



## PERFECTIONNEMENT

Le Cercle de Bridge de Caluire remercie  
Emmanuelle et Nicolas Déchelette  
pour les exercices suivants.

### Problème en face du mort

Contrat 6 SA

♠	A D V
♥	R 8 3
♦	9 5 2
♣	R 6 5 2

NORD	
OUEST	EST
SUD	

♠	R 8 5 3
♥	A D 7 4
♦	A D
♣	A D 4

Ouest entame du  
Valet de de ♣

S	O	N	E
2SA	-	6 SA	FIN

## COMPETITION

### 1) Trouvez la main de Sud

S	O	N	E
		1SA	2♣
3SA			

1

♠	V 9 4
♥	V 6 2
♦	D 5 4
♣	A R 10 9

2

♠	A D 10 6
♥	R 4
♦	10 7 3 2
♣	8 5 3

3

♠	R 10 6
♥	A 10 9
♦	A V 9 8 6 2
♣	3

4

♠	10 2
♥	A 4 3
♦	R D 10 2
♣	A D 5 2

Une séquence banale, où l'adversaire a nommé un bicolore majeur derrière l'ouverture d'1SA de votre partenaire.

### 2) Trouvez la bonne entame après la séquence suivante

S	O	N	E
		3♣	-
3SA	Fin		

#### Main 1

♠	R V 9 2
♥	V 10 9
♦	A D
♣	D 10 9 5

#### Main 2

♠	9 7 6 3
♥	10 7 6 2
♦	R 3 2
♣	9 3

#### Main 3

♠	A D 8 6
♥	8 4 2
♦	A V 6 3
♣	10 4

Une séquence toujours très dangereuse, le mort possède en général deux gros honneurs 7èmes et Sud déclare vouloir jouer 3SA.

**Attention danger !**

## PERFECTIONNEMENT solution

### Solution

Vous jouez un excellent chelem et êtes à la tête de 11 levées gagnantes. Pour trouver une levée supplémentaire, vous commencez par tester les Cœurs : un partage amical vous offrirait immédiatement le gain de votre chelem !

Les cœurs ne sont pas au rendez-vous mais le dernier Cœur est en Est. Vous encaissez maintenant vos quatre Piques maîtres en défaussant un petit Carreau du mort.

Puis vous continuez en jouant vos Trèfles, comme prévu, le dernier se trouve en Ouest.

A cet instant, plutôt que de tenter une impasse aléatoire au Roi de Carreau, rejouez tranquillement le dernier Trèfle du mort en défaussant le dernier Cœur de votre main.

Ouest est mis en main et il n'a plus d'autre choix que de rejouer la seule couleur qui lui reste : Carreau !

**Notez qu'il doit rejouer lui-même Carreau sous son Roi.**

**On peut s'étouffer de rage pour moins que ça !**

Une manœuvre implacable à 100%.

Voici les quatre jeux

S	O	N	E
2SA	-	6 SA	FIN

♠	A D V
♥	R 8 3
♦	9 6 3
♣	R 6 5 2

♠	9 7 4
♥	9 6
♦	R 8 7 2
♣	V 10 9 7

NORD	
OUEST	EST
SUD	

♠	10 6 2
♥	V 10 5 2
♦	V 10 5 4
♣	8 3

♠	R 8 5 3
♥	A D 7 4
♦	A D
♣	A D 4

## COMPETITION solution

### 1) Trouvez la main de Sud

S	O	N	E
		1SA	2♣
3SA			

Une séquence banale, où l'adversaire a nommé un bicolore majeur derrière l'ouverture d'1SA de votre partenaire.

1

♠	V 9 4
♥	V 6 2
♦	D 5 4
♣	A R 10 9

2

♠	A D 10 6
♥	R 4
♦	10 7 3 2
♣	8 5 3

3

♠	R 10 6
♥	A 10 9
♦	A V 9 8 6 2
♣	3

4

♠	10 2
♥	A 4 3
♦♦	R D 10 2
♣	A D 5 2

#### Main 1 : 3SA C'est la bonne

Avec cette première main, curieusement vous n'avez pas d'autre enchère que de dire 3SA. Car vous n'avez aucune autre alternative. Avec 11 points d'honneur et une main plate que peut-on jouer d'autre? La seule chose à faire est d'empêcher l'adversaire d'échanger le moindre renseignement et de laisser votre adversaire à l'entame avec ses problèmes. Il serait surprenant autant que malchanceux que votre partenaire n'ait pas quelque chose dans les majeures.

#### Main 2 : Contre

Cette fois le problème est différent, l'adversaire a pris un risque et vous avez d'une part une forte envie de le contrer et d'autre part vous n'êtes pas sûr de réaliser la manche. Ce contre est punitif et signifie simplement que vous pouvez les punir dans au moins une des deux majeures. S'ils disent 2♠, vous les contrerez avec plaisir, s'ils disent 2♥, vous espérez que votre partenaire pourra les contrer avec au moins un honneur quatrième à Cœur. S'ils vous échappent, il sera toujours temps de dire 3SA.

#### Main 3 : 3♣ Texas ♦

Avec ce jeu, il n'est pas question de vous précipiter pour dire 3SA, vous avez l'alternative de jouer la manche voire le chelem à Carreau. Une façon simple de procéder : jouer une sorte de Rubenshol c'est-à-dire jouer les Texas à partir de 2SA. Déclarer 3♣ signifie simplement que vous avez des Carreaux dans un jeu faible, moyen ou fort. Vous procédez exactement comme si l'adversaire était intervenu dans une couleur au palier de 2 sur l'ouverture d'1 SA de votre partenaire.

#### Main 4 : 2♥

Avec vos 16 points élégants, il serait fâcheux de conclure hâtivement à 3 SA. 4 SA sans tenue à Cœur serait discutable. Il est clair que vous voulez jouer la manche au moins et peut être le chelem si le partenaire a la main qui convient. Commencez donc par dire 2♥, montrant que vous avez un arrêt dans la couleur, selon l'enchère de votre partenaire, vous serez mieux placé au tour d'enchères suivant.

## COMPETITION solution

### 2) Trouvez la bonne entame après la séquence suivante

S	O	N	E
		3♣	-
3SA	Fin		

#### Main 1

♠	R V 9 2
♥	V 10 9
♦	A D
♣	D 10 9 5

#### Main 2

♠	9 7 6 3
♥	10 7 6 2
♦	R 3 2
♣	9 3

#### Main 3

♠	A D 8 6
♥	8 4 2
♦	A V 6 3
♣	10 4

Une séquence toujours très dangereuse, le mort possède en général deux gros honneurs 7èmes et Sud déclare vouloir jouer 3SA. Attention danger !

#### Main 1 :

Vous avez beaucoup de jeu et une solide opposition à Trèfle, **ce n'est pas l'heure de prendre des risques** mais celle d'opter pour une entame neutre. Le valet de ♥ remplit parfaitement cette fonction !

#### Main 2 :

Cette fois, vous êtes dépourvu de toute opposition à Trèfle et de plus vous n'avez pas de jeu. **Il faut faire une entame agressive** dans la seule couleur où vous possédez quelque chose ! Le 2♦

#### Main 3 :

##### **L'heure est grave !**

Vous êtes sous la menace des Trèfles adverses. Faites une entame pour voir l'appel de votre partenaire, choisissez l'As de Pique, le Roi de Pique en Est serait une bonne nouvelle et sinon vous pourrez toujours rejouer Carreau.