

spécial hiver | ❄ | N°12 DÉCEMBRE 2025



CAHIER des JEUX

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



LE BRIDGE DES CHAMPIONS À VOTRE PORTÉE

Suivez le Top 16 sur Twitch les 19-20-21 décembre

QU'AURIEZ-VOUS FAIT AUX MONDIAUX ? Décisif ou pas ?

À VOUS DE JOUER !

Avec la team du Cahier : Jean-Paul Balian,
Michel Bessis, Jean-Pierre Desmoulins,
Alain Lévy, Sabine Rolland et Pierre Saporta.

100% PROGRÈS ASSURÉS !

TOP 16 EN DIRECT SUR TWITCH.TV/FFBRIDGE UN VRAI SHOW SPORTIF !

L'édition 2025 du Top 16 en live sur Twitch.Tv/FFBridge du 19 au 21 décembre promet de vous embarquer au plus près des tables, au cœur des équipes pour trois jours de spectacle. Analyses tactiques en temps réel, interviews à chaud des joueurs, tout est réuni pour vivre le bridge autrement, comme un sport, avec du suspense, des stars et beaucoup d'émotion...



UN SPECTACLE À NE PAS MANQUER

Le format live Twitch permet de plonger dans les coulisses, guidés par les commentateurs, d'entendre les joueurs faire les points et débriefer, de saisir le rythme du match, de comprendre les coups.

Les 19, 20 et 21 décembre, les passionnés pourront suivre, gratuitement, l'intégralité de la phase finale 2025/2026 du Top 16.



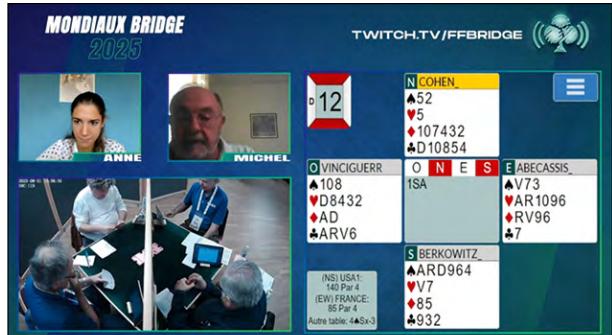
Demi-finales

Vendredi 19 décembre à partir de 13h
Format : 4 segments de 16 donnees
► SETTON vs REIPLINGER
► COUNIL vs ZALESKI



Finale

Samedi 20 décembre à partir de 13h
Dimanche 21 décembre à partir de 9h30
Format : 6 segments de 16 donnees



À SUIVRE SUR
TWITCH.TV/FFFBRIDGE
Entièrement gratuit.

► À RETROUVER ICI

C'EST VOTRE 1^{re} VISITE
SUR TWITCH ?

► CLIQUEZ ICI

TOP 16 : UN DERNIER CARRÉ D'OR

Les quatre équipes qualifiées pour les demi-finales réunissent certains des plus grands noms du bridge mondial. Des affiches exceptionnelles et la promesse d'une phase finale qui s'annonce mémorable.

1. L'ÉQUIPE SETTON

SOLIDE LEADER ET TENANTE DU TITRE



Toujours aussi impressionnante, la formation tenante du titre menée par **Hilda Setton** s'impose en tête. Elle pourra compter sur :

- **Pierre Franceschetti**,
- **Quentin Robert**,
- **Baptiste Combescure**,
- les champions du monde **Jacek Kalita** et **Michał Klukowski**.

2. L'ÉQUIPE COUNIL

LA PUISSANCE BELGO-FRANÇAISE



En deuxième position, la formation de **Jean-Louis Counil** s'appuie sur trois joueurs belges demi-finalistes des derniers championnats du monde :

- **Sam Bahbou**,
- **Steven de Donder**,
- **Steve de Roos**,
- **Gert-Jan Paulissen**, récent vainqueur de la Division nationale 1 Open par paires 2025 (avec Sam Bahbou),
- **Alain Benoit**, co-vainqueur de la Coupe de France la saison passée avec le capitaine **Jean-Louis Counil**.

3. L'ÉQUIPE REIPLINGER

RICHE EN TITRES MONDIAUX



Troisième qualifié, l'international **Robert Reiplinger**, accompagné :

- du multiple champion du monde italien **Giorgio Duboin**,
- des champions du monde **Philippe Cronier** et **Michel Bessis**,
- des internationaux français **Jean-Luc Aroix** et **Jérémie Tignel**.

4. L'ÉQUIPE ZALESKI

UN DERNIER TICKET EXPLOSIF



La quatrième place revient à la team de **Romain Zaleski**, avec un casting cinq étoiles :

- **Irene Baroni**, internationale italienne, championne de France,
- les internationaux **Thomas Bessis**, **Cédric Lorenzini**, **Frédéric Volcker** et **Lionel Sebbane**, l'ossature des Bleus 2017 champions d'Europe.

DÉCISIONS AUX CHAMPIONNATS DU MONDE

On ne se lasse pas des bonnes choses, donc retour à Herning au Mondial 2025 où nos seniors, Michel Abécassis, Marc Bompis, Philippe Chottin, Dominique Pilon, Philippe Soulet, Hervé Vinciguerra, Guy Lasserre (capitaine) et Wilfried Libbrecht (coach), ont remporté une superbe médaille d'argent. Voici huit problèmes tirés de ces championnats.

Qu'auriez-vous fait à la place des champions ?

par Pierre Saporta

PROBLÈME N°1

Match France/ Autriche. Demi-finale senior.
Vos cartes en Sud :

Don. : N - Vuln. : Nord/Sud			
Soulet	O	N	E
♠ A1083 ♥ R9 ♦ R96 ♣ A1096	2♣ ?	-	1SA 2SA
			-

Quelle est votre enchère ?

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

PROBLÈME N°2

France/ USA. Finale senior.
Vous détenez en Sud :

Don. : S - Vuln. : Personne			
Soulet	O	N	E
♠ V654 ♥ RV109 ♦ A8632 ♣ -	- ?	1♦	2♣
			-

Quelle est votre enchère ?

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

PROBLÈME N°3

France/ USA. Finale senior.
Vous détenez en Ouest :

Don. : N - Vuln. : Tous			
Soulet	Wolfson	Bompis	Garner
♠ R107 ♥ ARV105 ♦ AV ♣ D103	2♠ ?	1♠	-

Quelle est votre enchère ?

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

PROBLÈME N°4

France/ USA. Finale senior.
Vous détenez en Nord :

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud			
Soulet	Wolfson	Bompis	Garner
♠ D6 ♥ AD5 ♦ 1098753 ♣ V2	1♠ 2♠	X -	2♣* ?
			X

* Texas Carreau.

Quelle est votre enchère ?

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

PROBLÈME N°5

France/ USA. Finale senior.

Vous détenez en Ouest :

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud			
Kamil	Abécassis	Meckstroth	Vinciguerra
S	O	N	E
1♠	X	XX	2♥
-	-	3♠	-
4♣			

Quelle est votre entame ?

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

PROBLÈME N°7

Match Italie/Belgique. Quarts de finale open.

Vous êtes en Est avec les cartes de l'Italien Manno.

Don. : S - Vuln. : Personne			
Bahbout	Di Franco	De Donder	Manno
S	O	N	E
1♣	-	1♠ ⁽¹⁾	-
3♣	-	4♣	-
4♦ ⁽²⁾	-	4♥ ⁽³⁾	-
5♦ ⁽⁴⁾	-	6♣	

(1) Pas de majeures. (2) Minimum. (3) Blackwood. (4) 2 clés et la Dame de Trèfle.

Votre partenaire entame du 8 de Pique pour le 2, votre 3 et le 10 du déclarant. Celui-ci joue Trèfle pour le 10 du mort et votre Roi.

Que rejouez-vous ?

A	B	C	D
5 de Pique	8 de Cœur	2 de Carreau	3 de Trèfle

PROBLÈME N°6

Match France/ USA. Finale senior

♠ D52	♥ A10643
♦ V754	
♣ 6	
♠ RV6	
♥ RD7	
♦ R10932	
♣ 107	

Don. : O - Vuln. : Personne

Chottin	Cohen	Pilon	Berkowicz
S	O	N	E
4♣	-	-	X

* Demande au partenaire de dire 3SA.

Vous entamez du 10 de Trèfle. Sud fait le Valet et encaisse As-Roi de Trèfle (votre partenaire fournissant la Dame au troisième tour). Le déclarant présente ensuite le 9 de Pique.

Que fournissez-vous ?

A	B	C
6 de Pique	Valet de Pique	Roi de Pique

PROBLÈME N°8

Match France/USA. Finale senior.

Nord ouvre de 1♥ et Sud joue finalement 7SA.

♠ 10
♥ AR9832
♦ ARV63
♣ V

Ouest entame de la Dame de Cœur pour l'As du mort.

Vous encaissez l'As de Carreau.

Que jouez-vous ensuite ?

♠ ARD865
♥ -
♦ 109
♣ ARD109

A	B	C	D
Roi de Cœur	Roi de Carreau	Valet de Trèfle	10 de Pique

→ Solutions page suivante.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°1

Réponse B : 3♠.

La question est de savoir si un chelem à Pique est envisageable avec seulement 14 points d'honneurs. Certainement, car ce ne sont pas n'importe quels points : deux As, deux Rois, deux 10. Philippe Soulet a jugé opportun de faire un effort. La bonne enchère est 3♠ (forcing dans le système français) pour protéger le cas échéant les Rois rouges à l'entame.

Après un échange de cue-bids, Bompis a posé le Blackwood et conclu à un excellent 6♠.

Les deux jeux :

♠ RD72
♥ ADV8
♦ AV7
♣ 85

N
O E
S

♠ A1083
♥ R9
♦ R96
♣ A1096

PROBLÈME N°2

Réponse B : 2♦.

La situation est délicate. Le misfit à Trèfle peut laisser penser qu'il serait dangereux d'engager plus avant la conversation. Il ne serait cependant pas surprenant que le partenaire possède une majeure quatrième au côté de ses Trèfles car on a tout lieu de penser qu'il est court à Carreau. Philippe Soulet a passé en se disant qu'il aurait peut-être une seconde chance, mais ça n'a pas été le cas. Marc Bompis a fait dix levées à 2♣, mais il aurait également gagné 4♥.

L'enchère gagnante était 2♦, un cue-bid qui demande au partenaire des précisions.

Voici les deux jeux :

♠ 98
♥ AD87
♦ R
♣ RDV1094

N
O E
S

♠ V654
♥ RV109
♦ A8632
♣ -

PROBLÈME N°3

Réponse B : Contre.

Il n'est évidemment pas question de passer avec ce jeu de 19HL. Les deux options raisonnables sont « contre » et 3♥. Si vous commencez par nommer les Cœurs, vous pourrez par la suite contrer pour indiquer votre force. Par contraste, un contre immédiat risque de vous faire perdre le contrôle de la séquence.

Les quatre jeux :

♠ ADV943
♥ 8
♦ RD87
♣ V9

♠ R107
♥ ARV105
♦ AV
♣ D103

N
O E
S

♠ -
♥ 9432
♦ 105432
♣ A542

♠ 8652
♥ D76
♦ 96
♣ R876

Wolfson a choisi de contrer. Voilà la séquence complète :

Don. : N - Vuln. : Tous

Soulet	Wolfson	Bompis	Garner
S	O	N	E
2♠ -	X 5♣**	1♠ 4♠	- 4SA*

* Au moins deux couleurs.

** Obligatoire car le partenaire a peut-être un bicolore mineur.

Le contrat atteint n'était clairement pas le meilleur !

PROBLÈME N°4

Réponse D : 3♠.

Le partenaire n'a pas rectifié le Texas. Il est donc probablement court à Carreau. C'est une bonne nouvelle puisqu'on n'a aucun point perdu dans cette couleur. Bompis a jugé que ses cartes méritaient un effort et a bravement surenchéri à 3♠. Philippe Soulet a conclu gaiement à 4♠ et fait onze levées après l'entame à Cœur.

Les quatre jeux :

♠ D6
♥ AD5
♦ 1098753
♣ V2

♠ 9
♥ 109832
♦ ADV
♣ D987

N
O E
S

♠ R103
♥ V76
♦ R42
♣ R654

♠ AV87542
♥ R4
♦ 6
♣ A103

À noter les enchères étranges des adversaires.

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°5

Réponse B : 2 de Cœur.

Le partenaire n'a pas grand-chose. Faut-il attaquer à Cœur en espérant affranchir une levée dans cette couleur ou essayer de faire couper le partenaire ? Michel Abécassis a pensé que cette seconde option était la plus raisonnable et, dans cet esprit, il a mis sur la table son As le plus long, l'As de Trèfle. Observez maintenant le décor de cauchemar qui lui a été servi :

Voici les quatre jeux :

♠ 976	♥ A5	♦ R765	♣ RV94
♥ D72	♥ R10864	♦ 2	♣ D1064
♦ A83		♣ D1064	
♣ A8762			
♠ A4	♥ 532	♦ RDV108	♣ -
♥ D72	♦ 2	♥ V93	
♦ A83	♣ D1064	♦ DV1094	
♣ A8762			
♠ RDV108			
♥ V93			
♦ DV1094			
♣ -			

L'As de Trèfle était la seule entame qui livrait le contrat ! Le partenaire avait bien une coupe à faire mais à Carreau !

Dans l'autre salle, L'Américain Garner, sur une séquence différente, a trouvé l'entame à Cœur.

PROBLÈME N°6

Réponse C : Roi de Pique.

Le partenaire, qui n'a pas recherché un fit à Pique, ne possède pas quatre cartes dans cette couleur. Sud a donc certainement quatre Piques. Par ailleurs, le déclarant ne devrait pas détenir grand-chose en dehors de ses atouts. Ceci posé, il faut bien « travailler » la couleur à Pique.

- Si Sud ne possède pas le 10, on peut fournir n'importe quelle carte.
- Si Sud possède le 10 et le 8, on ne pourra jamais faire mieux que deux levées dans la couleur.
- Si Sud possède le 10 et le 7, il faut jouer le Roi de Pique et couvrir, le cas échéant, le 10 au tour suivant. En effet, si l'on couvrait du Valet (pour la Dame et le Roi), le déclarant serait ensuite en mesure de faire l'impasse au 8 !

Les quatre jeux :

♠ D52	♥ A10643	♦ V754	♣ 6
♥ A10643	♦ V754	♣ 6	
♦ V754	♣ 6		
♣ 6			
♠ RV6	♥ V985	♦ AD6	♣ D93
♥ RD7	♦ AD6	♣ D93	
♦ R10932	♣ D93		
♣ 107			
♠ 10983			
♥ 2			
♦ 8			
♣ ARV8542			

PROBLÈME N°7

Réponse C : 2 de Carreau.

Trois retours semblent sans danger :

- Pique. Couleur où le déclarant est connu avec As-Roi-10 secs.
- Atout. Pour bloquer le déclarant au mort.
- Cœur. Pour libérer le Roi du partenaire.

Manno a reconstitué la main du déclarant : six Trèfles commandés par le petit mariage, trois Piques par As-Roi, l'As de Cœur et un singleton quelque part (sans lequel Sud aurait plutôt traité son jeu comme régulier). La main la plus probable est donc :

♠ AR10 ♥ A52 ♦ 3 ♣ DV9xxx

Le déclarant dispose alors de onze levées de tête. S'il s'en remet à l'impasse Cœur, il va chuter. Mais s'il choisit l'impasse Carreau ou mieux encore s'il squeeze le partenaire dans les rouges (en encaissant simplement toutes ses levées noires), il va gagner. Manno a trouvé le moyen de battre le contrat sans rémission : **il a rejoué son singleton Carreau**. Le déclarant a fait la levée du Valet et encaissé l'As de Trèfle mais quand il a cherché à encaisser l'As de Carreau, Manno a coupé. Simple et génial.

Les quatre jeux :

♠ V42	♥ DV6	♦ ARV98	♣ A10
♥ DV6	♦ ARV98	♣ A10	
♦ ARV98	♣ A10		
♣ A10			
♠ 86	♥ 9843	♦ D9753	♣ R53
♥ R107	♦ 2	♦ 2	♣ R53
♦ D107654	♣ R53		
♣ 72			
♠ AR10			
♥ A52			
♦ 3			
♣ DV9864			

PROBLÈME N°8

Réponse A : Roi de Cœur.

On dispose de onze levées sûres. On pourrait imaginer d'encaisser les Piques, pour bénéficier d'un partage 3-3, avant de s'en remettre à la réussite de l'impasse à Carreau. Avant toute chose, Sud doit **encaisser le Roi de Cœur** et défausser un Pique. Quand il va tirer la tierce majeure à Pique, il va se rendre compte que la couleur est gardée à sa droite. Or, il est évident que les Cœurs sont gardés à gauche car Ouest n'aurait pas entamé de la Dame sans posséder Dame-Valet-10. Dès lors, le coup est sur table par la grâce d'un double squeeze :

♠ 9	♥ RV	♦ V	♣ V
♥ RV	♦ V	♣ V	
♦ V	♣ V		
♣ V			
♠ 8			
♥ 10			
♦ 9			

(suite page suivante)

LES SOLUTIONS

PROBLÈME N°8 (suite)

Sur le dernier Trèfle, aucun défenseur ne peut garder trois Carreaux.

Les quatre jeux :

♠ 10
♥ AR9832
♦ ARV63
♣ V

♠ 72
♥ DV1075
♦ 85
♣ 8432

N
O E
S

♠ V943
♥ 64
♦ D742
♣ 765

♠ ARD865
♥ -
♦ 109
♣ ARD109

En pratique, les Américains ont joué 7♠ pour une de chute, tandis que les Français se sont sagement arrêtés à 6♠.



1



2



3



4



5



6



7

1 PHILIPPE CHOTTIN. 2 MICHEL ABÉCASSIS ET HERVÉ VINCIGUERRA FACE AU DANEMARK. 3 DOMINIQUE PILON. 4 HERVÉ VINCIGUERRA. 5 MARC BOMPI. 6 MICHEL ABÉCASSIS ET FRANCK RIEHM. 7 PHILIPPE SOULET.



Le jeu de plateau stratégique médiéval

DÉFIEZ VOS ADVERSAIRES PAR ÉQUIPE
À TRAVERS LES CODES DU BRIDGE

 NOËL
OFFRE SPÉCIALE
31,90€



Disponible sur



ffbridge.boutique

De 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
À jouer en famille ou entre amis



spécial hiver | * |

CAHIER des JEUX

L'AS DE TRÈFLE

LE MAGAZINE DE LA FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BRIDGE



*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

♠ RV6
♥ A983
♦ 1062
♣ D82

S	O	N	E
1♥	-	1♣	-
3♣	-	3♣	-
?			

Votre enchère ?

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

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Personne

♠ 63
♥ AD6
♦ RV94
♣ D1032

S	O	N	E
?		1♦	
		1♥	
		1♠	

Votre enchère ?

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

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

Don. : N - Vuln. : Tous

♠ 4
♥ ADV6
♦ A83
♣ RDV94

S	O	N	E
2♣	-	1♠	-
?		2♥	-

Votre enchère ?

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

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ RD104
♥ AD63
♦ RD6
♣ 75

S	O	N	E
1SA	-	2♣	X
?			

Votre enchère ?

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

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ R5
♥ AD7
♦ R1084
♣ D982

S	O	N	E
1♦	-	1♠	-
1SA	-	3♥	-
?			

Votre enchère ?

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

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ 2
♥ RD2
♦ AD952
♣ A1093

S	O	N	E
1♦	1♠	X	2♣
?			

Votre enchère ?

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

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

♠ R6
♥ 964
♦ A982
♣ R1032

S	O	N	E
1♦	1♥	1♣	-
?		1♠	-

Votre enchère ?

A 1SA	B 2♣	C 2♥	D 3♣
-------	------	------	------

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ V
♥ ARD3
♦ 102
♣ ARD1063

S	O	N	E
1♣	-	1♠	-
2♥	-	2SA	-
?			

Votre enchère ?

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

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENCHÈRE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE B ▶ 3♠

La manche la plus probable est 3 Sans-Atout, mais vous pourriez très bien chuter ce contrat et gagner 6 Trèfles si votre partenaire possède un petit singleton à Carreau (pensez à ♠ A10 5 ♥ RD 6 ♦ 4 ♣ AR10 9 5 3). Enchérissez votre force à Pique (3♠) - et par inférence votre défaut d'arrêt à Carreau - pour orienter votre camp vers le meilleur contrat.

JEU N°2

RÉPONSE B ▶ 2♦

Le fit simple de l'intervention (3♥) montre 7 à 10 (11) HLD. Avec plus de jeu, vous devez utiliser le cue-bid (2♦). Lorsque cette option est disponible au palier de 2, le contre d'appel dénie un fit de trois cartes dans la majeure d'intervention.

JEU N°3

RÉPONSE B ▶ 3♥

Lorsqu'un des deux partenaires a montré un surcroît de jeu (bicolore cher de l'ouvreur, réponse 2 sur 1 du répondant...), le fit au palier de 3 de la seconde couleur de l'ouvreur (3♥) est forcing. En majeure comme ici, l'enchère véhicule une ambition de chelem puisqu'avec un jeu plus banal, le répondant sauterait à la manche (4♥).

JEU N°4

RÉPONSE D ▶ 3♣

Surconter montrera l'envie de jouer ce contrat, avec cinq belles cartes à Trèfle. 2SA indiquerait, après le contre adverse, une main maximale et un bon arrêt à Trèfle, sans majeure. L'adversaire ayant « enchéri » les Trèfles par son contre, c'est le cue-bid (3♣) qui indique les deux majeures quatrièmes.

JEU N°5

RÉPONSE C ▶ 4♦

3♥ montre un bicolore 5-5 et une ambition de chelem. Face à cette enchère, l'ouvreur soutient les Piques (3♠) s'il est fitté, ou enchérira son premier contrôle mineur avec un fit à Cœur : sans contrôle Trèfle, choisissez donc 4♦ et laissez-vous guider par votre partenaire, qui est capitaine de la séquence.

JEU N°6

RÉPONSE A ▶ X

L'enchère de 3♣ serait non forcing, et vous l'utiliserez sans hésiter avec un jeu minimal mais bien distribué - un bicolore 5-5 par exemple. Avec cette belle main irrégulière et trois cartes dans la couleur du répondant, préférez utiliser le contre de l'ouvreur.

JEU N°7

RÉPONSE D ▶ 3♣

Après l'intervention d'Ouest, l'enchère de 1♠ montre un jeu irrégulier. Avec un fit probablement neuvième, deux honneurs dans les couleurs du partenaire et un As, il faut encourager l'ouvreur. L'enchère de 3♣ remplit parfaitement cet objectif : avec plus de jeu, vous utiliserez (2♥) le cue-bid avant de soutenir.

JEU N°8

RÉPONSE B ▶ 3♦

2SA est « modérateur » : c'est une enchère artificielle qui demande à l'ouvreur de revenir dans sa première couleur s'il est minimum. Avec ce jeu non minimal et très facilement génératrice de neuf levées, ne vous contentez pas de 3♣ qui serait non forcing. Utilisez plutôt la quatrième couleur forcing (3♦) pour vous assurer que la couleur est bien arrêtée.

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♠	-	1♦ 2SA	-
3♠			

A ♠ V108643
♥ 763
♦ V3
♣ 83

B ♠ ADV963
♥ RV3
♦ 5
♣ 974

C ♠ R108763
♥ DV3
♦ 84
♣ 72

D ♠ AD1083
♥ 52
♦ R83
♣ 973

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★

Don. : O - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
2♣	1♣	-	1♥

A ♠ A73
♥ 8
♦ 743
♣ ARV1064

B ♠ RV974
♥ 97
♦ ARV75
♣ 8

C ♠ DV1075
♥ 5
♦ RV10964
♣ 7

D ♠ ARV107
♥ R8
♦ V8754
♣ 5

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

Don. : E - Vuln. : Tous

S	O	N	E
-	-	X	1♦
1♠			

A ♠ RD106
♥ AV
♦ 832
♣ 9742

B ♠ V73
♥ 82
♦ 974
♣ V9832

C ♠ RV93
♥ A1063
♦ 83
♣ V62

D ♠ AR63
♥ 83
♦ R983
♣ R84

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

S	O	N	E
2SA	2♣	X	-
3♠	-	3♣	-

A ♠ A3
♥ 732
♦ 973
♣ RV1075

B ♠ 76
♥ AD84
♦ RD85
♣ V74

C ♠ R85
♥ AD84
♦ R643
♣ 93

D ♠ 973
♥ AV84
♦ RV5
♣ 863

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE MAIN

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE B

► **Le décodage de la séquence :**

Sud a décrit au moins six jolis Piques dans un jeu de chelem.

Avec la main A, Sud regrette son enchère tactique du premier tour. Le mieux à faire maintenant est de passer en espérant ne pas trop chuter. Annoncer 4♠ serait un second choix douteux.

Avec la main B, le chelem est dans l'air du temps. Commençons par annoncer nos six belles cartes et notre ambition. Nord nous fera jouer 6♠, après quelques cue-bids de contrôle avec, par exemple : ♠ R8 ♥ AD73 ♦ D1083 ♣ ARV. **C'est la bonne main.**

Avec la main C, Sud, certain de trouver deux ou trois atouts en face, se contente d'annoncer 4♠.

Avec la main D, Sud fait un relais à 3♣ (l'autre mineure) pour s'enquérir d'un soutien éventuel de trois cartes à Pique.

JEU N°2

RÉPONSE B

► **Le décodage de la séquence :**

Le cue-bid de la couleur d'ouverture montre ici un bicolore Carreau/Pique au moins 5-5 dans un jeu constructif.

Avec la main A, Sud doit passer dans un premier temps. Un saut à 3♣ serait un barrage qui montrerait moins de jeu.

Avec la main B, Sud est ravi de pouvoir annoncer en un coup ses deux couleurs et son bon petit jeu. **C'est la bonne main.**

Avec la main C, Sud annonce ses deux couleurs et son bicolore défensif par l'enchère de 2SA.

Avec la main D, Sud doit préférer l'intervention à 1♠ à l'annonce du bicolore en raison de la disparité de qualité entre ses deux couleurs.

JEU N°3

RÉPONSE A

► **Le décodage de la séquence :**

Le contre de réveil du partenaire peut venir de deux types de main :

- À partir de 6-7H avec une courte à Carreau.
- Au moins l'ouverture

En corollaire, la réponse d'une couleur sans saut montre de 0 à 11 points. Nord doit reparler s'il possède l'ouverture.

Avec la main A, Sud se contente de 1♠. Si le partenaire reparle pour montrer l'ouverture, il décrira sa force à son deuxième tour de parole. **C'est la bonne main.**

Avec la main B, Sud n'a pas de raison de préférer annoncer ses trois Piques plutôt que sa couleur à Trèfle. Il doit dire 2♣ sereinement.

Avec la main C, Sud doit annoncer 1♥ comme il l'aurait fait si son partenaire avait ouvert d'une mineure.

Avec la main D, Sud ne pouvait pas contrer au premier tour à cause de son doubleton à Cœur ni annoncer 1♠ par défaut d'une cinquième carte. Il doit maintenant faire un saut à 2♠ pour monter quatre cartes et 12-14H.

JEU N°4

RÉPONSE B

► **Le décodage de la séquence :**

Nord a montré une valeur d'ouverture de première zone et en principe au moins quatre Trèfles. Il a également au moins trois Cœurs dans cette zone.

L'enchère de 2SA est un mini cue-bid qui se pratique avec :

- Soit 8-10H
- Soit 11H et plus avec quatre Cœurs.

Quand Sud dit 3♣, il montre un jeu du second type sans tenue à Pique.

Avec la main A, il serait bien étonnant qu'il y ait une manche à jouer. Il faut passer sur 3♣ avec la satisfaction du travail bien fait.

Avec la main B, Sud décrit parfaitement ses quatre Cœurs, son absence de tenue à Pique et son jeu de manche. Il permettra au partenaire d'annoncer 3SA avec : ♠ R3 ♥ RV3 ♦ AV73 ♣ D1083. **C'est la bonne main.**

Avec la main C, Sud doit annoncer 2SA puis 3SA pour montrer quatre Cœurs et l'arrêt à Pique.

Avec la main D, Sud annonce 2SA puis 3♥ pour montrer quatre cartes et 8-10 points.

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. : Nord / Sud

♠ R94
♥ D1052
♦ A103
♣ 852

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

A	B	C	D
4 de Pique	5 de Cœur	As de Carreau	2 de Trèfle

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Personne

♠ AD92
♥ V973
♦ 5
♣ R1086

O	N	E	S
-	1♦	-	1♥
-	2♣	-	3SA

A	B	C	D
2 de Pique	3 de Cœur	5 de Carreau	6 de Trèfle

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

♠ A10982
♥ R102
♦ 9
♣ RV85

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

A	B	C	D
10 de Pique	10 de Cœur	Roi de Cœur	5 de Trèfle

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

DIFFICULTÉ ★★

Don. : O - Vuln. : Nord / Sud

♠ 102
♥ RDV93
♦ RD107
♣ D5

O	N	E	S
1♥	2♥*	-	2♠

* Bicolore Pique/Trèfle.

A	B	C	D
2 de Pique	10 de Pique	Roi de Cœur	Roi de Carreau

JEU N°5

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ V10
♥ D65432
♦ 987
♣ A3

O	N	E	S
-	4SA	-	1SA
-	6♣	-	5♣

A	B	C	D
Valet de Pique	5 de Cœur	7 de Carreau	As de Trèfle

JEU N°6

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

DIFFICULTÉ ★★

Don. : S - Vuln. : Tous

♠ RV82
♥ 763
♦ AD93
♣ R5

O	N	E	S
-	2♣	-	1SA
-	2SA	-	2♦

A	B	C	D
2 de Pique	7 de Cœur	3 de Carreau	As de Carreau

JEU N°7

DIFFICULTÉ ★★

Don. : N - Vuln. : Nord / Sud

♠ DV98
♥ 54
♦ A765
♣ RD6

O	N	E	S
1♦	-	1♠	
2♦	-	2♥	
3♥	-	4♥	

A	B	C	D
Dame de Pique	4 de Cœur	As de Carreau	Roi de Trèfle

JEU N°8

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

DIFFICULTÉ ★★★

Don. : S - Vuln. : Personne

♠ RD3
♥ 954
♦ AD984
♣ 106

O	N	E	S
-	2♥	-	1♥
-	4♥	-	3♣*

* Enchère d'essai naturelle.

A	B	C	D
Roi de Pique	5 de Cœur	As de Carreau	10 de Trèfle

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE ENTAME

LES SOLUTIONS

JEU N°1 RÉPONSE D ▶ 2 de Trèfle

L'entame contre un chelem à Sans-Atout recherche la neutralité en séquence quantitative, l'agressivité quand il est enchéri sur des longueurs menaçantes. Ici, le mort a bien annoncé une longueur à Trèfle (le plus souvent de seulement cinq cartes), mais le chelem a été annoncé au poids. Avec la totalité des honneurs de la défense, sa tenue à Cœur et ses deux levées rapides à Pique et à Carreau, Ouest ne doit pas hésiter à entamer à Trèfle, l'entame la plus neutre. Entamez du 2 de Trèfle, pair impair contre un chelem à Sans-Atout.

JEU N°2 RÉPONSE B ▶ 3 de Cœur

Le déclarant n'a probablement pas cinq cartes à Cœur et a souvent quatre cartes à Pique. L'entame à Pique sous As-Dame, deux levées naturelles, est exclue. L'entame à Trèfle devant les cartes du mort va plus souvent coûter une levée qu'en affranchir une. L'entame à Cœur obéit au principe de l'entame sous le plus petit honneur, la carte à affranchir dans une couleur quatrième, avec une localisation géographique avantageuse, et une probabilité non négligeable de voir s'étaler une courte à Cœur.

JEU N°3 RÉPONSE C ▶ Roi de Cœur

Si vous avez écouté la séquence avec attention, trois éléments de diagnostic vont vous conduire à préférer l'entame à Cœur à l'entame à Pique :

- Le mort n'a que quatre cartes à Cœur sinon il aurait dit 2♥ sur 1♠, son cue-bid à 2♠ montrant un jeu d'un minimum de 11H.
- Le déclarant, qui possède un bicolore de neuf cartes en mineure et un arrêt à Pique, est probablement singleton à Cœur.
- Votre partenaire n'a pas contré l'enchère de 2♠.

Et pour parfaire votre œuvre, entamez du Roi de Cœur, soit pour capturer une Dame ou un Valet sec, ou tout simplement pour faciliter le flanc.

JEU N°4 RÉPONSE A ▶ 2 de Pique

L'enchère de 2♥ exprime un bicolore 5/5 Pique Trèfle. Hésiter entre les entames du Roi de Cœur ou même celle du Roi de Carreau semble une évidence. Mais, après réflexion, vos levées dans ces deux couleurs ne vont pas disparaître. Vous devez plutôt penser à protéger les éventuelles levées à Trèfle de votre partenaire, et à cet effet entamer atout, le 2 pas le 10 qui peut vous servir à surcouper le déclarant.

JEU N°5 RÉPONSE B ▶ 5 de Cœur

L'entame la plus neutre est celle du Valet de Pique, l'entame du 7 de Carreau est peu dangereuse. Mais le contrôle de l'As d'atout peut vous donner une autre idée. Vos deux adversaires ont décrit des distributions régulières, ce qui laisse une bonne chance de trouver un singleton à Cœur dans le jeu de votre partenaire. L'entame sous la Dame de Cœur peut ouvrir une levée de coupe sans trop de risque de donner une levée.

JEU N°6 RÉPONSE B ▶ 7 de Cœur

Vos adversaires ayant limité leurs forces en points d'honneur, vous n'êtes plus sous pression. Ne cherchez pas à affranchir vos honneurs, laissez-les jouer leur rôle de levée naturelle. Après l'entame neutre du 7 de Cœur, la vue du mort, la lecture de la première levée, la ligne de jeu choisie par le déclarant, les cartes fournies par votre partenaire et, enfin, le compte des levées dans les deux camps, vous permettront de d'orienter la défense dans la bonne direction.

JEU N°7 RÉPONSE D ▶ Roi de Trèfle

Après le passage par la troisième couleur forcing, vos adversaires ont découvert leur soutien 4/4 à Cœur. Les distributions bicolores Pique/Cœur et Carreau/Cœur laissent à envisager un courte dans leurs deux mains. Votre priorité est d'affranchir ou d'encaisser une ou deux levées immédiates à Trèfle avant qu'elles ne disparaissent. La menace des Carreaux vous dissuade d'entamer à Cœur.

JEU N°8 RÉPONSE B ▶ 5 de Cœur

Entame délicate associée à différents plans de chute. L'entame classique du Roi de Pique cherche l'affranchissement d'honneur. Peu recommandée quand l'As est probablement dans la main forte, supposée avoir une distribution 3514. L'entame du 10 de Trèfle second entend créer une levée de coupe dans votre camp. Sauf que votre partenaire n'est pas bien riche et que cette entame dans la couleur secondaire du déclarant risque de causer des dégâts irréparables. L'entame atout joue son rôle d'entame neutre et de lutte contre la coupe du côté court. La meilleure option consolidée par votre solide opposition à Pique et à Carreau.

LA BONNE LIGNE

JEAN-PAUL BALIAN

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ V83
♥ V5
♦ ARD7
♣ 6542

N
O
E
S

♠ RD10
♥ AR
♦ 643
♣ A10987

Don. : S - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1SA	-	3SA	fin

Ouest entame du 7 de Cœur.
Vous prenez et :

A

Vous jouez Pique

B

Vous jouez un Trèfle à blanc

C

Vous encasez As, Roi et Dame de Carreau

D

Vous jouez As de Trèfle et Trèfle

DIFFICULTÉ ★

♠ D6
♥ D953
♦ A54
♣ 8543

N
O
E
S

♠ A82
♥ AV1064
♦ R72
♣ RD

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥ 2SA	-	2♥ 4♥	- fin

Ouest entame de la Dame de Carreau.

A

Vous prenez du Roi et jouez Pique vers la Dame

B

Vous prenez de l'As et jouez la Dame de Pique

C

Vous prenez de l'As et jouez le 9 de Cœur

D

Vous prenez de l'As et jouez la Dame de Cœur

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ AD6
♥ A63
♦ D1072
♣ V62

N
O
E
S

♠ 43
♥ 5
♦ R6543
♣ ARD107

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♦ 3♣ 4♣	-	2♣ 3♦ 5♦	- fin

Ouest entame du 2 de Cœur.
Vous prenez de l'As et :

A

Vous jouez Carreau vers le Roi

B

Vous coupez un Cœur et jouez Carreau vers la Dame

C

Vous coupez un Cœur et faites l'impasse Pique

D

Vous coupez un Cœur et jouez Carreau vers le 10

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★

♠ D6
♥ D953
♦ A54
♣ 8543

N
O
E
S

♠ A82
♥ AV1064
♦ R72
♣ RD

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♥ 2SA	-	2♥ 4♥	- fin

Ouest entame de la Dame de Carreau.

A

Vous prenez du Roi et jouez Pique vers la Dame

B

Vous prenez de l'As et jouez la Dame de Pique

C

Vous prenez de l'As et jouez le 9 de Cœur

D

Vous prenez de l'As et jouez la Dame de Cœur

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ 105
♥ A5
♦ 653
♣ RD9853

N
O
E
S

♠ AD2
♥ D632
♦ AD72
♣ 104

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♦ 2SA	-	2♣ 3SA	- fin

Ouest entame du 7 de Cœur.
Vousappelez un petit du mort mais Est produit le Roi et rejoue Cœur, faisant sauter l'As du mort.

A

Vous jouez un petit Trèfle vers le 10

B

Vous jouez le Roi de Trèfle en débloquant le 10

C

Vous jouer Pique vers votre Dame

D

Vous jouez Carreau vers la Dame

→ Solutions et cotations page suivante.

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE C

- Vous encaissez As, Roi et Dame de Carreau.

Vous êtes à la tête de six ou sept levées, selon le partage des Carreaux. Dans le premier cas, vous devrez impérativement jouer sur les Tréfles en formulant l'hypothèse qu'ils soient répartis 2-2. Dans le second, les Piques fourniront à coup sûr les deux levées manquantes. Aussi, devez-vous **commencer par tester les Carreaux, en encaissant l'As, le Roi et la Dame**, afin de connaître le nombre de levées qu'ils procurent. Si la couleur est répartie 3-3, vous ferez sauter l'As de Pique pour vous adjuger deux Piques, deux Cœurs, quatre Carreaux et un Trèfle. Si les Carreaux s'avèrent en revanche répartis 4-2 (ou pire), vous jouerez l'As de Trèfle et Trèfle, en espérant la couleur répartie 2-2. Si tel est bien le cas, vous ferez deux Cœurs, trois Carreaux et quatre Trèfles. **Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.**

Les quatre jeux :

♠ V83
♥ V5
♦ ARD7
♣ 6542

♠ A54
♥ D108762
♦ 92
♣ RD

N
O E
S
♠ 9762
♥ 943
♦ V1085
♣ V3

♠ RD10
♥ AR
♦ 643
♣ A10987

JEU N°2

RÉPONSE D

- Vous coupez un Cœur et jouez Carreau vers le 10.

Commencer par l'impasse Pique n'est pas une bonne idée et reviendrait à chuter si elle échouait et que vous deviez concéder deux levées d'atout. D'ailleurs, la réussite de cette impasse n'est pas nécessaire puisque vous avez la possibilité de défausser deux Piques du mort sur vos Tréfles affranchis. Commencer par jouer Carreau vers votre Roi serait à peine meilleur : si Ouest prenait et rejouait Pique, vous seriez tributaire de la place du Roi de Pique et de la répartition des atouts. Vous devez en fait **tout mettre en œuvre pour qu'Ouest ne prenne pas la main avant que vous ne soyiez en mesure de purger les atouts adverses**. Pour ce faire, coupez un Cœur pour rentrer en main et jouez un petit atout vers le mort. Si Ouest fournit l'As, c'est gagné (vous avez même douze levées). Et s'il fournit un petit, appelez le 10 du mort : peu vous chaut qu'Est prenne du Valet car il ne peut vous traverser à Pique. Prenez son retour, délogez l'As de Carreau, plongez sur le retour Pique si Ouest rejoue cette couleur, purgez le dernier atout si nécessaire et encaissez tous vos Tréfles pour vous débarrasser des deux Piques du mort. Ce jeu soigneux sécurise votre contrat, à moins d'un improbable partage 4-0 des atouts.

Vous avez opté pour la réponse D : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ AD6
♥ A63
♦ D1072
♣ V62

♠ 1097
♥ D10742
♦ AV9
♣ 94

N
O E
S
♠ RV852
♥ RV98
♦ 8
♣ 853

♠ 43
♥ 5
♦ R6543
♣ ARD107

LA BONNE LIGNE

LES SOLUTIONS

JEU N°3

RÉPONSE A ▶ Vous prenez du Roi et jouez Pique vers la Dame .

Vous avez une perdante par couleur, dont deux inéluctables dans les couleurs noires et une aléatoire à l'atout. Votre objectif consiste à ne pas vous en remettre exclusivement à la réussite de l'impasse au Roi de Cœur. Pour ce faire, prenez l'entame en main et **jouez un petit Pique vers la Dame du mort**. Si Est prend, vous devrez tenter et réussir l'impasse contre le Roi de Cœur. Si la Dame de Pique fait la levée, vous ne perdrez pas de levée dans la couleur et réaliserez même une levée de mieux si vous ne perdez pas d'atout. Et si Ouest plonge du Roi de Pique pour rejouer Carreau, prenez de l'As, débloquez la Dame de Pique, rentrez en main à Cœur sans tenir l'impasse et défaussez le dernier Carreau du mort sous votre As de Pique avant de jouer atout. Vous ne concéderez qu'un Pique, un Cœur et un Trèfle. Comme très souvent, il fallait commencer par l'impasse indirecte avant l'impasse en fourchette.

Vous avez opté pour la réponse A : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ D6	♦ 105
♥ D953	♥ A5
♦ A54	♦ 653
♣ 8543	♣ RD9853
♠ R103	♠ V98643
♥ R2	♥ R10
♦ DV108	♦ V984
♣ 10762	♣ A
N	N
O	O
E	E
S	S
♠ V9754	♠ A82
♥ 87	♥ AV1064
♦ 963	♦ R72
♣ AV9	♣ RD
♠ A82	♠ R7
♥ AV1064	♥ V9874
♦ R72	♦ R10
♣ RD	♣ V762

JEU N°4

RÉPONSE A ▶ Vous jouer un petit Trèfle vers le 10.

Le début du coup est particulièrement désagréable puisque votre unique remontée au mort a sauté avant que vous n'entrepreniez l'affranchissement de la longue à Trèfle. À la tête de seulement quatre levées, ce ne sont ni les Piques ni les Carreaux (ni les deux cumulés) qui vous fourniront les cinq plis manquants. L'échec d'une impasse dans l'une de ces deux couleurs ne ferait qu'aggraver votre situation, déjà peu enviable. Vous **devez porter toute votre attention sur les Trèfles en « cherchant » une position gagnante**. Dès que l'As est au moins second, il n'y a aucun espoir puisqu'un banal laisser-passer au premier tour vous limite à une levée dans la couleur. Votre seule chance consiste à trouver spécifiquement l'As de Trèfle sec en Est. Jouez un petit Trèfle sous Roi-Dame et lorsque l'As de Trèfle apparaît en Est (quelle chance !), jetez votre encombrant 10. Prenez le retour quel qu'il soit et jouez le 4 de Trèfle pour le 9. Vous avez neuf levées avec un Pique, deux Cœurs, un Carreau et cinq Trèfles. Une bien maigre chance... mais c'est la seule !

Vous avez opté pour la réponse A : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 105	♦ 102
♥ A5	♥ D632
♦ 653	♦ AD72
♣ RD9853	♣ 104
N	N
O	O
E	E
S	S
♠ V98643	♠ A82
♥ R10	♥ AV1064
♦ V984	♦ R72
♣ A	♣ RD
N	N
O	O
E	E
S	S
♠ A82	♠ R7
♥ AV1064	♥ V9874
♦ R72	♦ R10
♣ RD	♣ V762

• 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



LE BON FLANC

MICHEL BESSIS

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

JEU N°1

DIFFICULTÉ ★

♠ V765
♥ RD104
♦ A64
♣ A5

♠ A102
♥ A9872
♦ 2
♣ D873

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1SA	-	2♣	-
2♠	-	4♠	fin

Ouest entame du 3 de Cœur pour le Roi, votre As et le 5 de Sud. **Que jouez-vous ?**

JEU N°3

DIFFICULTÉ ★★

♠ R64
♥ 105
♦ RDV1076
♣ V5

♠ 87
♥ R94
♦ A4
♣ R108762

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♣	-	1♦	-
1♥	-	3♦	-
3SA	fin		

Votre partenaire entame du Valet de Pique pour l'As du déclarant qui affranchit ses Carreaux. Vous prenez au 2^e tour (Ouest fournissant le 2 et le 5 et le déclarant le 8 et le 9). **Que rejouez-vous ?**

A	B	C	D
4 de Cœur	9 de Cœur	Roi de Cœur	2 de Trèfle

JEU N°2

DIFFICULTÉ ★★

♠ DV102
♥ A942
♦ V95
♣ D7

♠ 54
♥ 876
♦ D2
♣ AR8632

Don. : S - Vuln. : Personne

S	O	N	E
1♠	-	3♠	-
4♠	fin		

Entame Dame de Cœur. Le déclarant prend du Roi, joue Cœur pour l'As et Cœur coupé puis atout, Cœur coupé, un deuxième tour d'atout (Ouest fournit) et Trèfle pour la Dame du mort (le 4 en Ouest) et votre Roi. **Que faites-vous ?**

A	B	C	D
Vous rejouez un petit Trèfle	Vous tirez le 2 ^e Trèfle et jouez le 2 de Carreau	Vous tirez le 2 ^e Trèfle et jouez Trèfle	Vous tirez le 2 ^e Trèfle et rejouez la Dame de Carreau

JEU N°4

DIFFICULTÉ ★★★

♠ 62
♥ DV5
♦ 109875
♣ DV10

♠ -
♥ AR10842
♦ AV2
♣ A753

♠ N
♥ O
♦ E
♣ S

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
2♦*	2♥	-	-
4♠	fin		

* Forcing de manche.

Vous entamez de l'As de Cœur pour le 5, le 3 et le 7. **C'est à vous ! Que rejouez-vous ?**

A	B	C	D
5 de Trèfle	2 de Carreau	As de Trèfle	Roi de Cœur

→ Solutions et cotations page suivante.

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°1

RÉPONSE B ▶ Le 2 de Carreau.

Il n'est pas difficile de s'apercevoir que le 3 de Cœur (la plus petite carte visible) est un singleton puisque l'ouvreur de 1SA ne peut ne détenir qu'un seul Cœur. Mais attention, donner la coupe tout de suite n'est pas, loin de là, une garantie de succès dans la mesure où, vous le savez, votre partenaire n'a que deux atouts et qu'il n'en n'aura plus quand vous prendrez la main à l'As de Pique. C'est justement de cet As d'atout que vous allez profiter en différant la coupe à Cœur.

Jouez votre propre singleton, le 2 de Carreau. Vous plongerez de l'As de Pique pour faire couper Ouest qui pourra, à son tour, vous faire profiter d'une coupe.

Vous avez opté pour la réponse B : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ V765	♠ A102	♠ DV102
♥ RD104	♥ A9872	♥ A942
♦ A64	♦ 2	♦ V95
♣ A5	♣ D873	♣ D7
♠ 84	♠ RD93	♠ 54
♥ 3	♥ V65	♥ 876
♦ V10873	♦ RD95	♦ D2
♣ V10942	♣ R6	♣ AR8632

JEU N°3

RÉPONSE B ▶ Le 9 de Cœur.

La présence du Roi de Pique au mort, permettant de rejoindre les Carreaux du mort, vous montre clairement que le déclarant a au moins neuf levées à sa disposition. Votre mission est donc simple : encaisser immédiatement quatre levées. Ceci ne peut pas arriver à Trèfle car Sud détient au moins un honneur troisième dans la couleur. Il faut donc vous tourner vers les Cœurs, d'autant que votre partenaire vous a gentiment indiqué une préférence pour ce retour en fournissant le 5 au deuxième tour alors que vous savez qu'il lui reste le 3 (Sud a montré 98 secs). Une hypothèse nécessaire : trouver As Valet quatrièmes en Ouest. Mais ce n'est pas tout. Il faut également qu'il possède le 8 de la couleur, supérieur à la deuxième plus grosse carte de Sud. Et là, si vous rejouez le 4 de Cœur, vous serez bloqué par le 9 de Cœur. C'est donc ce 9 que vous devez rejouer pour

JEU N°2

RÉPONSE C ▶ Vous tirez le 2^e Trèfle et jouez Trèfle.

Pour parvenir à faire chuter ce contrat, il faudrait réussir à réaliser deux levées à Carreau. Le déclarant a visiblement organisé un jeu d'élimination et vous remet en main à Trèfle. Il est temps de faire un bilan. Vous avez vu que le déclarant possédait deux cartes à Cœur, deux cartes à Trèfle (grâce au Pair impair d'Ouest) et cinq cartes à Pique. Il a donc quatre cartes à Carreau sûrement commandées par un honneur. Si vous rejouez Carreau, l'heureuse disposition de la couleur permettra à Sud de ne concéder qu'une seule levée à Carreau. Le seul espoir est de continuer Trèfle en coupe et défausse. Le déclarant défaussera certes un Carreau du mort mais sera contraint de manier lui-même la couleur cruciale et d'y concéder deux plis si votre partenaire a le bon goût de détenir l'As et le 10.

Vous avez opté pour la réponse C : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ DV102	♠ 54
♥ A942	♥ 876
♦ V95	♦ D2
♣ D7	♣ AR8632
♠ AR763	♠ 105
♥ R3	♥ R864
♦ R864	♦ 105
♣ 105	

le Valet d'Ouest, puis petit Cœur pour votre Roi et enfin le 4 de Cœur.

Vous avez opté pour la réponse B : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ R64	♠ 87
♥ 105	♥ R94
♦ RDV1076	♦ A4
♣ V5	♣ R108762
♠ V1095	♠ AD32
♥ AV82	♥ D763
♦ 532	♦ 98
♣ 93	♣ AD4

LE BON FLANC

LES SOLUTIONS

JEU N°4

RÉPONSE A ▶ Le 5 de Trèfle.

Assumez tout de suite que c'est le déclarant qui possède le singleton à Cœur. Il ne faut pas non plus espérer trouver un Roi mineur en Est. Si Sud, qui a probablement huit Piques maîtres, possède le Roi de Trèfle troisième, vous ne pourrez pas l'empêcher de réaliser dix levées. S'il détient Roi Dame à Carreau, vous n'y parviendrez pas non plus. Espérez donc qu'il possède les deux Rois seconds en mineure. Il semble alors sans risque de jouer le Roi de Cœur mais ce serait reculer pour mieux sauter. Sud couperait, tirerait les atouts et rejouerait le Roi de Trèfle que vous laisseriez passer une première fois (en vain parce qu'un deuxième tour de Trèfle vous laisserait sans défense). Pour éviter cette fin atroce, jouez un petit Trèfle. Quand vous prendrez la main au deuxième tour de la couleur, vous pourrez alors jouer le Roi de Cœur et attendre sereinement la suite.

Vous avez opté pour la réponse A : 5 points.

Les quatre jeux :

♠ 62	♠ V83
♥ DV5	♥ 963
♦ 109875	♦ D63
♣ DV10	♣ 9842
♠ -	♠ ARD109754
♥ AR10842	♥ 7
♦ AV2	♦ R4
♣ A753	♣ R6

N
O
S
E

N
O
S
E

LES MAGAZINES DE LA FFB

**S'INFORMER, S'AMUSER,
S'ENTRAÎNER...
À CONSOMMER
SANS MODÉRATION !***

L'As de Trèfle

Le magazine de la Fédération avec des portraits, des dossiers, des jeux...
3 parutions par saison : septembre, janvier et mai.
En ligne ou sur abonnement.



À retrouver ici :



Battle Bridge

Le journal numérique pour les jeunes bridgeurs.
2 fois par an, le plein d'infos, de reportages, de jeux pour tous les niveaux.

* Consultation gratuite.

ET SI ON JOUAIT À L'ARBITRE ?

Voici quelques situations issues de l'examen "arbitre de club" de septembre 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

Sud ouvre de 1♠ et Ouest produit l'enchère insuffisante de 1♥. Après explication de la Loi, Nord refuse l'enchère hors tour et la séquence devient :

S	O	N	E
1♠ 3SA	1♥ puis passe passe	1SA passe	passe fin

Parmi les réponses proposées si dessous, une seule est entièrement fausse. Laquelle ? Nord peut :

- A** Interdire à Est d'entamer une des 4 couleurs qu'il précisera..
- B** Obliger Est à entamer Cœur.
- C** S'il interdit à Est d'entamer Cœur, celui-ci ne pourra pas jouer : As de Trèfle et Cœur à la deuxième levée.

SITUATION N°2

Quelle affirmation est entièrement vraie ?

Une renonce est consommée quand :

- A** N'importe lequel des 4 joueurs de la table a joué pour la levée suivante.
- B** N'importe quel joueur du camp fautif a joué pour la levée suivante.
- C** Le joueur fautif a joué pour la levée suivante.

SITUATION N°3

Sud est déclarant au contrat de 6SA Ouest entame de la Dame de Trèfle prise au mort du Roi. Sud appelle le 5 de Carreau du mort mais Est défaisse le 3 de Cœur ! (Renonce). Sud fournit le Valet et Ouest duque, fournissant le 7 de Carreau. Sud présente alors la Dame de Carreau et Est s'aperçoit à ce moment de sa bavure.

Il reprend alors le 3 de Cœur dans les cartes jouées et le remplace par le 3 de Carreau. Sud appelle l'arbitre.

♠ DV5	♠ 942
♥ RD95	♥ V1043
♦ 9652	♦ 1083
♣ R9	♣ 752
♠ 10763	♠ AR8
♥ 86	♥ A72
♦ A7	♦ RDV4
♣ DV1063	♣ A84

Quelle affirmation est vraie ?

- A** La renonce est consommée. Comme Ouest fera l'As de Carreau, il y aura une levée de transfert et le déclarant gagnera son contrat.
- B** La renonce n'est pas consommée, Est doit jouer le 3 de Carreau à la deuxième levée et le 3 de Cœur est une carte pénalisée principale.
- C** La renonce n'est pas consommée, Est doit jouer le 3 de Carreau à la deuxième levée et le 3 de Cœur est une carte pénalisée secondaire puisqu'inférieure au rang d'un honneur.

SITUATION N°4

Sud est déclarant au contrat de 3SA, Est entame hors tour sur suggestion de Nord.

Quel arbitrage devez-vous rendre ?

- A** Sud peut accepter l'entame hors tour, il n'y aura aucune autre conséquence pour aucun des deux camps.
- B** Sud n'a pas le droit d'accepter l'entame hors tour, Est remet la carte dans son jeu et Ouest entame ce qu'il veut. La connaissance de la carte retirée est une INA pour Nord-Sud.
- C** Sud n'a pas le droit d'accepter l'entame hors tour, Est remet la carte dans son jeu et Ouest entame ce qu'il veut. La connaissance de la carte retirée est une INA pour Ouest.

SITUATION N°5

Donne 13, Nord donneur.

N	E	S	O
2SA	passee	2♦	

Sud vous explique qu'il a cru voir que son partenaire avait ouvert de 1SA. Ouest n'a pas déclaré, c'est d'ailleurs lui qui vous a requis.

Que décidez-vous ?

A 2♦ et 3♦ ayant la même signification (Texas ♥ dans les deux cas) vous autorisez le remplacement de 2♦ par 3♦ sans autre conséquence.

B 2♦ et 3♦ sont des enchères artificielles, Sud doit remplacer son enchère artificielle par une enchère légale et Nord devra passer une fois.

C 2♦ est une enchère insuffisante, Sud doit passer jusqu'à la fin des annonces mais Nord pourra faire la déclaration de son choix.

SITUATION N°7

Donne 4, Ouest donneur. Nord ouvre hors tour de 2♠ faible refusé par Est. La parole revient à Ouest qui ouvre de 1♥ sur lequel Nord intervient à 2♠ faible.

S	O	N	E
		2♠ refusé	
		puis	
S	O	N	E
	1♥	2♠	

Qu'expliquez-vous à la table lors de l'arbitrage de cette ouverture hors tour ?

A Nord a fait une enchère hors tour alors que la parole était à l'adversaire de droite, Sud doit passer jusqu'à la fin des annonces.

B Nord a déclaré à nouveau 2♠, il n'y a pas de restriction pour Sud qui peut déclarer ce qu'il veut.

C Nord a déclaré à nouveau 2♠ après l'ouverture d'Ouest, Sud doit passer mais uniquement à son prochain tour de déclarer.

SITUATION N°6

Nord ouvre de 2♠ avec la main suivante :

♠ AR ♥ DV10 5♦ ADV ♣ RV53

Nord vous appelle alors qu'Est a déjà passé mais avant que Sud ne déclare et, 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 pourra alors reprendre son Passe et faire la déclaration de son choix.

C L'intention de Nord était bien de déclarer 2♠, il n'a pas le droit de changer sa déclaration.

SITUATION N°8

Sud est déclarant au contrat de 3SA. Est entame hors tour du 7 de Cœur et Sud joue (Expose !) le Valet de Cœur.

Quel est votre arbitrage ?

A Sud reprend la carte qu'il a jouée (pas de carte pénalisée du déclarant) et vous arbitrez l'entame hors tour en proposant à Sud les 5 options habituelles.

B Sud a accepté l'entame, il reste le déclarant et le mort s'éteale.

C Sud continue d'étaler son jeu, Nord devient le déclarant et joue la carte qu'il veut du mort.

D Sud devient le mort et Nord doit jouer le Valet de Cœur du mort.

LES SOLUTIONS

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



BRIDGE POUR TOUS TOUS POUR LE BRIDGE

LE BRIDGE LEVIER D'INCLUSION, D'ÉQUILIBRE MENTAL
ET DE RÉUSSITE ÉDUCATIVE.

Tournois au bénéfice de la Fondation de la FFB
« Bridge pour tous » sous l'égide de la Fondation Face.

Entre le 15 janvier et le 15 février 2026.
PE doublés • Droits d'engagement reversés à la Fondation.

FAITES UN DON



SOUS L'ÉGIDE
DE LA FONDATION FACE

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 donnees 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 12 au 25 janvier 2026. Renseignez-vous auprès de votre moniteur de bridge.

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



SITUATION N°1

Don. : S - Vuln. : Personne

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

♠ V975
♥ R54
♦ V654
♣ 32

♠ ARD1086
♥ AV32
♦ -
♣ ADV

JOUEZ!



SCANNEZ!

Niveau SEF. Donne 3 CFEB mai 2017.
Comment envisagez-vous de réaliser
votre contrat sur l'entame du Roi
de Carreau ?

SITUATION N°2

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

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

♠ DV
♥ R842
♦ D7643
♣ V5

♠ AR1076
♥ AV9
♦ RV95
♣ 10

JOUEZ!



SCANNEZ!

Niveau BF2. Donne 7 CFEB mai 2017.
Comment envisagez-vous de réaliser
votre contrat sur l'entame du Roi puis
de la Dame de Trèfle ?

SITUATION N°3

Don. : E - Vuln. : Est/Ouest

S	O	N	E
1♠	-	2♣	1♣
2♠	fin		-

♠ V94
♥ V1073
♦ AD4
♣ A87

♠ RD1085
♥ D42
♦ R5
♣ 1095

JOUEZ!



Niveau BF2. Donne 2 janvier 2018.
Comment envisagez-vous de réaliser
votre contrat sur l'entame du 6 de Trèfle
(sachant que les Cœurs sont répartis 4-2) ?

SITUATION N°4

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♠	-	4♣	-
6♠	fin		

♠ D8632
♥ AV4
♦ 976
♣ A9

♠ RV1075
♥ RD
♦ ARDV
♣ 84

JOUEZ!



Niveau BF2. Donne 4 janvier 2018.
Comment envisagez-vous de réaliser
votre contrat sur l'entame du Roi
de Trèfle ?

→ Solutions page suivante.

LA PREMIÈRE COMPET'

LES SOLUTIONS

DONNE N°1

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

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

Les quatre jeux :

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

N E S O

DONNE N°2

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

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

Les quatre jeux :

♠ DV	♠ 84
♥ R842	♥ 1073
♦ D7643	♦ A8
♣ V5	♣ A98732
♠ 9532	
♥ D65	
♦ 102	
♣ RD64	
♠ AR1076	
♥ AV9	
♦ RV95	
♣ 10	

N E S O

LA PREMIÈRE COMPET'

LES SOLUTIONS

DONNE N°3

Enchères : Le jeu de Sud respecte les critères d'intervention au palier de 1 car il a 11 points HL et cinq cartes à Pique de bonne qualité. En réponse à cette intervention, Nord, avec 12 points H qui représentent la valeur d'une ouverture, et un fit à Pique, dispose d'une enchère précise qui rend hommage à la force de ce jeu (contrairement à un soutien simple à 2♠ qui serait limité à 12 points HLD).

Il s'agit du cue-bid nomination de la couleur adverse, enchère artificielle qui demande à Sud la valeur de son intervention : comme Sud est minimum, il répète sa couleur au palier le plus bas ce qui permet de jouer le contrat de 2♠.

Jeu de la carte : Ouest entame dans la couleur d'ouverture de son partenaire et Sud prend de l'As du mort.

Il est urgent pour lui de gagner un tour de contrôle à Trèfle et pour cela, il doit défausser un Trèfle de sa main sur une carte maîtresse du mort à Carreau.

Il joue donc le 4 de Carreau pour son Roi, puis le 5 de Carreau pour l'As et enfin la Dame de Carreau pour défausser un petit Trèfle.

Le danger des Trèfles écarté, il peut maintenant faire tomber l'As d'atout adverse.

Quand Est prend la main à l'As de Pique, il réalise un pli de Trèfle et doit ensuite changer son fusil d'épaule car il n'y plus d'espoir à Trèfle. Il joue donc As de Coeur et petit Coeur et a le bonheur de voir son partenaire prendre du Roi et lui donner une coupe.

Les deux camps ont joué au mieux, le contrat est réalisé sans levée supplémentaire.

Les quatre jeux :

♠ V94	♠ A72
♥ V1073	♥ A6
♦ AD4	♦ 1086
♣ A87	♣ RDV32
♠ 63	♠ A4
♥ R985	♥ 10863
♦ V9732	♦ 53
♣ 64	♣ 107632
♠ RD1085	♠ RV1075
♥ D42	♥ RD
♦ R5	♦ ARDV
♣ 1095	♣ 84

DONNE N°4

Enchères : Un soutien simple (6-10HLD) ou à saut (11-12HLD) de la part d'Est serait clairement insuffisant. Seul le soutien à double saut, qui montre de 13 à 16HLD, révèle la force du répondant.

Ouest a maintenant la connaissance d'un fit, et possède donc un jeu réévalué de 22HLD.

Il calcule la somme des points du camp et réalise ainsi que son camp atteint largement le minimum de 33 points HLD pour déclarer un petit chelem. Il y bondit sans tergiverser !

Jeu de la carte : Après cette entame menaçante, Ouest doit gagner immédiatement un tour de contrôle à Trèfle. Pour cela, la seule solution est de prendre de l'As de Trèfle et de jouer le 4 de Coeur pour le Roi, la Dame de Coeur pour l'As (!) et le Valet de Coeur sur lequel Ouest défausse un petit Trèfle de sa main.

Maintenant, et seulement maintenant, Ouest peut donner la main à l'adversaire à l'As d'atout, car les honneurs à Trèfle des adversaires sont devenus inoffensifs, Ouest étant désormais en mesure de couper cette couleur. Le déclarant ramassera le restant des atouts adverses dès que possible et gagnera ainsi brillamment ce chelem.

Les quatre jeux :

♠ D8632	♠ A4
♥ AV4	♥ 10863
♦ 976	♦ 53
♣ A9	♣ 107632
♠ 9	♠ RV1075
♥ 9752	♥ RD
♦ 10842	♦ ARDV
♣ RDV5	♣ 84

LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°1 : VRAI OU FAUX ?

DIFFICULTÉ ★

JEU N°1			
N	E	S	O
1♣	-	1♥	

Sud promet cinq cartes à Cœur.

JEU N°2			
N	E	S	O
1SA	-	3SA	

Quand Sud saute à la manche, Nord doit passer.

JEU N°3			
N	E	S	O
1♦ 4♣	-	1♠	-

Quand Nord déclare la manche, Sud doit passer.

JEU N°4			
N	E	S	O
1♦	-	1♥	-

Comme Sud peut détenir une main faible de 6H, Nord peut passer s'il n'a que 12 points.

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°5			
N	E	S	O
1♠	-	1♣ 2SA	-

Sud ne peut pas avoir 4 cartes à Cœur.

JEU N°6			
N	E	S	O
1♥ 2♣	-	1♠ 2♥	-

Sud ne possède pas trois cartes à Cœur mais seulement deux.

JEU N°7			
S	O	N	E
1♦ 1SA	1♠	X	-

Sud peut avoir 4 cartes à Cœur.

JEU N°8			
O	N	E	S
1♦	X	-	2♦

Sud promet les deux majeures.

TEST N°2 : QUELLE EST LA BONNE ATTITUDE À ADOPTER ?

Ça y est, vous abordez votre premier tournoi ! Quelle est la bonne attitude à adopter ?

DIFFICULTÉ ★

JEU N°9

Avant le tournoi :

- A Vous prévenez l'arbitre que c'est votre premier tournoi.
- B Vous préférez vous faire le plus discret possible et ne dites rien à personne.

JEU N°10

En arrivant à une nouvelle table :

- A Vous posez quelques questions à vos adversaires afin de mieux les connaître ; le bridge est un jeu social.
- B Vous dites bonjour, prenez vos cartes et vous tenez prêt à jouer.

JEU N°11

Après avoir joué la première donne :

- A Vous analysez la donne avec votre partenaire comme vous le feriez en cours.
- B Vous rangez les cartes dans l'étui et vous vous concentrez sur la donne suivante.

TEST N°2 (suite) : QUELLE EST LA BONNE ATTITUDE À ADOPTER ?

Ça y est, vous abordez votre premier tournoi ! Quelle est la bonne attitude à adopter ?

DIFFICULTÉ ★

JEU N°12

Votre adversaire de gauche produit une enchère que vous ne comprenez pas, ou son enchère est alertée par son partenaire :

- A Vous trouvez normal que les adversaires en sachent plus que vous et ne vous mêlez pas des enchères.
- B Vous demandez immédiatement la signification de l'enchère.
- C Vous attendez votre tour de parole pour poser vos questions.

JEU N°13

En prenant vos cartes dans l'étui, vous laissez tomber le Roi de Trèfle bien visible sur la table :

- A Vousappelez l'arbitre.
- B Vous la mettez dans votre jeu en vous excusant de votre maladresse.
- C L'adversaire vous dit que c'est une carte pénalisée que vous serez obligé de jouer à la première occasion et vous acquiescez.

JEU N°14

Vous venez de gagner votre contrat de 3SA. Votre partenaire vous fait remarquer que vous auriez pu faire une levée supplémentaire en affranchissant une levée de longueur à Trèfle. Vous lui répondez : c'est exact...

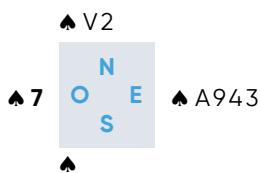
- A Et il faut vraiment que je fasse attention à réaliser ces « surlevées ».
- B Mais ce n'est pas grave, j'ai assuré l'essentiel en gagnant mon contrat.

TEST N°3 : SAUREZ-VOUS ANALYSER L'ENTAME DU 7 DE PIQUE DE VOTRE PARTENAIRE ?

DIFFICULTÉ ★

JEU N°15

Sud ouvre de 1SA et Nord répond 3SA. Votre partenaire entame du 7 de Pique et Sud appelle le 2 du mort. Quelle carte jouez-vous ? Si vous prenez de l'As, rejouez-vous de la couleur ?



JEU N°16

Sud ouvre de 1SA et Nord répond 3SA. Votre partenaire entame du 7 de Pique et le déclarant appelle le 4 du mort que vous prenez de l'As, Sud fournissant le 10. Savez-vous qui possède le Roi de Pique ?



DIFFICULTÉ ★★

JEU N°17

Sud ouvre de 1SA et Nord répond 3SA. Votre partenaire entame du 7 de Pique et Sud appelle le 2 du mort. Quelle carte jouez-vous ?



JEU N°18

Sud ouvre de 1SA et Nord répond 3SA. Votre partenaire entame du 7 de Pique pour le 4 du mort. Quelle carte jouez-vous ? Si vous prenez de l'As, rejouez-vous de la couleur ?



LES JEUX DU DÉBUTANT

AVEC SABINE ROLLAND

TEST N°3 (suite) : SAUREZ-VOUS ANALYSER L'ENTAME DU 7 DE PIQUE DE VOTRE PARTENAIRE ?

DIFFICULTÉ ★★

JEU N°19

Sud ouvre de 1SA, qui devient le contrat final. Votre partenaire entame du 7 de Pique et Sud appelle le 5 du mort. Quelle carte jouez-vous ?



TEST N°4 : JOUEZ-VOUS LA DAME DU MORT ?

DIFFICULTÉ ★

Sur l'entame du 4 de Cœur, au contrat de 3SA, jouez-vous la Dame du mort dans chacun des cas suivants ?

JEU N°20



JEU N°21



JEU N°22



JEU N°23



TEST N°5

DIFFICULTÉ ★

Vous êtes en Nord et relevez la main suivante : ♠ R1052 ♥ 73 ♦ R984 ♣ R62
Votre partenaire ouvre de 1♠ et votre adversaire de droite passe.

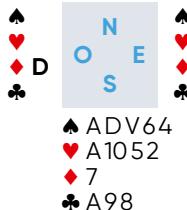
JEU N°24

Quelle est votre enchère ?

JEU N°25

Prenez la place de Sud qui a conclu les enchères en déclarant 4♠.
Quel est votre plan de jeu suite à l'entame de la Dame de Carreau suivie du Valet ?

♠ R1052
♥ 73
♦ R864
♣ R62



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

DIFFICULTÉ ★★

Vous êtes en Est et relevez la main suivante :

Main d'Est :
 ♠ 10853
 ♥ V1076
 ♦ D4
 ♣ 942

S	O	N	E
1SA 2♦	-	2♣ 3SA	- fin

Votre partenaire entame du Roi de Carreau pour le 2 du mort.

♠ D764
 ♥ D53
 ♦ 962
 ♣ AD8

♠ 10853
 ♥ V1076
 ♦ D4
 ♣ 942

♦ R

♠
 ♥
 ♦
 ♣

JEU N°26

Quelle carte fournissez-vous, le 4 ou la Dame ?

JEU N°27

Votre partenaire possédait As, Roi, Valet et 10 à Carreau. Il réalise ainsi les quatre premières levées sous lesquelles vous défaussez deux Trèfles qui ne vous servent à rien pendant que le déclarant se sépare du 3 de Cœur du mort. Ouest rejoue Trèfle, vous obligeant à défausser trois fois car Sud continue la couleur trois autres tours. Quelles sont vos trois défausses ?

♠ D764
 ♥ D53
 ♦ 962
 ♣ AD8

♠ 10853
 ♥ V1076
 ♦ D4
 ♣ 942

♦ ARV10

♠
 ♥
 ♦ 8753
 ♣

→ Solutions en page suivante.



LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°1

JEU N°1

RÉPONSE ▶ Faux.

L'ouverture de 1♥ promet certes un minimum de cinq cartes mais la réponse a pour but de trouver un fit au moins 4/4 et n'indique qu'un minimum de quatre cartes.

JEU N°2

RÉPONSE ▶ Vrai.

Nord a limité sa main à 17H par son ouverture de 1SA. Sud connaît donc la force de son camp à deux points près. C'est lui qui dirige les débats et 3SA constitue une enchère d'arrêt.

JEU N°3

RÉPONSE ▶ Faux.

4♠ n'est pas une conclusion mais une enchère qui décrit une main fittée de 20-23HLD. Sud n'a pas limité sa main et a même intérêt à poser le Blackwood dès qu'il possède 13HLD !

JEU N°4

RÉPONSE ▶ Faux.

Le changement de couleur au palier de 1 promet un minimum de 5/6HL mais est illimité. Il n'est pas question pour l'ouvreur de passer en face d'un répondant qui pourrait être très fort. Le changement de couleur est donc forcing.

JEU N°5

RÉPONSE ▶ Faux.

Sud annonce une main régulière de 18-19H sans soutien de quatre cartes à Pique, avec ou sans quatre cartes à Cœur. Annoncer 2♥ décrirait un bicolore cher promettant une main irrégulière avec très souvent cinq cartes dans la couleur d'ouverture.

JEU N°6

RÉPONSE ▶ Vrai.

Le retour à 2♥ indique de 6 à 10H et deux cartes à Cœur. C'est ce qu'on appelle « donner la préférence ». Notez qu'avec un jeu faible et un fit, Sud aurait soutenu les Cœurs au tour précédent au palier de 2, sans annoncer ses quatre cartes à Pique.

JEU N°7

RÉPONSE ▶ Faux.

Le contre « Spoutnik » de Nord garantit un minimum de quatre cartes à Cœur. Dès qu'il est fitté, Sud doit en priorité soutenir son partenaire au palier correspondant à sa force (2♥, 3♥ ou 4♥).

JEU N°8

RÉPONSE ▶ Faux.

Sud a soit les deux majeures et 8-10H ; soit une main de 11H et plus avec ou sans majeure. Bien que son cue-bid ait pour objectif premier de retrouver un fit majeur 4/4, il pourrait aussi constituer une recherche d'arrêt dans la couleur d'ouverture dans l'optique d'une manche à Sans-Atout.

TEST N°2

JEU N°9

RÉPONSE A

Vous avez tout intérêt à prévenir l'arbitre. Il pourra ainsi vous placer dans la ligne Est/Ouest, ce qui vous évitera d'avoir à transférer les étuis et à noter le score. Ces tâches ne sont pas très compliquées mais autant se simplifier la vie au début ! Il pourra aussi prévenir les autres joueurs en leur demandant d'avoir de l'empathie pour vous qui vous lancez.

JEU N°10

RÉPONSE B

Votre principal challenge consiste à respecter le rythme de jeu qui est en général de deux donnes à jouer en 15mn. Si vous ne le faites pas, l'ensemble des joueurs va en pâtrir. Il est donc primordial de gérer correctement ces 15mn. Commencez rapidement à jouer et si vous avez fini en avance, vous pourrez discuter avec vos adversaires.

JEU N°11

RÉPONSE B

Discuter de la donne ne vous aidera pas à respecter le timing ! Cela risque aussi de vous fatiguer et croyez-moi, vous risquez de l'être la première fois que vous jouerez 24 donnes d'affilée. Passer à la donne suivante vous permet de garder votre énergie. Vous pourrez analyser les donnes à la fin du tournoi.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°2 (suite)

JEU N°12

RÉPONSE C

Vous devez attendre votre tour d'enchère pour poser des questions à l'adversaire. Si vous pensez faire une enchère, demandez les explications qui vous manquent ; si vous n'avez rien à dire, s'il s'agit visiblement d'une séquence à deux des adversaires, attendez la fin de la séquence pour tout savoir des renseignements échangés. Il est toujours de votre intérêt de connaître les informations transmises par une enchère. N'ayez pas peur de demander ou de dire que vous ne connaissez pas une enchère, l'adversaire vous renseignera.

JEU N°13

RÉPONSE A

Quand un incident interrompt le cours normal du jeu, appelez l'arbitre ; c'est son rôle de connaître et d'appliquer les règles en vigueur. N'essayez pas de vous arbitrer vous-même. Les étourderies, maladresses et autres erreurs sont prévues par le code. Il n'y a aucune honte à en commettre et encore moins à appeler l'arbitre pour rétablir sereinement le cours du jeu.

JEU N°14

RÉPONSE A

En tournoi par paires, le système de notation est un système de comparaison dans lequel chaque dizaine de points supplémentaires vaut une fortune ! Si par exemple vous appelez une manche à Sans-Atout comme toutes les autres paires et qu'une majorité d'entre elles réalise dix levées, vous marquerez une très mauvaise note en n'en faisant que neuf.

TEST N°3

JEU N°15

RÉPONSE ► L'As suivi du 3.

Les adversaires n'ayant nommé aucune couleur, l'entameur sélectionne a priori sa couleur longue. Au-dessus du 7, vous voyez le 9, le Valet et l'As. Il manque donc le Roi, la Dame, le 10 et le 8. Ouest a vraisemblablement entamé sous une combinaison de trois de ces quatre cartes et vous avez tout intérêt à l'aider à affranchir sa couleur en

tenant de l'As et en en rejouant. La situation pourrait être la suivante, où il serait mal venu de jouer une petite carte.



JEU N°16

RÉPONSE ► Le Roi est en Sud.

En effet, Est peut observer le 8, le 10, le Valet, la Dame et l'As. Et seulement deux cartes supérieures au 7 sont invisibles. La carte d'entame ne peut donc constituer la « quatrième meilleure » de l'entameur qui dans ce cas aurait trois cartes supérieures au 7. En admettant qu'il ait le Roi et le 9, quelle serait la troisième ? Ce 7 est donc la seconde meilleure d'une couleur de quatre ou cinq petites cartes, comme dans l'exemple ci-dessous.



JEU N°17

RÉPONSE ► Le 6.

N'oublions pas qu'Ouest a entamé dans sa couleur longue, exactement quatrième pour justifier une ouverture de 1SA en Sud qui a donc exactement deux cartes à Pique. Si le 7 est la « quatrième meilleure » d'Ouest, il détient fatallement le Valet, le 9 et le 8 - trois seules cartes supérieures non visibles - et Sud deux petites cartes. Le 7 va donc remporter la levée, laissant Ouest en main pour rejouer la couleur du bon côté et ainsi empêcher les quatre premiers plis. Remarquons qu'Ouest pourrait détenir une combinaison de quatre petites cartes comme 9754, auquel cas on ne pourrait priver le camp du déclarant d'une levée dans la couleur, Sud ayant le Valet second.



LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°3 (suite)

JEU N°18

RÉPONSE

Avant même de jouer votre carte vous pouvez tirer des déductions importantes. Si le 7 était réellement la « quatrième meilleure » d'Ouest, celui-ci aurait donc trois cartes supérieures parmi (Dame, Valet, 10 et 9), c'est une lapalissade. Possédant une combinaison de trois grosses cartes, dont deux au moins sont équivalentes, il aurait entamé de la Dame avec DV10 ou DV9, du Valet avec V10 9 ou du 10 avec 10 9 7 x(x). Ce 7 provient donc de quatre petites cartes et rejouer la couleur dépend des autres possibilités qu'offrent votre main. Quoi qu'il en soit, le déclarant ne tient que deux fois la couleur et une levée de longueur est affranchissable en Ouest à moyen terme en rejouant la couleur.

♠ R64

N	O	E	S
9	7	3	
2			

♠ DV10 ♠ A85

JEU N°19

RÉPONSE

► Le 2.

Là encore, le 7 ne peut être la quatrième meilleure d'Ouest car seules deux cartes supérieures à la carte d'entame sont invisibles. Ouest ne peut non plus avoir quatre petites cartes dont le 7 serait la seconde meilleure car le 9 et le 8 se partagent entre le mort et la main d'Est. Mais alors que possède-t-il ? Contre le contrat de 1SA, contre lequel rien ne presse, l'entameur privilégie le plus souvent une entame neutre - éventuellement dans trois petites cartes - à une entame sous un honneur quatrième. C'est le fameux « Top of Nothing » qui correspond à notre exemple. Dans ce cas il est inutile de fournir un honneur qui permettrait d'ailleurs au déclarant de réaliser trois plis dans la couleur en présentant plus tard le 10 du mort pour faire l'impasse contre le deuxième honneur d'Est. Ici, le 2 suffit à faire tomber la Dame, la situation étant :

♠ 1095

N	O	E	S
7	6	3	

♠ AD4 ♠ RV82

TEST N°4

JEU N°20

RÉPONSE

► Oui.

Pour réaliser deux levées quand le Roi est à gauche ; jouer le 5 en laissant la Dame sèche au mort la condamnerait au tour suivant..

JEU N°21

RÉPONSE

► Non.

Pour assurer une levée dans la couleur ; en mettant la Dame, vous ne ferez pas de levée si les Honneurs sont partagés dans le camp adverse. En jouant le 5, vous forcez Est à jouer un gros honneur en premier ou à vous laisser remporter le pli avec le Valet. .

JEU N°22

RÉPONSE

► Non.

Pour assurer deux levées dans la couleur quelle que soit la place du Valet. Si vous jouez la Dame, vous ne ferez qu'une levée si Ouest possède le Valet, et ce où que soit l'As.

JEU N°23

RÉPONSE

► Oui.

Vous ferez toujours deux levées ; si le Roi est à gauche, vous créez un troisième arrêt positionnel en jouant la Dame. En effet, si Ouest reprend la main, il vous livrera une levée en rejouant cette couleur. Si vous avez pris la première levée du Valet, Ouest pourra rejouer ultérieurement le Roi pour « écraser » la Dame désormais sèche au mort et affranchir sa couleur.

TEST N°5

JEU N°24

RÉPONSE

► 3♠.

Vous possédez 9 points d'honneurs. Quand votre partenaire ouvre de 1♠, vous pouvez rajouter vos points de distribution : 2 points pour le neuvième atout et 1 point pour le doubleton Cœur. Ce total de 12 points HLD vous autorise à proposer la manche en sautant à 3♠.

LES JEUX DU DÉBUTANT

LES SOLUTIONS

TEST N°5 (suite)

JEU N°25

RÉPONSE

Vous recensez cinq plis à Pique, un à Cœur et deux à Trèfle, soit huit levées. Avec un fit 5/4, le côté court à l'atout est en Nord, là où se situent les quatre cartes. La coupe de deux Cœurs avec les atouts du côté court permettra de réaliser les deux levées manquantes. Inutile de dire qu'il est hors de question de jouer trois tours d'atout au préalable. Vous coupez le deuxième tour de Carreau puis jouez As de Cœur et Cœur pour ouvrir la coupe. Si la défense, constatant que vous commencez un jeu de coupe, rejoue atout, prenez de votre main avant de couper un troisième tour de Cœur du 10 ou du Roi de Pique. Rentrez en main par l'As de Trèfle et coupez un second Cœur de l'autre atout maître du mort. Jouez enfin le dernier atout du mort pour capturer les derniers atouts de la défense. Vous concéderez encore un Trèfle en fin de coup.

Les quatre jeux :

♠ R1052
♥ 73
♦ R864
♣ R62

♠ 7
♥ RV864
♦ DV103
♣ V53

	N	♠ 983
O		♥ D9
S	E	♦ A952
		♣ D1074

♠ ADV64
 ♥ A1052
 ♦ 7
 ♣ A98

TEST N°6

JEU N°26

RÉPONSE

L'entame du Roi à Sans Atout est le signal d'une couleur très forte. Elle promet trois honneurs dont un collé au Roi et en général cinq cartes (ARV62 par exemple). Elle peut aussi provenir de seulement quatre cartes - notre

exemple - avec une combinaison de quatre grosses cartes (RDV9 par exemple). Cette entame demande au partenaire de débloquer un honneur complémentaire s'il en possède un ou d'indiquer sa parité dans le cas contraire. Vous fournissez donc la Dame, ce qui permet à votre camp de remporter les quatre premières levées.

JEU N°27

RÉPONSE

Vous devez défausser trois Cœurs. Le début du coup a montré huit cartes mineures dans la main de Sud. Il lui reste donc cinq cartes majeures, forcément réparties 3/2 pour justifier d'une main régulière. Si Sud a trois cartes à Cœur, votre partenaire en a également trois et défausser des Cœurs ne peut rien vous coûter. En effet, soit Sud dispose de trois cartes maîtresses entre sa main et le mort, auquel cas personne ne l'empêchera d'en tirer trois plis, soit Ouest possède un gros honneur qui lui assure également un pli tôt ou tard, la levée de la chute. En revanche, défausser un Pique vous prive de votre opposition de longueur par rapport au mort et peut s'avérer catastrophique si Sud possède As-Roi troisièmes. Les bonnes défausses consistent donc à écarter trois Cœurs.

Les quatre jeux :

jeux : ♠ D764
 ♥ D53
 ♦ 962
 ♣ AD8

 ♠ V2
 ♥ R984
 ♦ ARV10
 ♣ 753

4 7 8 9

CAHIER des JEUX LE SUPPLÉMENT JEUX DE L'AS DE TRÈFLE | N°12 - Décembre 2025

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

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

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