A102
♣ RV7

S	O	N	E
1♠	-	1♦	-
?	-	2♦	-

Votre enchère ?

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

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ D103
♥ 962
♦ AD10
♣ RD92

S	O	N	E
?		1♥	-

Votre enchère ?

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

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Est / Ouest

♠ R5
♥ 76
♦ ARV103
♣ RD72

S	O	N	E
?	3♥	-	-

Votre enchère ?

A Contre	B 3SA	C 4♦	D 4SA
----------	-------	------	-------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ R5
♥ AD963
♦ 972
♣ A103

S	O	N	E
1♥	-	1♣	-
2♦	-	1♠	-
?		2♠	-

Votre enchère ?

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

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENCHÈRE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A ▶ Passe

L'enchère de 2♥ après la redemande de l'ouvreur indique que le répondant a cinq cartes à Pique, quatre cartes à Cœur, et **aucun espoir de manche face à 12-14H** : sinon, votre partenaire aurait fait un Roudi. Passez donc sans hésitation.

JEU N°2

RÉPONSE D ▶ 3♥

Les enchères compétitives sont un combat, pas un jeu de points ! **Respectez donc la loi des atouts en soutenant au palier de 3**. À noter que l'enchère de 3♣ serait bien une enchère de rencontre dans cette situation, mais indiquerait un jeu de 7 à 10H.

JEU N°3

RÉPONSE D ▶ 4♥

Votre partenaire promet six cartes à Cœur et propose la manche : ne confondez pas cette séquence avec un saut direct à 3♥, qui indiquerait un unicolore de chelem. **Réévaluez bien votre jeu une fois fitté** : 15H + 1L pour votre couleur 5° + 2D pour le 9° atout + 1D pour le doubleton = 19HLD. Vous devez donc accepter la proposition, et avec enthousiasme s'il vous plaît !

JEU N°4

RÉPONSE B ▶ 2♣

Vous avez trop de jeu pour un soutien direct, limité à 10/11HLD. Dans cette situation, contrer dénie le fit dans la majeure d'intervention du partenaire **parce que vous avez à votre disposition un cue-bid qui n'impose pas à votre camp de jouer au palier de 3** (il est possible pour votre partenaire de revenir à 2♥) : vous resterez donc en sécurité distributionnelle.

JEU N°5

RÉPONSE B ▶ 3♣

Le soutien à 3♦ serait non forcing avec une dizaine de points : il faut donc changer de couleur, puisque vous ne pouvez pas sauter à 3SA avec ces trois petits Cœurs. L'enchère de 2♥ serait bien une troisième couleur forcing mais celle de 3♣ est plus adaptée : elle affirme un arrêt dans la couleur et **recherche prioritairement l'arrêt dans la dernière couleur pour jouer 3SA**.

JEU N°6

RÉPONSE B ▶ 2SA

Si vous répondez 2♣, il sera difficile de faire comprendre à votre partenaire que vous êtes fitté mais que **vous mourrez d'envie de jouer 3SA**. Pour ce faire, **utilisez le 2SA fitté** et s'il revient à 3♥ jeu minimum, poursuivez par 3SA. Attention, un saut direct à 3SA montrerait quatre atouts et un saut à 4♥ serait un barrage.

JEU N°7

RÉPONSE B ▶ 3SA

Quelle enchère difficile... D'abord, il n'est pas possible de passer : le risque de rater une manche est trop grand. Ensuite, quelle est la manche la plus probable ? **Avec ce jeu semi-régulier, c'est 3SA**, pour peu que votre partenaire ait un peu de jeu et l'arrêt à Cœur (ou que la couleur bloque). Comme contrer n'est pas envisageable avec deux cartes à Pique, plongez à 3SA !

JEU N°8

RÉPONSE D ▶ 3SA

L'enchère de 2♠ est de type « poubelle » : elle montre un jeu régulier sans trois cartes à Cœur ni arrêt à Carreau. L'ouvreur devrait donc avoir 4 Piques/2 Cœurs/3 Carreaux/4 Trèfles. Sautez à 3SA, c'est la manche la plus vraisemblable **puisque vous allez perdre les trois premières levées de Carreau**. Espérez simplement les Carreaux répartis 4-3 en défense, ce qui est la probabilité !

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
3♦		1♥	1♠

A ♠ 76
♥ 5
♦ RD109765
♣ V63

B ♠ 8
♥ RV96
♦ AD1083
♣ 873

C ♠ AD53
♥ RD1032
♦ 5
♣ 932

D ♠ 93
♥ R1095
♦ A9863
♣ D7

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠ 2♠	-	2♣	1♣ -

A ♠ AR8765
♥ 876
♦ R3
♣ R6

B ♠ R10853
♥ 3
♦ D1085
♣ R64

C ♠ RV1053
♥ AD
♦ R83
♣ 763

D ♠ A9853
♥ R83
♦ RV5
♣ 94

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥ 2♣	-	1♦ 1♠	- -

A ♠ RV93
♥ A976
♦ D7
♣ DV5

B ♠ RD93
♥ ADV64
♦ D74
♣ 6

C ♠ RV93
♥ R976
♦ 83
♣ A73

D ♠ RV93
♥ AR93
♦ D3
♣ R84

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
1♦ 4SA	3♠	X	4♠

A ♠ 6
♥ 83
♦ ARV63
♣ ADV53

B ♠ 76
♥ AD105
♦ ARV632
♣ 6

C ♠ 8
♥ DV52
♦ AD8754
♣ R8

D ♠ 9
♥ AV4
♦ AV863
♣ D863

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE MAIN

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A

► Le décodage de la séquence :

Sud a décrit six ou sept jolis Carreaux dans un jeu faible. Attention, si Est avait contré d'appel, ce saut serait une enchère de rencontre.

Avec la main A, Sud est parfaitement en règle pour faire cette enchère. Notons que se contenter de 2♦ pourrait amener à une catastrophe en trompant le partenaire sur la force. **C'est la bonne main.**

Avec la main B, Sud a de quoi déclarer une manche. Il faut sauter à 4♦. C'est une enchère de rencontre qui montre au moins quatre Cœurs et au moins cinq jolis Carreaux. Cette information peut être capitale si votre camp doit surenchérir sur un éventuel 4♠ adverse ou alors dans l'éventualité d'un chelem.

Avec la main C, Sud doit faire un cue-bid à 2♠ qui montre quatre atouts et une main forcing de manche. Un chelem n'est peut-être pas très loin.

Avec la main D, Sud doit se contenter d'un saut à 3♥ qui montre un soutien limite avec quatre atouts.

JEU N°2

RÉPONSE D

► Le décodage de la séquence :

Sur le cue-bid de Nord, Sud doit décrire sa distribution avec une contrainte : ne pas dépasser le palier de 2♠ avec une main inférieure à l'ouverture.

Avec la main A, Sud fait un saut à 3♠ pour montrer six cartes et l'ouverture.

Avec la main B, Sud annonce sa seconde couleur (2♦). Cette enchère est forcing jusqu'à 2♠ et est totalement ambiguë en force (de 7 à 17H).

Avec la main C, Sud ne peut ni annoncer une seconde couleur ni parler à Sans-Atout. Comme il possède l'ouverture, il ne doit pas se contenter de 2♠. La bonne enchère est un cue-bid à 3♣.

Avec la main D, Sud, sans l'ouverture et sans seconde couleur économique, doit répéter ses Piques. **C'est la bonne main.**

JEU N°3

RÉPONSE D

► Le décodage de la séquence :

Quand il est fitté à Pique, Sud nomme la quatrième couleur avec une main ambitieuse.

Avec la main A, Sud se contente d'un soutien à 4♠. Nord ne reparlera qu'avec une montagne.

Avec la main B, Sud dispose d'une enchère parfaite pour montrer son fit, ses ambitions et sa courte : 4♣. Ce Splinter permettra de trouver un joli chelem si Nord possède : ♠ A1084 ♥ R5 ♦ AR85 ♣ 953.

Avec la main C, Sud doit se contenter d'un soutien limite à 3♠.

Avec la main D, Sud doit commencer par une quatrième couleur. Un chelem est possible si l'ouvreur possède un jeu de seconde zone. **C'est la bonne main.**

JEU N°4

RÉPONSE B

► Le décodage de la séquence :

Nord a montré au moins une dizaine de points avec, en principe, une couleur à Cœur. 4SA est une relance qui montre un jeu distribué, soit avec quatre Trèfles, soit avec quatre Cœurs et des envies de chelem.

Avec la main A, Sud doit annoncer 5♣ pour montrer cinq cartes.

Avec la main B, Sud est un peu fort pour se contenter de 5♥. Il transite donc par 4SA et fera suivre par 5♥ le cas échéant. **C'est la bonne main.**

Avec la main C, Sud surenchérira à 5♥ avec ce jeu distribué aux ambitions limitées.

Avec la main D, Sud possède bien quatre Trèfles mais n'a pas les moyens d'une surenchère avec ses 12 points H et ses couleurs anémiques. Il passe.

LA BONNE ENTAME

ALAIN LÉVY

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ D1063
♥ A85
♦ D
♣ RV952

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
1♥	-	1♠	-
1SA	-	-	-

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

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

♠ V102
♥ RV93
♦ R4
♣ D1087

S	O	N	E
1♠	-	1♥	-
2♦	-	2♣	-
4♠	-	2♠	-

A Valet de Pique	B 2 de Pique	C Roi de Carreau	D 8 de Trèfle
-------------------------------	---------------------------	-------------------------------	----------------------------

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ AV52
♥ D108
♦ 1098
♣ D109

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

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ V9
♥ A1083
♦ D952
♣ V73

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

A Valet de Pique	B 3 de Cœur	C 2 de Carreau	D 7 de Trèfle
-------------------------------	--------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ R102
♥ A108
♦ 753
♣ D1062

S	O	N	E
2♣	-	1♦	-
3♠	-	2SA	-
-	-	4♠	-

A 2 de Pique	B As de Cœur	C 3 de Carreau	D 6 de Trèfle
---------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ AV83
♥ RV83
♦ 4
♣ D1083

S	O	N	E
1SA	-	3SA	-

A 3 de Pique	B 3 de Cœur	C 4 de Carreau	D 3 de Trèfle
---------------------------	--------------------------	-----------------------------	----------------------------

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ AV9
♥ R107
♦ AD109
♣ V43

S	O	N	E
1♦	-	2♣	-
2SA	-	3SA	-

A 10 de Carreau	B As de Carreau	C 4 de Trèfle	D Dame de Carreau
------------------------------	------------------------------	----------------------------	--------------------------------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ 10
♥ D87542
♦ 10987
♣ A7

S	O	N	E
1SA	-	4SA	-
5♣	-	6♣	-

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

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENTAME

LES SOLUTIONS

JEU N°1 RÉPONSE D ▶ 5 de Trèfle

L'enchère de 1♠ est soit naturelle, soit une quatrième couleur forcing qui s'emploie à partir de 11H. Le passe de Nord sur 1SA signale qu'il a moins de 11H. Son enchère de 1♠ est donc naturelle, et, pour avoir répondu 1♦ plutôt que 1♠, Nord a 5+ Carreaux et 4 Piques, entre 7 et 10H, dans une distribution irrégulière. Il reste donc entre trois et quatre cartes au mort entre les Trèfles et les Cœurs. Si l'on ajoute que Sud a pu ouvrir de 1♣ avec trois cartes, l'entame de la quatrième meilleure dans cette couleur cinquième rapidement affranchissable ne souffre pas de discussion.

JEU N°2 RÉPONSE B ▶ 2 de Pique

Vous avez de solides oppositions dans les deux couleurs annoncées par le mort, et aucun espoir de levée à Carreau autre que l'éventuel As de votre partenaire, Nord a annoncé trois cartes à Pique en complément de son bicolore Cœur Trèfle et donc un singleton à Carreau. Adoptez un principe constant, entamer atout avec des tenues dans les couleurs de vos adversaires. L'entame du 2 de Pique est supérieure à celle du Valet elle évite un télescopage en face d'un honneur sec de votre partenaire, Dame ou Roi.

JEU N°3 RÉPONSE A ▶ As de Pique

Vous savez que Sud vient de déclarer un chelem avec un As et la Dame d'atout manquants. Sud, un de vos vieux adversaires, a sûrement six cartes à Cœur. Vous avez une forte probabilité de réaliser une levée d'atout, qui, associée à votre As de Pique suffit à faire chuter ce chelem. Vous devez encaisser d'urgence l'As de Pique évitant ainsi de voir le déclarant jouer AR d'atout puis quatre tours de Carreau pour défausser ses deux Piques, le Roi et un petit.

Main de Sud : ♠ R4 ♥ AV6542 ♦ 72 ♣ A103.

JEU N°4 RÉPONSE D ▶ 7 de Trèfle

Vos deux couleurs 4^{es} ont trop peu d'espoir d'affranchissement pour risquer de sacrifier votre Dame de Carreau, ou d'entamer Cœur devant la longueur souvent cinquième du mort. L'entame du Valet de Pique aurait un sens à travers la couleur du mort. Reste à tenter votre chance à Trèfle, sans oublier que, sous un honneur 3^e il convient d'entamer de la carte intermédiaire.

JEU N°5 RÉPONSE C ▶ 3 de Carreau

Sud a exprimé naturellement une distribution avec cinq (six) cartes à Trèfle et quatre cartes à Pique, Nord a une distribution régulière avec quatre cartes à Pique. Quand le camp adverse annonce trois couleurs, il est tentant d'entamer de la couleur verte, mais pas d'un As troisième qui donne statistiquement une levée. L'entame à Carreau est neutre, d'autant qu'elle ne tombe pas nécessairement dans une longueur affranchissable du mort, qui peut même être une longueur de trois cartes, dans une distribution 4432.

JEU N°6 RÉPONSE B ▶ 3 de Cœur

Un problème d'entame récurrent que vous résolvez sans hésiter grâce à votre lecture assidue de ces articles. Du point de vue de la qualité des couleurs, l'entame à Trèfle est la meilleure. Mais son avantage s'arrête là. Priorité indiscutable dans cette séquence à l'entame d'une majeure quatrième sur celle d'une mineure quatrième (pas de Stayman en Sud, longueur mineure fréquente en Nord). En revanche le critère de qualité de couleur départage les deux majeures. La meilleure entame est celle sous le plus petit honneur dans quatre cartes.

JEU N°7 RÉPONSE B ▶ As de Carreau

Première constatation vous avez 15H, vous jouez seul contre tous ou presque. L'entame d'une majeure va donner une levée sans retour. Celle sous le Valet de Trèfle troisième n'est même pas neutre. De fait, votre meilleure chance est à Carreau. Encore une fois, Sud peut n'avoir que trois cartes à Carreau, et même sinon vous êtes certain d'y affranchir rapidement deux levées, ou trois, si le point de votre partenaire est le Valet de Carreau, ou si ce Valet est sec ou second au mort. Pour conserver toutes vos chances, la meilleure entame est celle de l'As de Carreau.

JEU N°8 RÉPONSE B ▶ 7 de Cœur

Après une séquence quantitative le camp adverse a retrouvé un soutien huitième ou neuvième à Trèfle, à tort ou à raison. Votre premier réflexe qui est d'entamer du 10 de Pique sec ne peut pas être bon. Votre partenaire n'a pas d'As et s'il a l'As de Pique il ne disparaîtra pas. L'entame du 10 de Carreau parfaitement neutre est déjà un meilleur choix qui consiste à jouer que le contrat va chuter naturellement. Reste une dernière option : entamer Cœur pour débusquer le singleton de votre partenaire. Une probabilité non nulle quand vos deux adversaires ont annoncé deux distributions régulières.

LA BONNE LIGNE

JEAN-PAUL BALIAN

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ 9862
♥ 1092
♦ V95
♣ A73

N
O E
S

♠ AR
♥ ADV73
♦ A104
♣ R86

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
2♣	-	2♦	-
2♥	-	4♥	fin

Ouest entame du 2 de Trèfle.

A	B	C	D
Vous prenez de l'As et tentez l'impasse au Roi de Cœur	Vous prenez de l'As et faites une première impasse à Roi-Dame de Carreau	Vous prenez du Roi et jouez As de Cœur et petit Cœur	Vous prenez du Roi et jouez un petit Cœur

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ 52
♥ R10752
♦ 763
♣ AV3

N
O E
S

♠ AV109843
♥ A
♦ RDV9
♣ 5

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠	X	1SA	-
4♠	fin		

Ouest entame de la Dame de Cœur.
Vous prenez de l'As et :

A	B	C	D
Vous tirez l'As de Pique	Vous montez au mort à Trèfle, défaussez un Carreau sur le Roi de Cœur et jouez Pique pour votre Valet	Vous montez au mort à Trèfle, défaussez un Carreau sur le Roi de Cœur et jouez Pique pour votre As	Vous montez au mort à Trèfle et jouez Pique pour votre Valet

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ 2
♥ RD543
♦ 9876
♣ AR6

N
O E
S

♠ ARD
♥ A2
♦ 5432
♣ 5432

Don. : S - Vuln. : Personne

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

Ouest entame du Valet de Pique.
Vous prenez et :

A	B	C	D
Vous donnez un coup à blanc à Cœur	Vous jouez les Cœurs « en tête »	Vous jouez Carreau	Vous jouez As, Roi de Trèfle et Trèfle

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ V1092
♥ AD1093
♦ 62
♣ 53

N
O E
S

♠ A43
♥ V5
♦ AR103
♣ ARD6

Don. : S - Vuln. : Tous

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

Ouest entame du Valet de Trèfle.

A	B	C	D
Vous laissez passer	Vous prenez et jouez le Valet de Cœur pris de la Dame	Vous prenez, et laissez courir le Valet de Cœur	Vous prenez et jouez As de Pique et Pique

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE C ▶ Vous prenez du Roi et jouez As de Cœur et petit Cœur.

Vous pouvez bien sûr utiliser votre seule remontée à Trèfle pour faire l'impasse à Cœur (48% de chances de gain - le Roi placé au plus quatrième -) mais il y a mieux à faire : **tenter la double impasse Carreau** (75% de chances de réussite... et même plus en pratique, compte tenu de l'absence d'entame dans cette couleur). Pour ce faire, vous avez besoin de deux remontées au mort. Prenez l'entame en main et jouez As de Cœur (on ne sait jamais...) et Cœur. En main, le flanc rejoue Trèfle que vous prenez au mort pour tenter une première impasse Carreau. Ouest prend du Roi, encaisse un Trèfle et doit vous rendre la main. Vous remontez au mort en jouant un petit Cœur de votre main pour le 10 (ce qui purge ici le dernier atout d'Ouest) et pouvez alors tenter une deuxième impasse à Carreau. Lorsqu'elle réussit, vous avez dix bonnes levées.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ V5	♠ 9862	
♥ R85	♥ 1092	
♦ R76	♦ V95	
♣ V9542	♣ A73	
		♠ D10743
		♥ 64
		♦ D832
		♣ D10
		♠ AR
		♥ ADV73
		♦ A104
		♣ R86

JEU N°2

RÉPONSE B ▶ Vous montez au mort à Trèfle, défaussez un Carreau sur le Roi de Cœur et jouez Pique pour votre Valet.

Il n'est pas facile de voir comment on peut chuter ce coup ! Le Roi de Cœur sert à défausser le quatrième Carreau et on ne perdra en tout et pour tout que deux atouts et un Carreau. Il y a pourtant un risque de chute **avec un partage 4-0 des atouts, si Est est singleton Carreau**. Pour vous prémunir contre cette configuration, montez au mort à Trèfle, défaussez le 9 de Carreau sur le Roi de Cœur et jouez atout :

- si Est fournit un petit, faites l'impasse. Quand le 10 tient et qu'Ouest défausse, tirez l'As : vous ne donnez que deux atouts. Si le 10 est pris par un honneur sec ou second, vous ne pourrez pas perdre plus de deux atouts car une éventuelle coupe Carreau en Est serait effectuée au détriment de sa levée d'atout naturelle.

- si Est intercale un honneur, prenez de l'As et rejouez le Valet. Est pourra alors réaliser une coupe à Carreau mais vous n'aurez concédé qu'une levée d'honneur à Pique, une levée de coupe et l'As de Carreau.

Vous avez opté pour la réponse B : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 52		
♥ R10752		
♦ 763		
♣ AV3		
		♠ RD76
		♥ 643
		♦ 2
		♣ D8642
		♠ AV109843
		♥ A
		♦ RDV9
		♣ 5

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE A ▶ Vous donnez un coup à blanc à Cœur.

Vous avez huit levées de tête. Jouer sur les Trèfles nécessite un partage 3-3 (36% seulement) et pour affranchir un Carreau, vous devez lâcher trois fois la main et devrez concéder trois Carreaux et au moins deux Piques. Les Cœurs représentent votre meilleure chance de gain puisqu'un partage 3-3 ou 4-2 (84%) suffit à votre bonheur. Si vous attaquez les Cœurs en tête et qu'ils sont 4-2, vous allez concéder le quatrième tour de la couleur et votre contrat sera en danger : vous n'aurez plus de retour en main pour faire vos levées de Pique. La défense pourrait par exemple rejouer Trèfle et vous serez limité à un Pique, quatre Cœurs et deux Trèfles. Encaisser d'abord vos Piques ne serait pas meilleur car la défense serait en mesure d'encaisser des Carreaux et des Piques en main à Cœur. La solution consiste à **donner un coup à blanc à Cœur à la deuxième levée**, de sorte à conserver un retour en main pour réaliser vos Piques. Le contrat ne chutera que si les Carreaux adverses sont répartis 4-1. Il aurait alors fallu tirer les Cœurs en tête en espérant un partage 3-3 de la couleur. Mais les Carreaux 4-1 combiné aux Cœurs 3-3 sont une hypothèse bien moins probable qu'un partage 4-2 des Cœurs et 3-2 des Carreaux.

Vous avez opté pour la réponse A : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ V10987	♠ 2	♠ 6543
♥ V1098	♥ RD543	♥ 76
♦ A10	♦ 9876	♦ RDV
♣ 87	♣ AR6	♣ DV109
	♠ ARD	
	♥ A2	
	♦ 5432	
	♣ 5432	

JEU N°4

RÉPONSE D ▶ Vous prenez et jouez As de Pique et Pique.

Vous avez sept levées de tête. Vous pourriez être tenté de combiner vos chances dans les majeures en prenant le Valet de Cœur de la Dame. Le flanc doit laisser passer pour vous empêcher de réaliser quatre levées dans la couleur. Vous faites alors une première impasse Pique et en referez une deuxième en remontant au mort avec l'As de Cœur. De la sorte vous gagnerez votre contrat trois fois sur quatre en réalisant au moins deux Piques, deux Cœurs et cinq levées mineures. Vous ne chuterez en fait qu'avec Roi-Dame de Pique en Ouest. Pourtant, le contrat est à 100%. Prenez l'entame et **jouez As de Pique et Pique** (ou un petit Pique sans tirer l'As). Prenez le retour, quel qu'il soit et jouez maintenant le Valet de Cœur. Quand vous aurez fait cette levée (si le flanc prend, c'est gagné), rabattez-vous sur les Piques pour affranchir votre neuvième levée. Élégant, n'est-ce-pas ?

Vous avez opté pour la réponse D : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ V1092	♠ V1092	♠ 86
♥ AD1093	♥ RD75	♥ R872
♦ 62	♥ 64	♦ D954
♣ 53	♦ V87	♣ 874
	♣ V1092	
	♠ A43	
	♥ V5	
	♦ AR103	
	♣ ARD6	

« LES PARENTS DE JULIE ONT BIEN GÉRÉ : ILS LUI ONT FAIT UNE DONATION GRÂCE À LA VENTE EN NUE-PROPRIÉTÉ »

Quand les parents de Julie ont appris qu'en vendant leur maison en nue-propiété, ils pouvaient recevoir une importante somme d'argent sans quitter leur lieu de vie, ils n'ont pas hésité bien longtemps. Renée Costes leader du viager et de la nue-propiété en France nous présente les avantages de cette solution. **PAR CONSTANCE MORANT**

La vente en nue-propiété de votre logement est l'une des meilleures solutions pour disposer d'une somme d'argent immédiatement et ainsi organiser votre succession ou réaliser un projet important. Le tout sans changer votre cadre de vie.

Une somme d'argent importante et défiscalisée

Vendre votre logement en nue-propiété permet de recevoir immédiatement une somme d'argent conséquente correspondant à la valeur de cette vente, tout en continuant à vivre chez vous. Ce capital reçu a l'avantage d'être totalement défiscalisé s'il s'agit de votre résidence principale.

Des économies conséquentes

Avec la vente en nue-propiété, vous pouvez également réaliser des économies intéressantes puisque, selon le contrat choisi, vous ne payez plus la taxe foncière ni les gros travaux.

Des donations défiscalisées pour ses proches

En vendant en nue-propiété, vous libérez une somme d'argent auparavant bloquée dans votre patrimoine immobilier. Vous pouvez alors anticiper et préparer votre succession en faisant des donations à vos proches. Ces donations sont en grande partie défiscalisées et leur permettront de réaliser leurs propres projets. Le capital peut également vous permettre de financer ce qui vous tient à cœur.



**Julie, 36 ans
(Montpellier)**

« Il y a deux ans je me suis séparée et je voulais acheter pour m'installer avec mes enfants. Mon apport était assez faible par rapport au prix des maisons autour de Montpellier. Mes parents ont donc souhaité me donner un coup de pouce financier. Ils avaient également pour projet de réaliser quelques travaux dans leur maison.

Ils ont entendu parler de la vente en nue-propiété et c'est vrai que cette solution cohabitait toutes les cases. Avec la vente de leur maison, ils ont pu me faire une donation de 120 000 € qui m'a aidée à acheter ma maison à quelques kilomètres de chez eux. Avec les 150 000 € restants, mes parents ont notamment pu améliorer leur confort de vie en faisant installer une véranda et une piscine chez eux. Cerise sur le gâteau, ils ne paient plus la taxe foncière et les gros travaux de la maison, comme la toiture ou le changement des fenêtres.

Ils sont vraiment heureux d'avoir pu m'aider et rassurés de me savoir bien installée avec les enfants. Cet achat c'est un peu un projet commun ! Et leurs petits-enfants sont ravis de pouvoir profiter de la piscine ! »

 **RENÉE COSTES**
viager & nue-propiété

Pour plus d'informations,
contactez nous :

0 800 960 900

Service & appel gratuits

reneecostes.fr

Ou retournez ce coupon sous enveloppe non affranchie à :

RENÉE COSTES

Libre réponse 31138 - 75851 PARIS Cedex 17

FRAIS POSTAUX
OFFERTS

Nom Prénom

Adresse Code postal

Téléphone* Courriel

FFB0725NP

LE BON FLANC

MICHEL BESSIS

Chaque bonne réponse vous rapporte 5 points.

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ V10
♥ V86
♦ AR975
♣ RDV

♠ 743
♥ 2
♦ 103
♣ A987643

N
O E
S

Don. : E - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♠ 4♠	- fin	3♥	2♥ -

Vous entamez du 2 de Cœur pour la Dame d'Est qui tire l'As. **Que défaussez-vous ?**

A	B	C	D
Le 10 de Carreau	Le 9 de Trèfle	Le 3 de Carreau	Le 3 de Trèfle

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ RD63
♥ 10983
♦ ARD
♣ A5

♠ AV752
♥ AR
♦ V1072
♣ V10

N
O E
S

Don. : N - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥	1♠	1♦ 4♥	- fin

À tort ou a raison, vous avez entamé de l'As de Pique pour le 9 d'Est et le 10 du déclarant.

Que rejouez-vous maintenant ?

A	B	C	D
Trèfle	Pique	Cœur	Carreau

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ 74
♥ 84
♦ ARV98
♣ RDV4

N
O E
S

♠ R83
♥ DV9
♦ 1052
♣ A1086

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♠ 4♣	- -	2SA 4♠	- fin

Votre partenaire entame de l'As de Cœur. Vous fournissez la Dame. Il rejoue le 5 de Cœur pour votre Valet.

Vous rejouez ?

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ R63
♥ 105
♦ AD9743
♣ 92

N
O E
S

♠ AV1072
♥ 863
♦ 85
♣ AV3

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin

Votre partenaire entame de la Dame de Cœur. Le déclarant prend du Roi et joue Pique vers le Roi.

Vous prenez et rejouez ?

A	B	C	D
Cœur	Valet de Pique	As de Trèfle	Valet de Trèfle

→ Solutions et cotations page suivante.

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE A ▶ Le 10 de Carreau

Selon toute vraisemblance, votre camp va pouvoir réaliser trois levées de Cœur et vous avez donc deux défausses à trouver. Ce que vous devez réaliser, c'est qu'en défaussant deux Carreaux, vous pourrez vous créer une chicane qui vous permettra de réaliser une coupe si Est rejoue la couleur. C'est donc le 10, puis le 3 de Carreau que vous devez écarter.

Le 3 puis le 10 serait moins clair. Quant à appeler à Trèfle, n'y pensez même pas, la coupe à Carreau est une quatrième levée certaine pour votre camp.

Vous avez défaussé le 10 de Carreau : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 743	♠ V10	♠ 8
♥ 2	♥ V86	♥ ARD953
♦ 103	♦ AR975	♦ 842
♣ A987643	♣ RDV	♣ 1052
	♠ ARD9652	
	♥ 1074	
	♦ DV6	
	♣ -	

JEU N°2

RÉPONSE B ▶ Pique

Le 9 de Pique de votre partenaire montre un singleton ou un doubleton dans la couleur. À la tête de trois levées sûres, vous entrevoyez deux possibilités de faire chuter : faire une troisième levée d'atout ou réaliser une levée à Trèfle. Y a-t-il urgence à rejouer Trèfle si le partenaire a le Roi ? Sans doute pas puisque vous contrôlez les atouts et empêchez donc le déclarant de défausser rapidement ses perdantes dans la couleur. Jouer le Roi de Cœur est déjà bien meilleur car vous pouvez espérer recueillir un signal de la part d'Est.

Mais rejouer Pique est la bonne défense car elle conduit à la chute immédiate si votre partenaire détient un singleton et à battre également le contrat s'il détient un doubleton à Pique et la Dame de Cœur seconde, que vous lui ferez faire en jouant Pique, après avoir fait la levée du Roi de Cœur.

Vous avez rejoué Pique : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ AV752	♠ RD63	♠ 94
♥ AR	♥ 10983	♥ D7
♦ V1072	♦ ARD	♦ 86543
♣ V10	♣ A5	♣ 8762
	♠ 108	
	♥ V6542	
	♦ 9	
	♣ RD943	



Battle Bridge
JOURNAL INTERDIT
AUX ADULTES

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE A ▶ L'As de Trèfle

Vous avez, a priori, trois levées sûres : deux Cœurs déjà encaissés et l'As de Trèfle. Si votre partenaire détient le Valet ou la Dame de Pique, vous n'aurez aucune difficulté à réaliser une levée d'atout. Mais même s'il ne détient que deux petits Piques, vous pouvez rendre votre Roi de Pique imprenable en raccourcissant le mort par le biais d'un troisième tour de Cœur.

Mais attention ! Avant toute promotion d'atout, il faut encaisser ses levées sûres.

Tirez donc l'As de Trèfle avant de rejouer Cœur. Si vous ne le faites pas, Sud jouera Pique pour sa Dame, l'As de Pique et encaissera ses Carreaux en terminant au mort. Sur le quatrième Carreau, le 9 de Trèfle de sa main disparaîtra.

Vous avez rejoué l'As de Trèfle : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 95	♠ 74	♠ R83
♥ AR752	♥ 84	♥ DV9
♦ 76	♦ ARV98	♦ 1052
♣ 7532	♣ RDV4	♣ A1086
	♠ ADV1062	
	♥ 1063	
	♦ D43	
	♣ 9	

JEU N°4

RÉPONSE D ▶ Le Valet de Trèfle

Cette ligne de jeu étrange est néanmoins très éloquente. Le déclarant n'a pas joué Carreau parce que ceux-ci sont déjà affranchis. Il possède sans doute la Dame de Pique qu'il est en train d'établir.

Quid des Cœurs ? Ouest ne peut détenir ADVxx parce que cela ne laisserait que 14 points à l'ouvreur. Sud a donc à ce stade neuf levées à sa disposition, il faut en encaisser immédiatement quatre à Trèfle. Si Ouest possède R109x, vous pouvez rejouer As et Valet de Trèfle sans problème. Mais si ses Trèfles sont légèrement plus faibles, R107x par exemple, il faudra traverser deux fois la Dame du déclarant.

C'est donc le Valet de Trèfle qu'il faut rejouer. Sud couvre de la Dame pour le Roi d'Est qui rejoue Trèfle pour votre As et attend avec la fourchette 107 contre le 9 adverse.

Vous avez rejoué le Valet de Trèfle : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 854	♠ R63	♠ AV1072
♥ DV972	♥ 105	♥ 863
♦ 6	♦ AD9743	♦ 85
♣ R1076	♣ 92	♣ AV3
	♠ D9	
	♥ AR4	
	♦ RV102	
	♣ D854	

PROFITEZ DE VOS VACANCES
POUR PROGRESSER
AVEC LES COLLECTIONS
DE L'AS DE TRÈFLE
ET DU CAHIER DES JEUX



ET SI ON JOUAIT À L'ARBITRE ?

Voici quelques situations issues de l'examen "arbitre de club" de juin 2025.

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

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

Ouest entame face cachée. Avant que l'entame ne soit rendue face visible, Sud dit « *Oh ! excusez-moi, j'ai oublié d'alerter 2SA qui est un Texas pour les Carreaux* ». Aucune carte du mort n'a été exposée. Ouest vous appelle alors et vous demande s'il peut changer sa carte d'entame.

Qu'expliquez-vous aux joueurs ?

- A** Vous n'autorisez pas Ouest à modifier sa carte d'entame mais vous pourriez mettre une marque ajournée sur la donne si besoin..
- B** Vous autorisez Ouest à changer sa carte d'entame.
- C** Vous n'autorisez pas Ouest à changer sa carte d'entame.

SITUATION N°2

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

Ouest vous appelle, il n'a jamais eu l'intention de Contrer 3SA, il pensait avoir sorti le carton Passe de la boîte à enchère.

Quelle affirmation est entièrement vraie ?

- A** Est a déclaré, il est trop tard pour changer.
- B** Nord a déclaré il est trop tard pour changer.
- C** Ouest a fait une erreur de carton, on doit autoriser le changement de déclaration.

SITUATION N°3

Sud joue 4♠ sur entame 4♦, le 7 en Nord, le Roi en Est et Sud coupe du 2 de Pique. Est qui n'a pas remarqué la coupe du déclarant, rejoue As de Carreau. On vous appelle.

♠ D94 ♥ A62 ♦ D107 ♣ D973		♠ V3 ♥ D94 ♦ AR632 ♣ R84
♠ 87 ♥ RV107 ♦ V9854 ♣ A5	NE OS	♠ AR10652 ♥ 853 ♦ - ♣ V1062

Laquelle de ces affirmations est entièrement vraie ?

- A** Le déclarant doit jouer de sa main et l'As de Carreau est une carte pénalisée principale.
- B** Le déclarant doit jouer de sa main et l'As de Carreau est repris sans conséquence.
- C** Le déclarant peut accepter l'attaque de l'As de Carreau et dans ce cas, tout se poursuit sans conséquence.

SITUATION N°4

Sud est déclarant au contrat de 3SA, Est et Ouest entament simultanément face visible le premier de l'As de Pique et le second du 4 de Cœur. L'enquête montre qu'aucune action n'a été faite par un membre du camp Nord-Sud.

Quel arbitrage devez-vous rendre ?

- A** Sud peut choisir laquelle des deux entames il choisit, l'autre est une carte pénalisée principale.
- B** Est remet la carte dans son jeu, Ouest entame ce qu'il veut.
- C** L'entame légale est maintenue, l'autre est une carte pénalisée principale.

SITUATION N°5

Ouest possède la main suivante :

♠ ARV1094 ♥ 1074 ♦ 1042 ♣ 3

Ouest ouvre de 2♥ (carton posé et lâché) sur lequel Nord enchérit 2SA. Ouest change ensuite sa déclaration par 2♠. Est n'a pas déclaré consécutivement. Vous êtes requis à la table.

Qu'expliquez-vous aux joueurs ?

- A** Vous autorisez le changement car Ouest s'est manifestement trompé de carton d'enchère et vous autorisez Nord à changer sa déclaration s'il le souhaite.
- B** Vous proposez à Nord d'accepter le changement de déclaration s'il ne l'accepte pas, Ouest devra remettre 2♥.
- C** Vous obligez Ouest à remettre le carton 2♥. La connaissance de l'enchère retirée de 2♠ est une INA (Information Non Autorisée) pour son partenaire.

SITUATION N°6

Sud est déclarant au contrat de 3SA. Ouest entame de l'As de Pique pour le 2 du mort, le 9 en Est et le 4 de Trèfle en Sud (renonce !). Ouest rejoue le 3 de Pique, puis Sud s'aperçoit de sa renonce avant d'appeler une carte du mort et il remplace le 4 de Trèfle par le 4 de Pique. Ouest préfère appeler l'arbitre.

Que décidez-vous ?

- A** Vous n'autorisez pas le changement de carte par Sud car la renonce a été consommée lorsqu'Ouest a rejoué pour la levée suivante.
- B** Vous autorisez le changement de la carte du déclarant qui n'a pas encore joué ni de sa main ni de celle du mort sur la levée en cours. Le 4 de Trèfle remonte dans la main du déclarant.
- C** Vous autorisez le changement de la carte du déclarant qui n'a pas encore joué ni de sa main ni de celle du mort sur la levée en cours. Le 4 de Trèfle devient une carte pénalisée principale.
- D** Vous n'autorisez pas le changement de la carte du déclarant qui aurait dû vous appeler avant de prendre la moindre initiative.

SITUATION N°7

Donne 4 - Ouest donneur.

Nord passe hors tour et Est appelle l'arbitre. Il n'y a pas eu d'autre action avant votre arrivée à la table.

Quelle est la réponse vraie parmi celles proposées ?

- A** Est peut accepter le passe hors tour.
- B** Si le passe hors tour est refusé, Nord doit passer jusqu'à la fin des annonces.
- C** Si le passe hors tour est refusé, Sud doit passer à son prochain tour de déclarer.

SITUATION N°8

Sud, déclarant au contrat de 4♠ vient de faire la levée du mort. La levée est fermée mais il souhaite revoir les cartes jouées avant de jouer la levée suivante.

Quelle affirmation est vraie ?

- A** Sud peut revoir toutes les cartes de la levée.
- B** Sud peut revoir la carte jouée du mort.
- C** Sud peut revoir la carte jouée de sa main

LES SOLUTIONS

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

6^e COUPE DES CLUBS DE BRIDGE 2025 ▶ 2026



Faites le plein
de PE, de PP !



1^{er} OCT 2025 ▶ 14 MAI 2026

► Renseignements dans votre club et sur [FFBRIDGE.FR](https://ffbridge.fr) ◀

LA PREMIÈRE COMPET'

« JOUEZ AVEC BRIDGE TRAINING »

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

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



SITUATION N°1

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2♣ 2SA	- -	2♦ 3SA	- fin

♠ D62
♥ 82
♦ RD976
♣ 975

N
O E
S

♠ AR5
♥ A106
♦ A432
♣ AR10



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

SITUATION N°2

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥ 4♥	- fin	2♥	-

♠ 82
♥ 763
♦ A652
♣ D643

N
O E
S

♠ D54
♥ AR1092
♦ R73
♣ AR



Niveau SEF.
Comment envisagez-vous
de réaliser votre contrat
sur l'entame du 10 de Trèfle ?

SITUATION N°3

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
2SA	-	3SA	fin

♠ D103
♥ 98
♦ RV9862
♣ 54

N
O E
S

♠ AV5
♥ AR3
♦ D104
♣ AR83



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

SITUATION N°4

Don. : S - Vuln. : Tous

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

♠ R652
♥ AV104
♦ V3
♣ 1095

N
O E
S

♠ ADV1098
♥ D62
♦ R
♣ ARV



Niveau SEF.
Comment envisagez-vous
de réaliser votre contrat
sur l'entame du 10 de Carreau ?

→ Solutions page suivante.

LA PREMIÈRE COMPÉT'

LES SOLUTIONS

DONNE N°1

Enchères : Sur l'ouverture de 2♣ fort indéterminé et la réponse obligatoire à 2♦, la redemande à 2SA indique une main régulière de 22-23 points HL. Avec ses 8 points HL, Nord sait que son camp ne peut atteindre les 33 points HL pour jouer le chelem et il conclut à 3SA.

Jeu de la carte : Sur l'entame du Roi de Cœur, à défaut d'honneur complémentaire qu'il devrait fournir en toute priorité, Est doit marquer le compte en pair-impair : avec quatre cartes, il fournit le 7, la seconde meilleure. Le jeu de la carte ne semble présenter aucune difficulté pour réaliser onze levées si les Carreaux sont répartis 2-2 ou 3-1, soit dans 90% des cas. Reste à traiter le cas du partage 4/0. Si les Carreaux sont en Est, on ne peut éviter la concession d'une levée. Dans le cas contraire, on dispose du mariage du mort pour capturer le Valet et le 10 d'Ouest après avoir joué l'As de Sud. Ce dernier laisse donc passer l'entame et prend au deuxième tour de l'As de Cœur, le partage ne pouvant être 5/3 quand Ouest fournit le 7 puis le 3.

Il tire ensuite l'As de Carreau et découvre la chicane d'Est. Il suffit maintenant de jouer Carreau vers le mort et de fournir le 9 si Ouest n'intercale ni le 10 ni le Valet. Dans le cas contraire on prend l'honneur d'Ouest et on rentre en main pour faire l'impasse sur l'autre honneur.

Les quatre jeux :

♠ D62		
♥ 82		
♦ RD976		
♣ 975		
♠ 97	♠ V10843	
♥ RDV5	♥ 9743	
♦ V1085	♦ -	
♣ D83	♣ V642	
♠ AR5		
♥ A106		
♦ A432		
♣ AR10		

DONNE N°2

Enchères : Sur l'ouverture d'1♥, Nord possède 7 points HLD et soutient à 2♥, enchère promettant de 6 à 10 points HLD. Au nom de ses 21 points HLD, Sud conclut à 4♥, les 27 points HLD nécessaires à la déclaration d'une manche majeure étant réunis.

Jeu de la carte : Ouest entame du 10 de Trèfle, sa tête de séquence dans une couleur non nommée. En supposant un partage 3-2 (le plus probable) des atouts adverses, le déclarant est à la tête de neuf levées (quatre à Cœur, deux à Carreau et trois à Trèfle). Le dixième pli peut être créé par une coupe du côté court mais la mise en œuvre de ce plan de jeu nécessite un timing soigné, tout d'abord en ne jouant aucun tour de débarras à l'atout. En effet, Sud doit rendre deux fois la main à la défense avant de pouvoir couper un Pique au mort.

S'il tire le moindre tour d'atout au préalable, le flanc jouera les deux autres tours de Cœur à chaque fois qu'il prendra la main et il ne restera plus d'atout au mort pour couper le troisième Pique du déclarant. Sud prend donc l'entame Trèfle de l'As et rejoue Pique pour le 9 d'Est qui, comprenant que le déclarant souhaite couper au mort, rejoue atout. Sud prend de l'As et rejoue Pique pour ouvrir définitivement sa coupe.

Est prend à nouveau et rejoue atout pour le Roi de Sud qui n'a plus qu'à couper son Pique au mort. Plus tard, après avoir débloqué le Roi de Trèfle, Sud rentrera au mort par l'As de Carreau pour encaisser la Dame de Trèfle, sa dixième levée. Notons qu'une entame de la Dame de Cœur aurait battu le coup. En main au 9 de Pique Est rejoue Cœur, et plus tard en main à Pique Ouest assène le troisième tour d'atout. Sud concède alors trois Piques et un Cœur pour une de chute.

Les quatre jeux :

♠ 82		
♥ 763		
♦ A652		
♣ D643		
♠ A73	♠ RV1096	
♥ DV4	♥ 85	
♦ V4	♦ D1098	
♣ 109875	♣ V2	
♠ D54		
♥ AR1092		
♦ R73		
♣ AR		

LES SOLUTIONS

♠ R8742	♠ D103	♠ 96
♥ D1075	♥ 98	♥ V642
♦ 7	♦ RV9862	♦ A53
♣ DV2	♣ 54	♣ 10976
	NE OS	
	♠ AV5	
	♥ AR3	
	♦ D104	
	♣ AR83	

♠ R652
 ♥ AV104
 ♦ V3
 ♣ 1095

♠ 3
 ♥ R7
 ♦ 1098654
 ♣ D432

♠ 74
 ♥ 9853
 ♦ AD72
 ♣ 876

♠ ADV1098
 ♥ D62
 ♦ R
 ♣ ARV

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°1 : DE QUELLE MINEURE OUVRIR ?

Vous détenez au moins 12 points d'honneur sans majeure cinquième ;
allez-vous ouvrir d'une mineure ? Laquelle choisissez-vous ?

DIFFICULTÉ ★

JEU N°1	JEU N°2	JEU N°3	JEU N°4	JEU N°5
Votre main : ♠ V65 ♥ R873 ♦ A952 ♣ A2	Votre main : ♠ R942 ♥ A76 ♦ RV8 ♣ D53	Votre main : ♠ RD63 ♥ ARD ♦ R9 ♣ A754	Votre main : ♠ A7 ♥ AV8 ♦ AV52 ♣ RD63	Votre main : ♠ AD3 ♥ R52 ♦ D6 ♣ RD984

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°6	JEU N°7	JEU N°8
Votre main : ♠ 2 ♥ AV4 ♦ AD1062 ♣ R953	Votre main : ♠ A8 ♥ 3 ♦ R9852 ♣ ARD64	Votre main : ♠ RD5 ♥ AD ♦ ARD92 ♣ A84

TEST N°2 : LA BONNE DÉFINITION

Saurez-vous trouver la bonne définition des expressions bridgesques suivantes ?

DIFFICULTÉ ★

JEU N°9 Main courte. Définition 1 : main de 11HL, juste un peu trop faible pour l'ouverture. Définition 2 : main du camp du déclarant comportant le moins d'atout.	JEU N°10 Chicane. Définition 1 : main comportant 0 point d'honneur. Définition 2 : 0 carte dans une couleur donnée.
JEU N°11 Perdante. Définition 1 : carte non maîtresse dans une main non compensée par une carte maîtresse dans l'autre main. Définition 2 : joueuse qui n'a pas de chance et perd plus souvent qu'à son tour.	JEU N°12 Résidu. Définition 1 : nombre de levées perdues par le déclarant. Définition 2 : nombre de cartes détenu par le camp adverse dans une couleur spécifique.
JEU N°13 Bicolore économique de l'ouvreur. Définition 1 : bicolore de l'ouvreur qui élève le moins possible le niveau des enchères mais peut aller jusqu'à 18 points d'honneur. Définition 2 : bicolore faible de l'ouvreur, limité à 14 points d'honneur.	JEU N°14 Tirer en tête. Définition 1 : jouer ses cartes maîtresses sans tenter d'impasse. Définition 2 : être premier au classement à la moitié d'un tournoi ou d'une compétition.
JEU N°15 Camp vulnérable. Définition 1 : camp le plus faible au classement. Définition 2 : camp pour lequel le barème de points est plus élevé.	

TEST N°2 : LA BONNE DÉFINITION (suite)

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°16

Kibbitzer.

Définition 1 : marmonner tout en jouant.
Définition 2 : regarder une partie de bridge.

JEU N°17

Tabler.

Définition 1 : renverser la table de bridge.
Définition 2 : mettre son jeu sur la table alors que le coup n'est pas fini.

JEU N°18

Faire une renonce.

Définition 1 : défausser ou couper alors qu'on pouvait fournir à la couleur.
Définition 2 : refuser de jouer contre des adversaires désagréables.

JEU N°19

Duquer.

Définition 1 : ne pas gagner volontairement une levée alors que c'était possible.
Définition 2 : se prendre pour le meilleur joueur de la salle.

JEU N°20

Switcher.

Définition 1 : entraîner sa partenaire dans un pas de danse des années 60.
Définition 2 : prendre la main et changer de couleur.

TEST N°3 : ALLEZ-VOUS INTERVENIR ?

Chacune des mains suivantes d'Ouest comporte six cartes à Cœur. Vert contre rouge, allez-vous intervenir et à quel palier si l'adversaire ouvre de 1♣ ?

Répondez à la même question, tout le monde vulnérable, si l'ouverture adverse est 1♠.

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

S	O	N	E
1♣	?		

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠	?	?	

JEU N°21

Votre main :
 ♠ 94
 ♥ RDV853
 ♦ V42
 ♣ 76

JEU N°22

Votre main :
 ♠ 6
 ♥ AV10986
 ♦ 843
 ♣ V52

JEU N°23

Votre main :
 ♠ 83
 ♥ AD9752
 ♦ AV4
 ♣ 65

TEST N°4 : VRAI OU FAUX ?

JEU N°24

Avec :

♠ AV10
 ♥ AD

N	E
O	S

♠ 32
 ♥ 32

Vous ne serez que deux fois en Sud.
 Pour gagner une levée supplémentaire, il est mieux joué de tenter une impasse double à Pique plutôt qu'une impasse simple à Cœur.
 Vous jouez donc sur les Piques.

JEU N°25

Avec :

♠ AR32
 ♥ AV10

N	E
O	S

♠ 7654
 ♥ 32

Vous serez deux fois en Sud et pouvez perdre la main une fois.
 Pour gagner une levée supplémentaire, il vaut mieux parier sur une répartition 3/2 que tenter une double impasse.
 Vous jouez donc sur les Piques.

→ Solutions page 40.

• SAISON 2025-26 •

OPÉRATION PARRAINAGE

1
=
2

**Parrainez
un ami !**



En savoir +



**GRAND TOURNOI
EN SIMULTANÉ**

du 19 au 22 mars
2026

**LES TROPHÉES
DU BRIDGE**

Mobilisez-vous et décrochez
le Trophée du parrainage



LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°4 : VRAI OU FAUX ? (suite)

JEU N°26

Avec :

♠ ARD2
♥ AD



♠ 7654
♥ 32

Vous êtes pour la dernière fois en Sud et ne pouvez pas perdre la main. Pour gagner une levée supplémentaire, il vaut mieux parier sur une répartition 3/2 que tenter une impasse simple. Vous jouez donc sur les Piques.

JEU N°27

Avec :

♠ AD
♥ ARD4



♠ 32
♥ 532

Vous êtes pour la dernière fois en Sud. Pour gagner une levée supplémentaire, il vaut mieux tenter une impasse simple que parier sur une répartition 3/3. Vous jouez sur les Piques.

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

DIFFICULTÉ ★

JEU N°28

Vous êtes en Nord et relevez la main suivante :

♠ 752 ♥ DV10964 ♦ AV3 ♣ V

Votre partenaire ouvre d'1SA. Vous détenez 9 points d'honneur et une belle couleur sixième soit 11HL et de quoi imposer la manche. Pour faire jouer le coup à votre partenaire qui détient plus de points que vous et a intérêt à recevoir l'entame, vous commencez par un Texas à 2♦. Sur la rectification à 2♥, vous avez tous les éléments pour conclure à 4♥ puisque vous connaissez un minimum de deux cartes à Cœur chez votre partenaire qui a promis une main régulière. Les enchères ont été :

S	O	N	E
1SA	-	2♦	-
2♥	-	4♥	-
-	-		

L'adversaire entame du 10 de Carreau. Prenez la place du déclarant en Sud.

♠ 752
♥ DV10964
♦ AV3
♣ V



♠ RDV10
♥ R73
♦ 652
♣ AD4

Quel est votre plan de jeu ?

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

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°29

Vous êtes en Est et relevez la main suivante :

♠ R1093 ♥ 5 ♦ A1086 ♣ D742

Les enchères se déroulent ainsi :

S	O	N	E
1♥	-	2♥	-
-	-		

Votre partenaire entame du 4 de Carreau pour le Valet du mort, votre As et le 2 du déclarant.

♠ V76
♥ 10942
♦ RDV
♣ V63



♠ R1093
♥ 5
♦ A1086
♣ D742

♠
♥
♦ 2
♣

Que rejouez-vous ?

→ Solutions page 40.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°1

JEU N°1

RÉPONSE ▶ 1♦.

À partir de 12 points d'honneur, vous avez intérêt à ouvrir. Il vous manque une cinquième carte pour pouvoir ouvrir d'un Cœur et trois points d'honneur pour l'ouverture de 1SA. Vous devez donc choisir une mineure et la règle est simple : préférez la couleur la plus longue s'il y en a une !

JEU N°2

RÉPONSE ▶ 1♣.

Vous détenez maintenant trois cartes dans chaque mineure. Dans ce cas l'ouverture recommandée est celle de 1♣.

JEU N°3

RÉPONSE ▶ 2SA.

Vous disposez d'une ouverture précise pour toutes les mains régulières de 20-21 points : celle de 2SA.

JEU N°4

RÉPONSE ▶ 1♦.

Les mains régulières sans majeure cinquième de 18-19 points s'ouvrent au palier de 1 en mineure. Avec quatre cartes à Trèfle comme à Carreau, ouvrez de 1♦. À égalité de longueur on ouvre de la plus chère, à l'exception de l'exemple de la main N°2.

JEU N°5

RÉPONSE ▶ 1SA.

Ne regardez pas vos cinq cartes à Trèfle avec les yeux de Chimène pour Rodrigue ! Cette main régulière de 17 points HL est parfaite pour une ouverture de 1SA.

JEU N°6

RÉPONSE ▶ 1♦.

Vous avez plus de cartes à Carreau qu'à Trèfle. N'hésitez pas et ouvrez de la couleur la plus longue.

JEU N°7

RÉPONSE ▶ 1♦.

La qualité respective des couleurs ne joue pas. C'est le critère de longueur qui compte. À égalité, priorité à la plus chère, qui ne signifie pas « la plus belle ».

JEU N°8

RÉPONSE ▶ 2♦.

Avec une main régulière de 24 points d'honneur et plus, ouvrez de 2♦ « Forcing de Manche ».

TEST N°2

JEU N°9

RÉPONSE ▶ Définition 2.

Dans un contrat à l'atout, les coupes de la main courtes sont extrêmement productives.

JEU N°10

RÉPONSE ▶ Définition 2.

Lorsqu'un fit est trouvé, il convient de compter 3 points de distribution pour une chicane.

JEU N°11

RÉPONSE ▶ Définition 1.

Quand il fait son plan de jeu, le déclarant recense ses gagnantes puis ses perdantes dans le cadre d'un contrat à la couleur.

JEU N°12

RÉPONSE ▶ Définition 2.

Pour compter les cartes jouées dans une couleur, il est plus facile de se concentrer sur le résidu.

JEU N°13

RÉPONSE ▶ Définition 1.

Le bicolore de l'ouvreur indique, a priori, une répartition au moins 5/4.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°2 (suite)

JEU N°14

RÉPONSE ▶ Définition 1.

Avec neuf cartes dans une couleur et sans information particulière, il est statistiquement meilleur de tirer en tête plutôt que de tenter l'impasse à la Dame. Mais la différence entre les deux manœuvres n'est pas grande.

JEU N°15

RÉPONSE ▶ Définition 2.

Si la vulnérabilité est favorable, un contrat de sacrifice, même contré, est rentable jusqu'à trois levées de chute.

JEU N°16

RÉPONSE ▶ Définition 2.

Kibbitzer de meilleurs joueurs que soi est source de progrès !

JEU N°17

RÉPONSE ▶ Définition 2.

Lorsqu'il ne lui reste que des atouts maîtres, par exemple, le déclarant table son jeu plutôt que de jouer ses cartes une par une.

JEU N°18

RÉPONSE ▶ Définition 1.

Faire une renonce peut entraîner des pénalités ; l'arbitre peut ainsi transférer des levées d'un camp à l'autre.

JEU N°19

RÉPONSE ▶ Définition 1.

JEU N°20

RÉPONSE ▶ Définition 2.

Vient du verbe anglais « to switch » qui signifie le plus souvent « changer ». Au bridge il est synonyme de « contre-attaquer », c'est-à-dire attaquer une nouvelle couleur.

TEST N°3

JEU N°21

RÉPONSES

Sur 1♣ : 2♥. Cette intervention à saut correspond à une ouverture de « 2 Faible » qui décrit une belle couleur sixième et une force de 6-10H.

Sur 1♠ : Passe. L'intervention à 2♥ serait une intervention sans saut et ne serait donc plus un barrage. Avec une couleur sixième, elle nécessite une force d'au minimum 11HL et cette main n'en compte que 9 (7 points d'honneur et 2 points de longueur). Pour intervenir en barrage et donc avec saut au palier de 3♥, Ouest doit posséder sept cartes dans la couleur.

JEU N°22

RÉPONSES

Sur 1♣ : 2♥. Certes vous ne possédez que 6H. D'un autre côté, vous êtes vert contre rouge et votre distribution se prête à un contrat de sacrifice contre une manche à Pique de l'adversaire.

Sur 1♠ : Passe. Vous êtes trop faible pour participer aux débats.

JEU N°23

RÉPONSE

Sur 1♣ : 1♥. Vous êtes trop fort pour un barrage à 2♥ ; l'intervention au palier de 1 promet un minimum de cinq cartes et peut bien sûr en cacher six, voire sept !.

Sur 1♠ : 2♥. Cette fois vous répondez aux critères d'intervention sans saut au palier de 2.

LES SOLUTIONS

JEU N°30

RÉPONSE

Tenter un retour à Pique ou à Trèfle ferait perdre à votre Roi de Pique et votre Dame de Trèfle leur capacité à capturer l'un des Valet noirs du mort. C'est le risque de jouer sous un honneur isolé ou une fourchette, notamment quand l'adversaire de droite détient des honneurs que vous avez les moyens de capturer. Constatez, si les quatre jeux sont les suivants, qu'un retour dans l'une de ces couleurs permet à Sud d'affranchir une levée dans la couleur jouée dès lors qu'il fournit une petite carte de sa propre main.

Les quatre jeux :

♠ V76
 ♥ 10942
 ♦ RDV
 ♣ V63

♠ A87
 ♥ V83
 ♦ 954
 ♣ A1094

♠ R1093
 ♥ 5
 ♦ A1086
 ♣ D742

♠ D54
 ♥ ARD76
 ♦ 732
 ♣ R8

Que de tracas ! Alors que Sud eût facilement gagné son contrat si Est avait rejoué Pique ou Trèfle à la deuxième levée.



6^E FESTIVAL DES SIMULTANÉS

JOUEZ DES SIMULTANÉS DANS VOTRE CLUB

**DU 1^{er} AU 27
SEPTEMBRE 2025**

**Points d'expert doublés
Donnes commentées**



**LE BRIDGE
ÇA CARTONNE !**



Atout Simultané
Le championnat de France

