

Le perfectionnement au jeu de la carte

Table des matières :

Chapitre 1 : les impasses	page 2
Chapitre 2 : le jeu de la meilleure chance	page 4
Chapitre 3 : les contrats à l'atout	page 7
A- Combien de coups d'atout peut-on donner pour retirer les atouts adverses	
B- Le raccourcissement et ses dangers	
C- Les jeux en mort inversé	
D- Les jeux de double coupe	
E- La manœuvre de Guillemard	
Chapitre 4 : les blocages et déblocages	page 16
Chapitre 5 : les coups qui portent un nom	page 18
A- Le coup de Vienne	
B- Le coup sans nom	
C- Le coup de Bath	
D- Le coup de Merrimac	
E- Le coup du diable	
Chapitre 6 : les donnes célèbres	page 23
A- Le main du Mississippi	
B- Le coup des sous-coups	
C- La main du duc de Cumberland	
Chapitre 7 : le jeu de flanc	page 26
A- La signalisation	
1- L'appel-refus	
- Sur une couleur jouée par le partenaire	
- Sur une couleur jouée par soi-même	
- Sur une couleur jouée par l'adversaire	
2- Le pair-impair	
B- Les stratégies	
1- Les jeux d'honneurs	
2- La stratégie d'attente	
3- Les jeux anti-coupe	
4- Les jeux de coupe	
5- Les jeux d'affranchissement	
6- Les jeux d'uppercut	
7- Les jeux d'affaiblissement	
8- L'attaque des communications du déclarant	
C- L'entame	
D- Quelques outils	
1- Le laisser passer	
2- Le déblocage	
3- L'uppercut	
E- Dans la grande série « La règle et l'exception »	
1- Coupe et défausse	
2- Honneur sur honneur	
F- Et deux petits conseils	
1- Une ruse gratuite qui marche à tous les coups	
2- Il ne faut jamais succomber au désespoir et prendre sa chance	
Chapitre 8 : récapitulation	page 36
A- Les principes	
B- Les conseils	
C- Un proverbe	
D- Et, enfin, des tables de probabilités	

Les huit chapitres contiennent 31 donnes pour illustrer les exposés. Ils sont suivis de 80 donnes annexées et référencées page 35.

Chapitre 1 : Les impasses

Quoi de plus simple qu'une impasse ? Est-il vraiment utile de s'arrêter là-dessus ? Nous verrons !

Une impasse, c'est la manœuvre par laquelle on cherche à faire une levée avec une carte déterminée alors qu'il y a en jeu dans le camp adverse une carte plus forte. Par exemple avec la dame de cœur alors que le roi de cœur est détenu par les adversaires.

Pour cela, il faut que le roi adverse soit favorablement placé c'est-à-dire AVANT la dame. Et ne parle d'impasse que si la dame est soutenue par une carte supérieure au roi, l'as évidemment.

Premier principe : si la réussite d'une impasse est vraiment indispensable à la réussite d'un contrat, il faut la faire même si on a aucun espoir personnel dans la réussite de cette impasse.

Il peut sembler inutile d'énoncer un tel principe mais si vous le gardez toujours à l'esprit vous sauvez à peu de frais quelques contrats que vous auriez perdus par désespoir.

Mais pourquoi a-t-on besoin de faire une impasse ?

Le plus souvent, il s'agit tout simplement de gagner une levée ; celle de l'impasse.

Mais on peut aussi chercher à obtenir **une rentrée supplémentaire** dans la main vers laquelle on fait cette impasse avec, par exemple au mort AD10 et dans la main Rxx. Si on a besoin de 3 entrées au mort on fait l'impasse au valet. Evidemment, on risque de perdre une levée dans une couleur où on est maître, mais si cela est vraiment nécessaire, (voir le premier principe), il faut le faire. Et tant pis si on chute de deux au lieu d'un.

(C'est parfois bon signe).

Une impasse a, en l'absence de renseignements fournis par les annonces ou par le début du jeu de la donne, une chance sur deux de réussir. Dans notre exemple de l'impasse au roi de cœur, celui-ci peut être avant la dame et l'impasse réussit mais il peut aussi être après la dame et, alors l'impasse rate. D'où le deuxième principe :

Deuxième principe : si une impasse n'est pas nécessaire à la réussite d'un contrat, c'est-à-dire si un moyen plus sûr, (qui est à plus d'une chance sur deux), existe il ne faut pas la tenter.

L'expasse est une petite sœur de l'impasse, elle lui ressemble beaucoup :

une expasse, c'est la manœuvre par laquelle on cherche à faire une levée avec une carte déterminée alors qu'il y a en jeu dans le camp adverse une carte plus forte. Par exemple avec la dame de cœur alors que le roi de cœur est détenu par les adversaires.

Pour cela, il faut que le roi adverse soit favorablement placé c'est-à-dire APRES la dame. **Et** il faut alors pouvoir couper si la dame est couverte par le roi. Cette manœuvre, dans la totalité des cas, ne sert que si on peut, ensuite, profiter de cartes affranchies par la chute du roi, le valet au moins et plus éventuellement.

Sous cette réserve, le premier et deuxième principes s'appliquent de la même manière à l'expasse.

Et qu'est ce qu'une **double impasse** ? C'est, par exemple, la combinaison A D 10 qui permet de faire au choix l'impasse au roi en passant la dame ou l'impasse au valet en passant le 10.

Et qu'est ce que **l'impasse à faire deux fois** ? C'est, par exemple la combinaison A V 10 qui permet de faire deux levées si le roi, la dame, ou le roi et la dame sont avant.

Les mêmes principes s'appliquent encore à ces impasses.

On peut aussi parler de l'**'impasse agressive** : elle consiste en un mélange d'impasse et d'expasse : on présente la dame en espérant que le roi est après la dame et que l'on prendra le roi avec l'as si la dame est couverte. Ensuite le valet qui était à côté de la dame sera affranchi. C'est donc une combinaison D V vers l'As et ceci est une vraie impasse qui relève des principes 1 et 2.

On parle aussi d'impasse forçante mais à notre avis le terme n'est pas bon car le flanc n'est jamais forcé de mettre honneur sur honneur. C'est même parfois fort mal joué par exemple si vous voyez D V 9 au mort, il ne faut pas couvrir la première fois sous peine de faire prendre le 10 du partenaire en impasse ensuite.

Mais si on ne possède pas le valet à côté de la dame, il ne s'agit plus d'impasse. pour faire deux levées. Dans une couleur où on possède d'un côté l'As sans le valet et de l'autre côté la dame sans le valet non plus, il faut essayer de faire la dame **en passant** en jouant petit vers la dame en espérant le roi avant la dame et, contrairement à l'impasse, en acceptant de donner entre temps une levée et aussi de perdre la main.

Avant d'étudier des exemples, donnons quelques conseils :

Conseil n°1 : le moyen normal d'éviter une impasse est le jeu d'élimination suivi d'un rendement de main. Il faut éliminer les cartes de toutes les couleurs avec lesquelles on pourrait vous remettre en main , l'atout (pour les contrats à l'atout), la ou les couleurs secondaires que vous coupez car ceci constitue pour l'adversaire un autre moyen de vous remettre en main à l'atout et la couleur de mise en main elle même qui ne doit plus comporter de carte de sortie.

L'adversaire doit se retrouver en main, contraint, le plus souvent de jouer de la couleur dans laquelle vous êtes maintenant dispensé de tenter l'impasse ou bien coupez et défaussez ce qui vous donne de toute façon une levée.

Une position particulière d'élimination qui doit attirer votre attention est celle où vous possédez dans la couleur de remise en main (alors que tout le reste a été éliminé) la combinaison AD9. En effet en jouant x vers AD9, il suffit de couvrir au plus juste la carte du joueur avant AD9 pour être sûr de réaliser deux levées à cette couleur.

Conseil n°2 : l'impasse est la manœuvre qui vient immédiatement à l'esprit. Elle est la plus courante et la plus simple. Mais avant de l'essayer, il faut se poser les questions suivantes :

- Si elle réussit cela me suffit-il ? La réalisation de l'impasse peut avoir gaspillé en pure perte des communications qui m'auraient permis de gagner par une autre ligne de jeu l'affranchissement d'une autre couleur par exemple.
- Si elle rate n'ai-je pas permis à un flanc dangereux de prendre la main pour un retour mortel ? Notez que, si cette impasse est la seule solution, il faut quand même la faire conformément au principe n°1. Mais, par exemple, si une autre impasse donne la main, en cas d'échec, au flanc qui n'est pas dangereux, il faut bien sûr la préférer.

Conseil n°3 : si vous devez faire d'abord une double impasse, suivie d'une impasse à faire plusieurs fois, par exemple avec 9 7 6 en face de A V 10 8, pensez à la seconde phase de votre manœuvre et ne gaspillez pas dans la première impasse la carte (ici le 9) qui doit vous permettre de rester en main pour réitérer la seconde impasse et débloquent une carte plus haute en face (ici le 10 ou le valet **et non le 8 !**).

Conseil n°4 : on doit, en l'absence d'indications très précises fournies par les enchères ou par le début du coup, tirer en tête pour capturer le roi avec onze cartes et faire de même pour capturer la dame avec neuf cartes. (Avec moins de onze cartes contre le roi ou moins de neuf cartes contre la dame, il faut faire l'impasse.)

Mais, il est mieux joué de tenter une impasse au Roi à 11 cartes ou une impasse à la Dame à 9 cartes si on est sûr que l'adversaire qui prend la main vous donne de toutes façons une levée, justement parce qu'il est en main. Pour cela, il faut avoir éliminé les couleurs où il pourrait vous remettre en main à son tour

Conseil n°5 : que faire quand une impasse est possible des deux mains ? Par exemple avec AV x d'un côté et R10 x de l'autre.

Nous appellerons cette couleur une couleur tabou.

Qu'est ce qu'une couleur tabou ? C'est une couleur pour laquelle celui qui y touche le premier perd tout ou partie de ses chances d'y faire une levée.

Dans l'exemple ci dessus, si l'adversaire joue de cette couleur vous ferez 3 levées quelle que soit la place de la dame. Mais, si c'est vous qui y touchez, vous ferez tantôt trois, tantôt deux levées selon que vous devinez ou non la place de la dame. Le fait de toucher par vous même vous coûte une demie levée en moyenne.

De même avec Dxx en face de Vxx, vous êtes sûr de faire une levée si l'adversaire y touche et, le plus souvent, zéro si c'est vous qui êtes obligé d'en jouer.

La solution est le jeu d'élimination mais ce n'est pas toujours possible. On doit alors temporiser en rendant la main aux adversaires autant de fois que cela est compatible avec la réussite du contrat en espérant que, mal informés, ils vont toucher à la couleur tabou. Et ce n'est qu'en désespoir de cause que vous tenterez une des deux impasses. Oui, mais laquelle ? Peu importe mais certains utilisent des formules magiques comme : la dame suit toujours le valet .

Conseil n°6 : la configuration Axx (ou plus) d'un côté et Dx de l'autre procure une défausse dans un cas sur deux : il suffit de jouer d'abord petit vers la dame pour la faire en passant. Si effectivement le roi est avant la dame, l'adversaire va plonger et le faire et vous pourrez ensuite faire la dame puis l'as permettra une défausse (à condition, bien entendu, de disposer des communications nécessaires)

Vous pouvez maintenant vous reporter aux exercices des données 1 à 8, pages 36 à 38.

Chapitre 2 :Le jeu de la meilleure chance

En jouant systématiquement le jeu de la meilleure chance, on fait la différence sur le grand nombre de donnes !

Dans ce chapitre, nous allons, à l'aide de calculs très simples, chercher le jeu de la meilleure chance. Mais pour quel objectif et quels sont les éléments de ces calculs ?

Le premier, on l'a déjà vu c'est la chance de réussir une impasse qui est de 50%. De même, s'il faut réussir une seule des deux impasses d'une double impasse (ou de deux impasses séparées), il y a 50% pour la première, puis à titre de deuxième chance, 50% du reste c'est-à-dire la moitié de la moitié soit 25% et donc 75% au total.

Mais, au contraire, s'il faut réussir à la fois les deux impasses d'une double impasse(ou de deux impasses séparées), il y a 50% pour la première puis, la seconde impasse vient réduire de moitié cette chance ce qui fait au total 25% seulement.

Prenons un autre exemple : si vous avez 7 cartes au total dans une couleur :

- la répartition très favorable, c'est la répartition 3-3 : elle est à 36%
- la répartition la plus fréquente 4-2 : elle est à 48%
- la répartition franchement défavorable 5-1 : elle est à 15%
- enfin la répartition 6-0 est encore à 1%

Examinons maintenant la donne suivante :

Exemple n°1 :

	♠ A R D 3 2
	♥ A D
	♦ 10 3 2
	♣ V 10 2
	♠ 5 4
SUD	♥ 7 4 3 2
	♦ V 6 4
	♣ A R D 3

Source : Trézel. Les cahiers du bridge. Les pourcentages donne n°1

Sud joue 3 SA. Ouest entame carreau et le flanc prend les quatre premières levées.

Si Ouest qui est en main rejoue maintenant ♥, Sud a une alternative : pour trouver sa 9^{ème} levée il fait l'impasse à ♥ ou bien il essaie la répartition des ♠. Il ne peut pas tenter les deux car il doit décider immédiatement s'il fait ou non l'impasse ♥ et si elle rate, il aura chuté.

Comment choisir ? C'est facile : la répartition 3-3 est à 36% (de chance de réussite) et l'impasse à 50%. Il choisit donc l'impasse.

Mais si Ouest rejoue ♣ ou ♠, alors je dispose de deux chances que je peux essayer l'une après l'autre. D'abord je cherche la répartition des ♠. Si les ♠ sont 3-3 j'ai trouvé ma 9^{ème} levée et sinon je tente l'impasse ♥. J'ai pu jouer à 36% d'abord et à la moitié des 64% restant soit 32% supplémentaires. Donc au total 36% +32% = 68%

de chances. Ce serait une erreur de commencer par l'impasse ♥ car, en cas d'échec, il ne serait plus temps de chercher la répartition des ♠.

De même si vous avez 8 cartes au total dans une couleur :

- la répartition défavorable (4-1) est à 28%
- la répartition très défavorable (5-0) est encore à 4%

Il peut se faire que une ligne de jeu vous permette de gagner seulement avec des répartitions favorables mais vous fasse perdre avec la répartition défavorable et comme cette répartition n'est, malgré tout, pas la plus fréquente vous ne vous en êtes pas soucié. Il ne vous reste plus qu'à dire : « pas de chance ! ».

Mais si une autre ligne de jeu gagne, alors la malchance n'est pas à tenir pour responsable.

Prenons un exemple :

Exemple n°2 :

	♠ D 6
NORD	♥ A R 7 6
	♦ 9 4 3 2
	♣ D 5 4
SUD	♠ R 7 5
	♥ D 5
	♦ A 8 6
	♣ A R 9 7 3

Source : Meyer et Conti Donne 308

Vous jouez en Sud 3 SA. Entame Valet de ♠. La Dame au mort reste maîtresse.

Vous comptez vos levées : une à ♠ que vous venez de faire, trois à ♥ et une à ♦ cela fait cinq. Il vous en suffit de quatre à ♣.

On voit bien que si la répartition des ♣ est favorable (3-2) on va réaliser non pas quatre mais cinq levées à ♣ et marquer 3 SA +1.

Que se passe-t-il si la répartition est défavorable (4-1) ? Si les quatre ♣ sont en Ouest ce n'est pas grave car Ouest n'est pas le flanc dangereux le Roi de ♠ tenant encore la couleur. Mais si les quatre ♥ sont en Est, vous devrez lui rendre la main après avoir tiré A, R et D de ♥. Celui-ci s'empressera de jouer ♠ que vous ne tiendrez plus avec votre R♠ second. Il ne vous reste plus qu'à tirer tristement toutes vos levées pour 3 SA -1.

Notons que vous ne pouvez rien contre la répartition très défavorable 5-0 avec cinq cartes en Ouest mais que vous pouvez gagner si les cinq cartes sont en Est.

Vous jouez votre Dame de ♣. Si Ouest ne fournit pas, vous faites deux fois l'impasse au Valet et au 10 de ♣ contre Est. Si c'est Est qui ne fournit pas vous ne pouvez pas faire plus de trois levées à ♣.

Si tout le monde fournit, alors les ♣ sont au pire 4-1 et vous avez gagné votre contrat à condition de vous méfier de quatre cartes en Est. Vous jouez petit du mort et vous passez le 9♣.

Si Ouest prend la main, il n'est pas dangereux. Il va sans doute rejouer ♦ et vous aller marquer 3 SA = .

Si Ouest n'a plus de ♣ vous récoltez le bénéfice de votre prudence et vous marquez 3 SA +1 que d'autres moins soigneux ou plus gourmands (espérant faire aussi +1 en cas de répartition très favorable) ont chuté.

Récapitulons :

	Répartition 3-2 (4 en Ouest)	Répartition 4-1 (4 en Est)	Répartition 4-1 (5 en Ouest) (5 en Est)	Répartition 5-0
--	---------------------------------	-------------------------------	---	-----------------

Probabilité en %	68	14	14	2
Jeu des ♣ en tête en levées	10	9	8	8
Jeux de sécurité en levées	9	9	9	8

Le jeu en tête gagne le contrat dans 82% des cas et fait en moyenne 9,5 levées

Le jeu de sécurité gagne le contrat dans 98% des cas mais ne fait en moyenne que 9 levées environ

En particulier dans 68% des cas vous renoncez à la levée de mieux. Quelle est la ligne de conduite à adopter ?

Troisième principe : on doit toujours avoir pour objectif prioritaire la **réussite du contrat** que l'on a demandé. La recherche de levées supplémentaires ne doit pas, même en tournoi par paires, mettre en péril le contrat, pas plus que la crainte d'une chute plus lourde ne doit empêcher la recherche de la meilleure chance.

Dans le cas ci dessus, ce n'est sans doute pas la recherche de la levée supplémentaire qui fait jouer en tête mais plutôt l'insouciance...

Mais reprenons d'abord le tableau complet des probabilités

Les adversaires ont dans une couleur :	Sur 100 fois elles seront distribuées	Et une carte déterminée est			
		Sèche	2 ^{ème}	3 ^{ème}	
2 cartes	1-1	52 %	52 %	48 %	--
	2-0	48 %			
3 cartes	2-1	78 %	26 %	52 %	22 %
	3-0	22 %			
4 cartes	3-1	50 %	12 %	40 %	38 %
	2-2	40 %			
	4-0	10 %			
5 cartes	3-2	68 %	6 %	28 %	40 %
	4-1	28 %			
	5-0	4 %			
6 cartes	4-2	48 %	2 %	18 %	36 %
	3-3	36 %			
	5-1	15 %			
	6-0	1 %			
7 cartes	4-3	62 %	1 %	9 %	26 %
	5-2	31 %			
	6-1	7 %			
8 cartes	5-3	47 %	--	4 %	14 %
	4-4	33 %			
	6-2	17 %			

On peut faire plusieurs remarques après la lecture de ce tableau :

- dès qu'il manque plus de 2 cartes dans une couleur, avec un nombre impair de cartes manquantes la répartition la plus régulière (2-1, 3-2, 4-3) est la plus probable. avec un nombre pair de cartes manquantes, au contraire la répartition égale (2-2, 3-3, ou 4-4) n'est pas la plus probable.
- Vous pouvez rechercher un honneur second. Cela constitue une probabilité appréciable à 5 cartes (28%) mais aussi à 6 cartes (18%) et même à 7 cartes (encore 9%). On recherche souvent un honneur second pour augmenter ses chances avant de tenter autre chose, une impasse dans une autre couleur par exemple.

Conseil n°7 : on doit, en l'absence d'indications très précises fournies par les enchères ou par le début du coup, préférer une impasse (à 50%) à une répartition 2-2 (à 40%), ou 3-3 (à 36%) mais on doit préférer une répartition 2-1 (à 78%), 3-2 (à 68%) ou 4-3 (à 62%) à une impasse (à 50%)

Conseil n°8 : on doit, en l'absence d'indications très précises fournies par les enchères ou par le début du coup, préférer une double impasse (à 75%) à une répartition quelconque même 3-2 (à 68%) sauf la répartition 2-1 qui est, elle, à 78%.

Conseil n°9 : on doit, dès que cela est possible, essayer de **cumuler plusieurs chances**, par exemple en cherchant d'abord une répartition favorable, ou un roi sec, ou une dame seconde avant de tenter finalement une impasse. Evidemment, pour cumuler les chances il faut les tenter dans le bon ordre et commencer pas la ou les manœuvres qui n'entraînent pas en cas d'échec la chute immédiate du contrat.

Vous pouvez maintenant vous reporter aux exercices des donnes 9 à 16, pages 39 à 41 puis à la révision des deux premiers chapitres avec les donnes 17 à 24, pages 42 à 44..

Chapitre 3 :les contrats à l'atout

Quelques définitions pour commencer :

- On appelle **main de base** la main qui comporte les atouts les plus nombreux et **main secondaire** l'autre. Si les deux jeux ont autant d'atout l'un que l'autre, il n'y a pas de hiérarchie entre les deux mains à moins que les adversaires n'aient, dès le début du coup, obligé une des deux mains à couper.
- On parle de **mort inversé** si on fait couper la main de base suffisamment de fois pour qu'elle devienne plus courte que la main secondaire. En général c'est le mort qui est la main secondaire et qui devient la main la plus longue d'où le nom.
- Un jeu de **double coupe** fait, comme son nom l'indique couper les deux mains en communiquant entre les deux jeux par les levées de coupe.
- On parle de **raccourcissement** si les adversaires parviennent (ou essaient) de faire couper la main de base assez de fois pour avoir autant ou plus d'atout que cette main de base. De même, on parle de raccourcir la main secondaire (ou **raccourcir le mort**) en faisant couper cette main (ou ce mort) pour en limiter les possibilités de manœuvre comme par exemple faire un atout maître ou présenter une carte pour faire une impasse.
- La **réduction d'atout** est la manœuvre par laquelle on coupe volontairement une carte maîtresse pour diminuer son nombre d'atout de la main de base afin d'éviter une mise en main en fin de coup contre un adversaire qui, alors possédera autant d'atout (ni plus ni moins).

Dans les contrats à l'atout, il existe deux dangers principaux :

- le danger de coupe et de surcoupe des adversaires.
- Le danger de raccourcissement de sa propre main

A- Combien de coups d'atout peut-on donner pour retirer les atouts adverses

On explique, à titre de premier conseil au débutant, qu'il faut retirer les atouts adverses (qu'il faut battre atout).

Vous savez sans doute l'histoire de ces cent mille anglais qui se sont jetés dans la Tamise faute d'avoir joué atout...

Conseil n° 11 : On doit donner, au début, un certain nombre de coups d'atout, autant que cela est compatible avec le plan de jeu que l'on a adopté.

Ceci devrait vous rappeler l'histoire de Fernand Raynaud (Un certain temps...) aussi faut-il prendre des exemples :

Exemple n°3 :

	♠	D V 6 3	
	♥	8 4	
	♦	9 6 4 2	
	♣	10 7 4	
		N	
0			E
		S	
	♠	A R 10 7 5	
	♥	A 7 4 3	
	♦	A	
	♣	A 3 2	

Source : Le Bridgeur n° 710 Septembre 1998 Michel BESSIS

Vous jouez 4♠ sur entame ♦R pris par le ♦A. Il vous faut couper 2 cartes à ♥ pour arriver à 10 levées (5♠ + 1♥ + 1♦ + 1♣ + 2 coupes ♥).

Si on donne contre des atouts 4-0 quatre coups d'atout, on n'a plus, bien sûr, d'atout au mort pour couper les ♥ et on chute de 2 levées mais cela, tombe sous le sens. Il en va de même si on donne trois coups d'atout contre les atouts 3-1 qui ne laisseraient que la possibilité d'une seule coupe pour une levée de chute.

Alors, deux coups d'atout seulement ? Eh bien non, c'est encore trop, car en ouvrant la coupe ♥, les adversaires reprendront la main et sont susceptibles de donner le troisième tour d'atout fatal que vous avez personnellement évité.

On voit qu'il faut retirer les atouts adverses, certes mais avec prudence et au bon moment et donc, dans cet exemple un seul tour d'atout avant de jouer ♥A et ♥3.

Mais, bien sûr, quand on aura réalisé ses coupes, il faudra tout de suite faire tomber le ou les atouts restants.

Sur le retour probable ♠, on prend en main, on coupe u n premier ♥ avec la ♠D, on rentre encore en main par le ♣A, on coupe le dernier♥, rentre encore en main en coupant un petit ♦ et on fait tomber le dernier atout.

Exemple n°4 :

♠ D V 6 3

♥ 8

♦ A 5 4 3

♣ 7 6 5 4

♠ A R 10 7 5

♥ A 5 2

♦ 7 6

♣ A 3 2

Source : Le Bridgeur n° 710 Septembre 1998 Michel BESSIS

Vous jouez 4♠ sur entame ♣R pris par le ♣A.

Même contrat et même entame que le coup précédent et même teneur en atout.

Même analyse aussi : il vous faut couper un 2♥ pour arriver à 10 levées (5♠ + 1♥ + 1♦ + 1♣ + 2 coupes ♥).

Deux coups d'atout cette fois ci puisque l'on ne rend pas la main ? Eh bien là non plus, c'est encore trop. En effet, pour couper le troisième ♥ une rentrée en main est nécessaire et la seule couleur qui communique c'est justement l'atout .

B- Le raccourcissement et ses dangers

Mais d'abord, il faut détailler longuement le mécanisme du raccourcissement :

Exemple n°5 :

♠ 6 5 4

♥ 8 7 6 3

♦ A 5 4

♣ R 7 4

♠ R 8 7 3

N

♠ 2

♥ A R 9 5 4

♥ D V 10

♦ 8 6

0

E

♦ V 10 9 3 2

♣ 6 3

S

♣ 10 9 8 5

♠ A D V 10 9

♥ 2

♦ R D 7

♣ A D V 2

Sud joue le modeste contrat de 4♠ sur entame ♠A suivie de ♥4 coupé du ♠9

Sud compte ses levées : 4 à ♠ (une coupe ♥ et 3 atouts naturels dans A D V 10), 3♦ + 4♣ si les ♣ ne sont pas coupés mais il va chuter quoiqu'il fasse car il est déjà à égalité d'atouts avec le flanc Ouest, le plus long qui dispose d'une reprise.

Si Sud joue atout par exemple en remontant au mort par le ♣R et en faisant l'impasse, Ouest prend la main avec le ♠R et rejoue ♥R. Que peut faire Sud ? Couper ? on est alors dans la position suivante :

Exemple n°5 un peu plus tard:

	♠ 6 5			
	♥ 8			
	♦ A 5 4			
	♣ 7 4			
♠ 8 7 3		N		♠ -
♥ 9 5				♥ -
♦ 8 6	0		E	♦ V 10 9 3 2
♣ 3		S		♣ 10 9 8
	♠ A D			
	♥ -			
	♦ R D 7			
	♣ A D V			

Si Sud enlève deux atouts à Ouest, celui ci détiendra le dernier atout en jeu, il coupera dès qu'il le pourra et réalisera ses deux ♥ maîtres pour -2 (♥A + ♠R + une coupe et les 2 derniers ♥)

Si Sud n'enlève pas deux des atouts d'Ouest, mais joue ♣ par exemple, Ouest coupe du ♠8 le troisième ♣ et rejoue ♥9. Ouest a maintenant 3 levées et Sud ne peut que couper de la ♠D et présenter son dernier ♣ que Ouest va couper pour -1.

Exemple n°5 à la fin du coup:

	♠ 6 5			
	♥ -			
	♦ A 5 4			
	♣ -			
♠ 7 3		N		♠ -
♥ 5				♥ -
♦ 8 6	0		E	♦ V 10 9
♣ -		S		♣ 10 9
	♠ A			
	♥ -			
	♦ R D 7			
	♣ V			

On voit que la victime du raccourcissement perd véritablement le contrôle du coup. Elle a souvent le sentiment que les levées lui fondent dans la main comme neige au soleil ou bien une sensation d'effondrement.

Que pouvait le pauvre Sud dans cette donne , Absolument rien ! Il est normal de demander cette manche et la distribution des atouts n'a rien d'extraordinaire.

Il faut souligner que, dans ce mécanisme, seuls comptent pour le flanc le nombre d'atouts et la possession d'un arrêt dans une couleur quelconque avant que le déclarant n'ait réussi son contrat. Changeons l'exemple n°3 :

Exemple n°6 :

	♠ 6 5 4		
	♥ 8 7 6 3		
	♦ A 5 4		
	♣ R 7 4		
♠ 9 8 7 3	N		♠ 2
♥ A R 9 5 4			♥ D V 10
♦ 8 6	0	E	♦ V 10 9 3 2
♣ A 3		S	♣ 10 9 8 5
	♠ A R D V 10		
	♥ 2		
	♦ R D 7		
	♣ D V 6 2		

Sud joue ici aussi le modeste contrat de 4♠ sur entame ♥A suivie de ♥4 coupé du ♠10

Après l'entame ♥A et le retour ♥4 pour le ♥10 d'Est coupé par Sud du ♠10 la situation est strictement la même : Sud ne peut pas donner quatre tours d'atout car les ♥ d'Ouest seraient alors libérés. Si Sud ne joue pas quatre tours d'atout mais trois ou deux seulement pour constater la répartition 4-1 qui cause son malheur, le problème est là, identique. En prenant le ♣A, Ouest reprend la main et poursuit le raccourcissement en rejouant ♥R que Sud est bien obligé de couper sinon c'est la troisième levée d'Ouest qui insiste encore du ♥9.

Exemple n°6 un peu plus tard:

	♠ 6		
	♥ 8		
	♦ A 5 4		
	♣ R 7		
♠ 9 8	N		♠ -
♥ 9 5			♥ -
♦ 8 6	0	E	♦ V 10 9 3
♣ 3		S	♣ 10 9 8
	♠ A		
	♥ -		
	♦ R D 7		
	♣ D V 6		

Donc, on l'a vu en détail, un déclarant peut être victime d'un raccourcissement sans rien y pouvoir.

Mais il est trop fréquent de voir des joueurs se mettre d'eux-mêmes dans des situations similaires en coupant sans raisons sérieuses de leur main de base.

Reprenons l'exemple n°6 mais légèrement modifié :

Exemple n°7 :

	♠ 7 5 4	
	♥ A 8 7 6	
	♦ A 5 4	
	♣ R 7 4	
♠ 10 9 8 6	N	♠ 2
♥ R D V 10 4		♥ 9 5 3
♦ 8 6	0	♦ V 10 9 3 2
♣ A 3	S	♣ 10 9 8 5
	♠ A R D V 3	
	♥ 2	
	♦ R D 7	
	♣ D V 6 2	

Sud joue le même modeste contrat de 4♠ sur entame ♥R pris par le ♥A.

Si maintenant, Sud commet la très lourde erreur de couper tout de suite un ♥ pour être plus sûr de réaliser son petit atout par exemple, il se retrouve, de sa faute dans la situation de la donne n°4 : il s'est lui même raccourci et il ne peut plus gagner alors que quatre coups d'atout avant raccourcissement assuraient largement le contrat : 11 levées (5♠ + 1♥ + 3♦ + 2♣).

Et ceci sera l'occasion d'énoncer notre premier proverbe :

Qui coupe de sa main longue s'appauvrit

Parfois, comme c'est le cas ci-dessus, la sanction de l'appauvrissement est immédiate et d'autres fois, si par exemple les atouts sont répartis 3-2 au lieu de 4-1, il ne se passe rien car le seuil de danger (l'égalité d'atout avec l'adversaire pourvu, de plus, d'une reprise et d'une couleur qu'il faut couper) n'est pas franchi.

Conseil n° 12 : le raccourcissement est un risque très grave en cas de répartition défavorable des atouts adverses. On peut parfois y parer en évitant de couper et en défaussant une carte qui, de toutes façons aurait été perdante. Et, naturellement, on ne se met pas de soi-même dans cette situation en coupant de sa main de base, dépensant inutilement des atouts de longueur que l'on aurait faits de toute façon en fin de coup pendant que l'adversaire garde tranquillement les siens. Couper inutilement de la main de base revient à battre ses propres atouts sans faire tomber ceux de l'adversaire.

Nous allons examiner trois cas particuliers des contrats à l'atout :

- les jeux dits en mort inversé
- les jeux de double coupe
- et, enfin, une manœuvre très simple, habillée d'un beau nom, qui, en dépit de son apparence acrobatique, ne coûte jamais une levée mais en gagne parfois une : la manœuvre de Guillemard.

C : les jeux en mort inversé

Exemple n°8 :

	♠ A V 9	
	♥ R V 6 2	
	♦ R D 7	
	♣ 8 3 2	
♠ 7 5 3	N	♠ 8 2
♥ 10 8 7 3		♥ A D 5 4
♦ 8 3	0 E	♦ V 10 9 5
♣ R D V 10	S	♣ 9 7 6
	♠ R D 10 6 4	
	♥ 9	
	♦ A 6 4 2	
	♣ A 5 4	

Source : Meyer et Conti

Sud joue 4♠ sur entame ♣R. Source pris par le ♣A de Sud qui rejoue ♥9. Le ♥R du mort est pris par le ♥A. La défense réalise deux ♣ et rejoue ♥.

La situation est maintenant :

Exemple n°8bis :

	♠ A V 9	
	♥ V 6 2	
	♦ R D 7	
	♣ -	
♠ 7 5 3	N	♠ 8 2
♥ 10 7 3		♥ D 5 4
♦ 8 3	0 E	♦ V 10 9 5
♣ 10	S	♣ -
	♠ R D 10 6 4	
	♥ -	
	♦ A 6 4 2	
	♣ -	

Sur le retour ♥, Sud coupe soigneusement du ♠ R (Attention au blocage ultérieur des atouts !), Puis il joue le ♠4 pour le ♠9, il coupe un second ♥ de la ♠D, remonte au mort par le ♠6 vers le ♠V et coupe enfin son dernier ♥ avec le ♠10. Il remonte au mort une dernière fois par le ♦R et fait tomber le dernier atout en jouant ♠ A sur lequel il défausse son 4^{ème} ♦. Il ne lui reste plu qu'à tirer les deux ♦ maîtres qui lui restent. On voit que cette ligne de jeu nécessite le partage 3-2 des atouts adverses et qu'il faut faire attention aux communications.

D- Les jeux de double coupe

Prenons tout d'abord un exemple très simple :

Exemple n°9 :

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

Source : Le Bridgeur n° 710 Septembre 1998 Michel BESSIS

Sud joue 4♠ sur entame ♣.

Si on compte les perdantes directes, il y a seulement 2♦ et 1♥ si les ♥ ne sont pas 4-3, mais comme il faut, pour cela, couper 3♥ et que l'on n'a qu'une rentrée en main (♥A) en dehors des atouts qui ne peuvent à la fois servir à battre atout pour communiquer et à couper, il faut trouver autre chose : la double coupe.

Au moment d'entamer un jeu de double coupe, ce n'est plus les levées perdantes qu'il faut compter mais les levées gagnantes : ♣A + ♥A + 3♥ coupés au mort + 3♣ coupés dans la main + 2♠ pour finir font 10 levées.

Si vous tentez l'impasse ♣ et qu'elle rate comme c'est à craindre, on va vous prendre 2♦ tout de suite et on va rejouer atout : adieu veaux, vaches, cochons, couvées... il faudra encore donner 1♥ car on ne pourra en couper que deux et ce, en tenant compte d'une défausse♥ sur le ♣A.

Et donc pas d'impasse !

Nous allons maintenant donner 3 conseils qui concernent les jeux de double coupe et vous allez essayer de trouver celui qui s'applique dans les exemples donnés ensuite :

Conseil n° 13 : dans un jeu de double coupe, il faut entamer la double coupe par la coupe de la couleur où il y a le plus de coupes à réaliser.

Conseil n° 14 : dans un jeu de double coupe, il faut encaisser ses levées extérieures avant d'entamer la double coupe proprement dite.

Conseil n° 15 : dans un jeu de double coupe, il faut, pour éviter les surcoupes prématurées, couper maître dès que cela est compatible avec la réussite du contrat.

Exemple n°10:

	♠ A R 7 3				
	♥ R V 10 7				
	♦ 4				
	♣ A 6 5 2				
	N				
♠ V 6				♠ D 10 9 8	
♥ 6 5 3 2				♥ 4	
♦ V 2	0		E	♦ R 10 9 8 5	
♣ R D V 9 7		S		♣ 10 4 3	
	♠ 5 4 2				
	♥ A D 9 8				
	♦ A D 7 6 3				
	♣ 8				

Source : Le Bridgeur n° 710 Septembre 1998 Michel BESSIS

Sud joue 6♥ sur entame ♣R. Ouest va défausser un ♠ sur le 3^{ème} ♦ et vous ne pourrez plus faire ♠A et ♠R que vous auriez dû tirer **avant** de commencer la double coupe (conseil n°14)

Exemple n°11 :

	♠ A 10 9 6				
	♥ A 9 6 4 3				
	♦ 3				
	♣ A D 6				
	N				
♠ 8 3				♠ 8 5 3	
♥ 2				♥ R D V 10 7 5	
♦ R D 10 7 5	0		E	♦ 8	
♣ V 9 8 5 2		S		♣ 10 7 4	
	♠ R D V 7				
	♥ 8				
	♦ A V 9 6 4 2				
	♣ R 3				

Source : Le Bridgeur n° 710 Septembre 1998 Michel BESSIS.

Sud joue 6♠ sur ouverture de 2♥ faible en Est et sur entame ♥2. On a mis sournoisement **deux ♠8** pour mieux vous montrer la voie. Il faut couper maître d'emblée (mais après avoir tiré ♣A, ♣R et ♣D conseil n°14). La surcoupe lors de la dernière coupe, d'un côté ou de l'autre , est sans inconvénient. Par contre, une surcoupe avec le ♠8, d'un côté ou de l'autre, avant cela permet au flanc de donner un coup d'atout mortel. (conseil n°15)

Exemple n°12 :

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

Source : Le Bridgeur n° 710 Septembre 1998 Michel BESSIS

Sud joue 4♠ sur entame ♣R., Vous avez certainement vu que si vous commencez par couper ♣ vous ne pourriez pas remonter au mort après la 3^{ème} coupe ♦ (conseil n°13)

E- La manœuvre de Guillemard

Nous allons examiner maintenant un coup qui porte un nom : la manœuvre de Guillemard. Nous aurons bientôt l'occasion de consacrer une séance aux coups qui portent un nom et ceci est un avant goût.

Quel est le problème que l'on se propose de traiter ?

Supposez que vous vous trouvez devant un contrat à l'atout qui ne pose pas le moindre problème si une couleur secondaire est répartie 3-3. Vous pouvez vous contenter d'espérer la répartition favorable qui est, vous le savez, à 36% et maudire la malchance si la répartition est 4-2.

Rappelons nous le 2^{ème} principe légèrement modifié :

Deuxième principe : il faut toujours rechercher le moyen plus sûr de réussir son contrat.

Si il existe une chance supplémentaire contre la répartition 4-2, il faut la mettre en œuvre. Prenons un exemple :

Exemple n°13 :

	♠ R 9 2		
	♥ A 5 3		
	♦ V 10 4		
	♣ V 7 5 3		
♠ 8 5	N		♣ 7 6 3
♥ 8 7			♥ V 10 9 4
♦ A R D 7 3	0	E	♦ 9 8
♣ D 10 9 6	S		♣ R 8 4 2
	♠ A D V 10 4		
	♥ R D 6 2		
	♦ 6 5 2		
	♣ A		

Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome II Précautions et soins Donne n°2

Sud joue 4♠. Ouest entame ♦R et encaisse les trois premières levées à ♦ puis il rejoue ♥8 que Sud prend dans sa main avec le ♥R.

Nous sommes bien dans le cas où le partage 3-3 des ♥ assure le contrat sans le moindre problème. Par contre, en cas de partage 4-2, la chute est certaine si on tire 3 coups d'atout.

La fameuse manœuvre de Guillemard consiste tout simplement à ne tirer que deux coups d'atout en espérant que, si les ♥ sont répartis 4-2, celui qui a les 4 cartes à ♥ est aussi celui qui détient le dernier atout. Ainsi on pourra couper tranquillement le 4^{ème} ♥ avec l'atout laissé au mort, rentrer en main à ♣, faire tomber le dernier atout .

Examinons en détail tous les cas de figure possible :

- si il apparaît que les ♥ sont divisés 3-3 lors du 3^{ème} tour de ♥, on enlève le dernier atout de la défense avant de rejouer ♥ et le coup est le même, que vous ayez pris la précaution de penser à la manœuvre de Guillemard ou non.
- Si au troisième coup de ♥ un des deux flancs coupe, il ne faut pas le regretter : vous avez bien joué et si cela ne vous rapporte pas, cela ne vous coûte rien non plus car on vous a, certes, coupé une carte maîtresse mais vous allez immédiatement vous rattraper en coupant votre ♥ qui était perdant. La manœuvre de Guillemard est une façon de jouer **qui ne coûte**, dans sa forme simple expliquée ici, **jamais la moindre levée**.
- Si enfin, au 3^{ème} coup de ♥ le flanc qui ne fournit pas ne coupe pas non plus, alors c'est que la manœuvre a réussi et que vous aller toucher les dividendes de votre bonne façon de jouer comme il est expliqué ci-dessus.

Vous pouvez maintenant vous reporter aux exercices des donnes 25 à 40, pages 45 à 50.

Chapitre 4 : blocages et déblocages

Sous ce double titre on va trouver deux intentions bien différentes :

- Comment essayer de provoquer dans les jeux des flancs le blocage d'une couleur ?
- Comment éviter, par un déblocage plus ou moins savant, le blocage d'une couleur du déclarant qui empêche de réaliser des levées sur lesquelles on doit pouvoir compter.

A- Les blocages

Le blocage a pour but d'éviter le défilé d'une couleur longue : c'est pourquoi on en parle le plus souvent dans les contrats à Sans Atout. Contrairement au simple laissé passer qui a pour but de couper les communications entre les flancs en laissant une couleur s'épuiser dans une des deux mains, la manœuvre de blocage vise à laisser une des deux mains avec un honneur devenu sec et qui provoque le blocage d'où le conseil suivant :

Conseil n° 16 : pour provoquer un blocage, il faut prendre ou mettre un honneur plus tôt que l'on ne l'aurait fait spontanément.

Pour que le blocage ait sa pleine efficacité, il faut que les flancs manquent de communications et/ou de reprises en temps utile.

Exemple n°14 :

	♠ D 7 2		
	♥ A 8 5 3		
	♦ D V 6		
	♣ A 5 2		
♠ V 9 4	N	♠ 10 8 6 3	
♥ 10 7		♥ D V 9 2	
♦ R 5 2 0		E ♦ 8 7 4	
♣ R 10 8 6 3	S	♣ D 9	
	♠ A R 5		
	♥ R 6 4		
	♦ A 10 9 3		
	♣ V 7 4		

Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome IV Blocage et déblocage Donne n°1

Sud compte ses levées (comme tous les joueurs en général et vous en particulier) : 3 à ♠ + 2 à ♥ + 1 à ♣ et donc 3 suffisent à ♦ si le ♦R est bien placé.

Oui, mais, si le ♦R est mal placé, il ne faut pas que les adversaires défilent 4 levées à ♣ si les ♣ sont répartis 5-2.

Remarquons que l'on ne risque rien s'ils sont répartis 4-3 car ils ne prendront que 3 levées à ♣ et que, s'ils sont répartis 6-1, alors il y a un honneur sec à droite car avec R D 10 sixièmes, on entame du R. (avec R D 10 cinquièmes aussi d'ailleurs)

Donc, dans le cas de la répartition 5-2 contre laquelle nous cherchons à lutter, **il y a un honneur second à votre droite !** La présence du valet dans votre main va vous permettre d'agir utilement : vous plongez de l'as (Conseil n° 16) et quand vous rendez la main à Ouest, il rejouera ♣ pour la ♣D et la couleur sera bloquée.

Si Est, voyant le mort plonger de l'as, jette sa ♣D bloquante, le fameux valet dans votre main devient un arrêt.

Pour que cela fonctionne, il faut évidemment que Ouest n'ait plus de rentrée par ailleurs, pas de communication extérieure avec Est.

Des mécanismes analogues peuvent être mis en œuvre pour lutter :

- à 5 cartes avec une Dame troisième contre une répartition 5-3 (A x x x x en face de R V 10)
- à 6 cartes avec A x en face de 10 9 x x contre la répartition 5-2 avec 1 honneur second
- à 6 cartes avec A x x en face de 10 x x contre la répartition 5-2 avec 2 honneurs doubleton

B- Les déblocages

On peut opérer des déblocages en vue de plusieurs effets différents :

- pour se créer une rentrée certaine ou probable dans une des deux mains
- pour se créer une fourchette et ainsi gagner une communication et récupérer la levée dans la couleur ou on a débloqué.
- Pour éviter un blocage automatique d'une couleur en cas de partage défavorable : par exemple, une couleur répartie A R D x x en face de 10 9 x x ne va pas se bloquer si la couleur est répartie 2-2 chez les adversaires mais va se bloquer du côté du 10 quatrième si un adversaire détient le valet troisième qu'il faut d'abord capturer

Exemple n°15 :

	♠ V 9 8 2			
	♥ V 9 4			
	♦ A 9 8			
	♣ 6 4 3			
♠ D 10 6	N		♠ R 7 5	
♥ R 7 6 3 2			♥ A 8 5	
♦ V 7 3	0	E	♦ D 6 4 2	
♣ 7 5	S		♣ R 9 8	
	♠ A 4 3			
	♥ D 10			
	♦ R 10 5			
	♣ A D V 10 2			

Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome IV Blocage et déblocage

Sud joue 3 SA sur entame ♥3, le mort met le ♠4 et Est prend du ♥A. Si, sans réfléchir, Sud fournit le ♥10, il ne peut plus gagner : pour faire 9 levées il faut en faire 5 à ♣ et donc trouver le ♣R en Est et le capturer.

Si le ♣R est bien en Est mais 4^{ème}, il n'y a rien à faire. Si il est second, une seule remontée au mort suffit et il y a pour cela le ♦A. Mais, si le ♣R est 3^{ème}, il faut deux remontées au mort et la seconde est à ♣ **si on n'a pas oublié de débloquer la ♠D à la seconde levée.**

Exemple n°16 :

	♠ V 8 3			
	♥ A 9 5 3			
	♦ 10 8 5			
	♣ 8 5 4			
♠ D 10 5	N		♠ R 7 6 4	
♥ V 10 8 7			♥ R 6 2	
♦ V 9 4 3	0	E	♦ D 7 6 2	
♣ 6 2	S		♣ 7 3	
	♠ A 9 2			
	♥ D 4			
	♦ A R			
	♣ A R D V 10 9			

Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome IV Blocage et déblocage

Sud joue 5♣ sur entame ♥V, le mort met le 3 et Est prend du ♥R.

Sud, pour gagner doit réaliser 6♣ + 2♦ + 1♠ ...et 2♥. Si, sans réfléchir, Sud fournit le ♥4, il ne peut plus gagner car il n'a pas de rentrée pour son ♥A après avoir réalisé sa ♥D. Pour faire 2 levées à ♥, il faut débloquer la ♥D et espérer, comme semble l'indiquer l'entame, que le ♥10 est en Ouest et faire l'impasse.

Et profitons en pour rappeler le premier principe dont nous allons modifier la forme pour la généraliser :

Premier principe : si une manœuvre est **vraiment indispensable** à la réussite d'un contrat, **il faut absolument la tenter** quelle que soit le pronostic personnel que vous faites en faveur de sa réussite.

Exemple n°17 :

	♠ 6 2	
	♥ 7 3	
	♦ 7 4 3 2	
	♣ A R D 5 3	
♠ D 7 5	N	♠ V 9 8 4 3
♥ R 10 9 2		♥ V 6 5
♦ R D V 10 8	0	♦ 9 6
♣ 2	S	♣ V 7 4
	♠ A R 10	
	♥ A D 8 4	
	♦ A 5	
	♣ 10 9 8 6	

Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome IV Blocage et déblocage Donne n°13

Sud joue 3 SA sur entame ♦R laissé passer, suivi de ♦D prise par le ♦A.

Un blocage automatique des ♣ se profile à l'horizon en cas de partage 3-1 des ♣ avec le valet troisième. On dispose alors de 4♣ + 1♦ + 1♥ + 2♠ soient 8 levées et 9 peut-être si l'impasse ♥ réussit.

Mais pourquoi jouer à 50 % quand on a une solution à 100 % ?

Donnons généreusement ses 4 levées à ♦ à Ouest : ♣6 pour le ♣A. Comme tout le monde fournit, les ♣ sont au pire répartis 3-1. On joue froidement ♦4 pour effacer tout de suite le ♣10 qui aurait bloqué. On réalisera ainsi 5♣ + 1♦ + 1♥ + 2♠ = 9 levées.

Exemple n°18 :

	♠ 10 2	
	♥ 8 6	
	♦ D 5 2	
	♣ A D V 8 7 5	
♠ A V 7	N	♠ 8 5 4 3
♥ V 7 4 2		♥ D 10 3
♦ R 9 8 6 3	0	♦ 7 4
♣ 6	S	♣ R 4 3 2
	♠ R D 9 6	
	♥ A R 9 5	
	♦ A V 10	
	♣ 10 9	

Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome IV Blocage et déblocage Donne n°15

Sud joue 3 SA sur entame ♦6 pour le ♦ 2 de Nord et le ♦7 d'Est.

Ici, il faut assurer une remontée au mort en prenant du ♦A sinon il ne pourra réaliser ses ♣ du mort dès lors que le ♣R n'est pas second en Est ou en Ouest.

Vous pouvez maintenant vous reporter aux exercices des donnes 41 à 48, pages 51 à 53.

Chapitre 5 : Les coups qui portent un nom

A- Le coup de Vienne

Examinons la donne historique et pour cela, laissons parler José Le Dentu dans supplément au n° 138 de la revue française de bridge de janvier 1970 :

*Elle n'a rien de bien extraordinaire, surtout... aujourd'hui, et son intérêt est purement historique. Voici en quels termes James Clay en rapporta les faits qui datent de l'époque du whist : « Je vais présenter au lecteur un des plus beaux problèmes (?) qu'il m'ait été donné de voir. Il s'est présenté il y a quelques mois, dans une partie réelle qui avait lieu à Vienne, à **jeux découverts**. Voici son histoire . Le plus célèbre joueur de Vienne jouait pour Nord et Sud devant une nombreuse assistance :*

(Exemple n°19)

	♠ A D		
	♥ 2		
	♦ A D 7 6 4 3		
	♣ A R D 3		
♠ 9 8 7 5 4 2	N		♠ R 6
♥ 8 4			♥ 10 9 7 6 5
♦ R 9	0	E	♦ V 10 8
♣ V 10 9	S		♣ 8 6 5
	♠ V 10 3		
	♥ A R D V 3		
	♦ 5 2		
	♣ 7 4 2		

Sans atout. Entame ♣V. Dès que les jeux furent étalés, le champion viennois s'exclama : « Mais quoi, je vais faire treize levées ». Cela parut impossible aux spectateurs. Des gros paris furent engagés et l'exploit fut accompli. Il devint en effet évident que l'adversaire était sans défense malgré sa garde dans trois couleurs.

Aujourd'hui, personne ne pariera, car tout le monde trouvera en quelques instants la solution de ce problème ultra classique.

Sud réalise quatre ♣ maîtres du mort et sur le quatrième Est est squeeze à 3 couleurs. Si par exemple il jette un ♥, Sud exécute son « grand coup de Vienne » en tirant le ♠A et en jouant ensuite 5 fois ♥, sur lesquels il prend soin de jeter la ♠D.

Est est alors une seconde fois squeeze avec son ♠R et sa garde du troisième tour à ♦.

Assez simple tout compte fait et pourtant, il y a vingt-cinq ans, combien de joueurs en France connaissaient le Coup de Vienne et savaient l'exécuter ? Une dizaine sans doute, alors que bientôt on en trouvera des dizaines de mille ! José LE DENTU.

Au whist, on choisissait la couleur de l'atout (ou sans atout) mais pas le niveau. C'est pourquoi on signale au début « Sans atout » sans préciser le niveau comme aujourd'hui au bridge..

Le coup de Vienne est aujourd'hui une manœuvre préalable à un squeeze. Le squeeze, qui signifie « presser », comprime en effet un joueur entre le déclarant et le mort, chacun disposant séparément d'une menace vers le joueur que l'on tente de squeezer.

Est va subir ici un squeeze en cascade le seul qui rapporte deux levées car Est est squeeze deux fois.

Dans le premier squeeze, Est doit garder 2♠, 5♥, 3♦ (en prévision de l'impasse gagnante sur Ouest) soit 10 cartes. Sur le 4^{ème} ♣ il doit abandonner une garde. Examinons en détail la suite :

- si Est défausse ♠, une menace se trouve toujours à ♦ en Nord et l'autre est le 5^{ème} ♥ en Sud. Plus besoin du spectaculaire Coup de Vienne. On tire ♠A et ♠D, on rentre en main à ♦ et on squeeze Est en tirant le ♠V. Est ne peut garder encore 4♥ et 3♦.
 - Si Est défausse un ♦ alors le coup est fini car 6♦ sont libérés et 4♥ + 6♦ + 4♣ + 1♠ cela fait 15 levées.
 - si Est choisit d'abandonner un ♥ comme José Le Dentu le décrit, alors, il faut pour la suite que la mort et le déclarant aient chacun une menace. Au mort, il s'agit des ♦ et il faut donc dans la couleur qui reste, ♠, une menace en Sud. C'est le but du Coup de Vienne la ♠D sera défaussée sur le défilé des ♥ et la menace sera le ♠V dans la main de Sud. Si Sud oublie de tirer son ♠A, il n'y a plus de squeeze car toutes les menaces sont en Nord : il suffira à Est de regarder les défausses de Nord et de faire comme lui.
- Plus généralement, pour qu'un squeeze marche, il faut que le déclarant et le mort communiquent entre eux, c'est le cas ici avec le ♦A, que chacun dispose d'une menace comme on l'a obtenu par le Coup de Vienne et que les

adversaires aient fait toutes les levées auxquelles ils avaient droit sauf une ce qui était le cas dans ce second squeeze. Ouf ! Voilà décortiqué le Coup de Vienne !

B- Le coup sans nom

Nous l'avons déjà rencontré ...sans le nommer... Il s'agit d'une manœuvre qui consiste, au lieu de prendre une carte adverse par un honneur ou en la coupant, de la considérer comme perdante et de défausser dessus une autre perdante.

On peut faire cela pour diverses raisons :

- Couper les communications adverses comme dans un laissé passer
- Eviter le risque de la surcoupe si on a une meilleure chance de ne pas être surcoupé dans la couleur ou l'on vient de se défausser
- Eviter un raccourcissement mortel alors que, le coup suivant, on pourra couper avec la main courte...

Exemple n°20 :

	♠ V			
	♥ 10 9			
	♦ A R D V 2			
	♣ A R 8 3 2			
♠ 6 4 2	N		♠ A 5 3	
♥ D V			♥ A R 8 6 5 4 2	
♦ 10 9 8 6	0	E	♦ 7 3	
♣ V 9 7 5	S		♣ 10	
	♠ R D 10 8 7			
	♥ 7 3			
	♦ 5 4			
	♣ D 6 4			

Source Roger TREZEL Apprenez à jouer avec le mort R.F.B. n° 71 janvier 1964.

Nord a ouvert de 2♦, Est a déclaré 3♥ et Sud a répondu 3♠. Nord a dit 4♣ et Sud a terminé les enchères à 4♠.

Ouest entame de la ♥D. Est réalise qu'il sera difficile de prendre plus de deux levées à ♥ et d'une levée d'atout. Sa seule chance lui semble donc de prendre avec le ♥R et de rejouer le ♣10 ; après avoir repris la main avec le ♠A, peut-être pourra-t-il alors rendre la main à Ouest afin de lui faire couper un ♣.

Devant ce danger, Sud, ayant pris à ♣, se garde bien de jouer atout car il irait droit à sa perte. Sud joue donc ♦ dans l'espoir de défausser au troisième tour son second ♥ perdant. Est, malheureusement, coupe le troisième tour de ♦ et c'est là que Sud ne doit pas commettre l'erreur de surcouper ; Est, en effet, pourrait encore, après avoir pris avec le ♠A, donner la main à Ouest en jouant un petit ♥ et ce dernier pourrait alors lui faire couper un ♣. Sud doit, au contraire, défausser son second ♥ (coup sans nom) sur le ♦ coupé par Est; celui-ci ne pourra plus maintenant rendre la main à Ouest et la défense n'aura ainsi pu réaliser plus de trois levées.

C- Le coup de Bath

Le coup de Bath est beaucoup plus simple à expliquer : il consiste à laisser passer l'entame d'un roi dans une couleur ou on possède A V 3^{ème} ou plus long. Le joueur qui a entamé et qui possède en général R D 10 ne peut pas rejouer de la couleur et donc, jouant une autre couleur, perd un temps que l'on peut mettre à profit pour affranchir une couleur qui produira des défausses.

Exemple n°21 :

		♠ AV 4		
		♥ R 10 4 2		
		♦ R D 3		
		♣ 7 4 3		
♠ 4 3 2		N		♠ R 9 8 7
♥ 7 5				♥ 8 6
♦ 9 8 7 4	0		E	♦ A 10 6 5
♣ R D 10 9		S		♣ 6 5 2
		♠ D 10 5		
		♥ A D V 9 3		
		♦ V 2		
		♣ A V 8		

Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome VIII Assurez vos contrats Donne n°12

Sud joue 4♥ sur entame ♣R. Sud laisse passer l'entame et Ouest retourne donc ♠. Ce n'est pas le moment de gâcher votre Coup de Bath en reperdant un temps à faire une impasse inutile ! En effet 2♠ + 5♥ + 2♦ + 1♣ = 10 levées.

♠A tout de suite, deux coups d'atout ou trois si nécessaire mais pas quatre, et ♦3 pour le ♦V afin de faire sauter le ♦A : un ♣ va partir sur le dernier ♦ et on aura donné le ♠R, le ♦A et le ♣R du début.

D-Le coup de Merrimac

Merrimac est le nom d'un vaisseau de guerre anglais qui était engagé dans une bataille contre la flotte espagnole en 1898 dans la baie de Santiago.

Le Merrimac s'échoua volontairement pour provoquer l'embouteillage de toute la flotte espagnole.

C'est en souvenir de cette manœuvre que l'on parle de coup de Merrimac au bridge si on sacrifie volontairement, en flanc, un roi pour détruire une rentrée et bloquer une couleur qui devient inaffranchissable.

Exemple n°22 :

		♠ 8 2		
		♥ 7 4 2		
		♦ A 5		
		♣ R V 10 8 6 3		
♠ V 9 3		N		♠ D 10 7 6
♥ R D 9 6 5				♥ V 3
♦ 6 4	0		E	♦ R 10 9 8 2
♣ 7 4 2		S		♣ A 2
		♠ A R 5 4		
		♥ A 10 8		
		♦ D V 7 3		
		♣ D 9		

Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome VII Le jeu de flanc page 125.

Sud joue 3SA sur entame ♥6. Sud doit laisser passer sinon, il perd 1♣ et 4♥. Oui, mais Est lui fait le coup de Merrimac : il joue ♦R. Si sud prend le ♦R avec le ♦A, il suffit à Est de prendre de son ♣A au second tour pour interdire l'affranchissement des ♣.

Le pauvre Sud n'a plus maintenant que $1\clubsuit + 3\diamonds + 1\heartsuit + 2\spadesuit = 8$ levées.

Et si Sud ne prend pas le $\diamond R$ c'est pire : Est rejoue \diamond et le $\diamond A$ saute de toutes façons et le déclarant sera réduit à 7 levées.

E- Le coup du diable

Rappelons ce que l'on a écrit pour le coup en passant lors de la première séance :

« Dans une couleur où l'on possède d'un côté l'As sans le valet et de l'autre côté la dame sans le valet non plus, il faut essayer de faire la dame en passant en jouant petit vers la dame en espérant que le roi est avant la dame ... »

Le coup du diable est une sorte de coup en passant à l'atout avec un atout devenu sec lors qu'un atout supérieur est dans une main adverse :

Par exemple (atout \spadesuit) vous jouez du mort en Nord un de vos deux petits \heartsuit , Est possède $\spadesuit R$ et $\spadesuit 9$ et en Sud il vous reste $\spadesuit D$ et un petit \clubsuit (Ouest ne joue pas).

- Si Est coupe du $\spadesuit R$, Sud défause son petit \clubsuit et fera sa $\spadesuit D$ à la levée suivante
- Si Est coupe du $\spadesuit 9$, Sud surcoupe de la $\spadesuit D$ et fait sa levée.

Et la manœuvre de Guillemard (Citée ici pour mémoire)

Vous pouvez maintenant vous reporter aux exercices des donnes 49 à 56, pages 54 à 57.

Chapitre 6 : Les donnes célèbres

A- La main du Mississippi

Laissons parler Le Dentu :

Cette donne était parait-il le « truc » favori des tricheurs qui « travaillaient » sur les bateaux de passagers du Mississippi. Dès qu'ils trouvaient une victime, c'est-à-dire un « quatrième », ils « l'endormaient » en lui faisant gagner plusieurs coups de suite, jusqu'au moment où la fameuse « main du Mississippi » lui était distribuée. Comme par hasard, l'atout retourné était ♥. Les contres et les surcontres n'étant pas limités, en nombre, les enjeux pouvaient atteindre alors des chiffres fantastiques, et le malheureux possesseur des « treize levées maîtresses » pouvait s'en donner à cœur-joie ! Evidemment quand il débarquait le lendemain il était « à sec ». Mais, peut-être, le suicide d'un passager qui, ruiné, se jeta dans le Mississippi, mit-il fin à cette fameuse « escroquerie des paquebots »...

Mais examinons cette fameuse main :

Exemple n°23 :

	♠ 9 8 6 4 3			
	♥ -			
	♦ 10 8 5			
	♣ 10 7 4 3 2			
♠ A R D V 10 5		N		♠ 8 2
♥ 8 7 6 5 4 3 2				♥ -
♦ -	0		E	♦ 9 7 6 4 3 2
♣ -		S		♣ V 9 8 6 5
	♠ -			
	♥ A R D V 10 9			
	♦ A R D V			
	♣ A R D			

Source Les donnes célèbres par José Le Dentu. Revue française du bridge supplément au n°138 janvier 1970

Le Dentu dit encore :

Si un jour vous recevez un pareil jeu, il est probable que vous n'en croirez pas vos yeux et que votre premier réflexe sera de bondir au grand chelem à ♥. Mais si vous êtes rusé et si vous avez confiance en votre partenaire, vous chercherez à vous faire contrer à 7♥ en employant toute une série d'enchères inutiles, en commençant par l'ouverture de 2♣...

Bien entendu vous surcontrez, même si la mariée vous semble trop belle, car ce n'est pas tous les jours fête...

Mais, si vous ne succombez pas à l'euphorie, vous savez que sur l'entame probable ♠, vous allez être raccourci et que vous ne ferez le chelem que contre une répartition 5-2 ou 4-3 des atouts adverses (93 % des cas... mais catastrophe dans les 7 % restant).

En effet, dans ce cas vous ne ferez, en tout et pour tout que vos 6 atouts maîtres et éventuellement, les cartes mineures qui ne seront pas coupées et ici rien du tout !

Et donc -7 surcontré vulnérable c'est-à-dire - 4000.

Et vous pouvez noter qu'avec un ♥ de moins et un ♠ de plus dans la main d'Ouest, le tarif est le même Sud étant déjà raccourci à 5 atouts à l'entame.

B- Le coup des sous-coupes

Cette donne est une donne préparée pour faire une farce à un joueur à qui on veut faire comprendre d'une manière définitive qu'il ne faut pas contrer un grand chelem à la couleur si on n'a pas une levée sûre à l'atout. Et comme vous allez le voir, il faut qu'elle soit vraiment sûre !

Cette donne est parue dans la littérature bridgesque sous plusieurs versions qui reposent toutes sur le même principe : vous possédez V 9 7 sixièmes dans une couleur dans laquelle les adversaires vont demander le grand chelem et vous ne ferez aucun de ces atouts. Examinons celle de la revue française du bridge de janvier 1970 :

Exemple n°24 :

	♠ A 8			
	♥ A R 2			
	♦ D 7 2			
	♣ A 8 7 5 2			
	N			
♠ R D V 10 7 5				♠ 9 2
♥ -				♥ V 9 7 5 4 3
♦ V	0	E		♦ R 9 5 4
♣ R D V 10 6 4		S		♣ 9
	♠ 6 4 3			
	♥ D 10 8 6			
	♦ A 10 8 6 3			
	♣ 3			

Source Les donnes célèbres par José Le Dentu. Revue française du bridge supplément au n°138 janvier 1970
Ouest donneur. Tous vulnérables.

Ouest ouvre de 2♣ forcing manche (en effet il n'a que 3 perdantes) et après des enchères qui devraient sentir le coup monté, les adversaires arrivent au contrat de 7♥ que « évidemment » vous contretez et que les adversaires, pendant qu'ils y sont, surcontrent.

Naturellement, Ouest pourrait sauver à 7♠ pour -4 sur le meilleur flanc

(Entame ♦ pour le ♦A, retour ♣3 pour le ♣A,

une première coupe à ♣ proposé à Sud mais coupé maître du ♠9 au mort,

♠2 pour le ♠A de Nord qui donne encore un ♣ à couper à Sud et cette fois ça marche)
et donc « seulement » -1100 ou, à la rigueur -3 et -800 sur un flanc moins génial.

Mais Ouest, lui aussi, est de mèche et il passe.

Il entame normalement le ♠R mais il pourrait entamer n'importe quelle carte, le résultat serait le même :

♠A suivi de ♦D pour capturer en même temps le ♦R à droite et le ♦V sec à gauche (manœuvre dite « en Buffalo »), ♣3 pour le ♣A (troisième levée).

On entame l'affranchissement des ♦ : ♦7 probablement non couvert par Est suivi de ♦2 pour le ♦8. ♦10 pour effacer le second ♠ du mort. Nous en sommes à 6 levées et à partir de là, le déclarant va faire 7 levées en double coupe en commençant par un ♠ coupé du ♥2.

Est maintenant n'a plus que ses 6 atouts et , soit il se fera surcouper par Sud, soit il devra sous couper sur Nord : ♣ surcoupé du ♥6 (si Est coupe, par exemple, du ♥3),

♠ coupé du ♥R(et Est sous coupe du ♥4 ; le cauchemar commence...),

♣ surcoupé du ♥8 (si Est coupe, par exemple, du ♥7),

♠ coupé du ♥A(et Est sous coupe du ♥5 ; le cauchemar continue...),

♣ surcoupé du ♥10 (si Est coupe, par exemple, du ♥9),

et enfin ♥D pour faire tomber le ♥V.

Résultat 13 levées pour Nord Sud et 2890 points dans leur colonne !

C- La main du duc de Cumberland

Le problème est à peu près le même avec la main du fils de Georges III, le duc de Cumberland. C'est une main de whist mais on peut la transposer au bridge sans trop d'in vraisemblance :

J'ai joué longtemps une ouverture à 2SA bicolore indéterminé faible 11-15 DH aujourd'hui classée dangereuse (pour les adversaires) et donc interdite sauf en haute compétition et encore avec moult précautions.

Supposons donc que Nord Sud soient autorisés à jouer cette convention et qu'ils soient verts clairs contre des adversaires rouges forcés.

Exemple n°25 :

			♠ 9 8 5 2	
			♥ 10 4 3 2	
			♦ -	
			♣ 6 5 4 3 2	Le duc de Cumberland (Le pâtre !)
♠ 10 7 6 4 3		N		♠ A R D V
♥ V 9 8 7 6 5				♥ A R D
♦ V 10	0		E	♦ A R D
♣ -		S		♠ R V 9
			♠ -	
			♥ -	
			♦ 9 8 7 6 5 4 3 2	
			♣ A D 10 8 7	

Source Les donnes célèbres par José Le Dentu. Revue française du bridge supplément au n°138 janvier 1970
Sud donneur. Est Ouest vulnérables.

Sud ouvre de 2SA (Alerte ! Bicolore 5-5 au moins, quelconque, faible 11-15 DH)

Ouest passe et Nord met 3♣ (Alerte ! Réponse faible : Nord n'a pas forcément beaucoup de ♣ mais il accepte de jouer 3♣ si ♣ est dans le bicolore de l'ouvreur).

Est qui étouffe d'indignation pose un Blackwood direct : 4SA. Sud qui ne connaît pas un gros fit ♣ passe et Ouest déclare 5♣ pour zéro As.

Mais Nord va faire un effort décisif en contrant les 5♣ pour montrer qu'il a réellement du ♣. Est déclare alors 6SA mais Sud encouragé par le fit ♣ et la vulnérabilité favorable défend à 7♣.

Naturellement le pâtre duc en Est contre et, comme ce n'est pas un coup monté ou que vous êtes très respectueux envers la noblesse britannique, vous ne surcontrez pas.

Pourtant, Est avec sa main sublime ne fera aucune levée : trois coupes suffisent à affranchir les ♦ et deux fois l'impasse à R V 9 de ♣ permettent de capturer tous les atouts.

Vous pouvez maintenant vous reporter aux exercices des donnes 57 à 64, pages 58 à 61. Ils constituent une révision générale du jeu avec le mort.

Chapitre 7 : le jeu de flanc

A- La signalisation

Il faut choisir un ensemble de conventions pour la signalisation en flanc. La signalisation a pour but de communiquer des informations au partenaire :

- sur notre désir de voir jouer une couleur ou, au contraire notre désir de ne pas voir jouer une couleur : c'est l'appel-refus qui est la signalisation prioritaire.
- sur la répartition de notre main et, par déduction, sur l'ensemble de la distribution des quatre mains : c'est la signalisation pair-impair.

Ces deux informations sont les deux catégories de base. Elles s'excluent mutuellement : on ne peut pas avec une même carte indiquer à la fois la parité et le désir de voir jouer ou au contraire exclure une couleur.

1-L'appel-refus

Il faut ici souligner avant d'aller plus loin le caractère absolument impératif d'un appel. Le partenaire **doit** jouer de la couleur demandée et il n'existe qu'une exception très rare : si le partenaire voit une autre façon de jouer qui va procurer une levée de plus (ou davantage) que le retour demandé.

Et surtout ne dites jamais : « Tu vois, je n'ai pas obéi à ton appel mais le résultat final est néanmoins le même » car ceci est de nature à ruiner à long terme la cohésion de l'équipe. C'est une attitude très négative et l'excuse est parfaitement inacceptable en tant que telle.

Nous n'avons pas abusé jusque là des principes. Par exemple, nous n'avons pas énoncé un principe par donne ni même un principe par séance. Voici sans doute le plus important de tous :

Quatrième principe : En flanc il faut sécuriser son partenaire en répondant pratiquement toujours à ses appels. **On ne change de flanc qu'avec la certitude de faire nettement mieux.**

Quels sont les différents systèmes pour pratiquer un appel-refus ?

1- Sur une couleur jouée par le partenaire

- le plus simple et le plus facile est **l'appel direct** : il consiste à fournir, pour appeler, une carte inutilement grosse sur la couleur jouée par le partenaire.

Mais, évidemment, cette simplicité ne va pas sans quelques problèmes : comment appeler dans une couleur où je crains, en fournissant une grosse carte, de perdre ainsi une levée naturelle ? La règle est simple : un appel ne doit pas être destructif et il faut renoncer à le faire s'il risque de vous faire perdre une levée.

Une exception : sur l'entame d'une quatrième meilleure à Sans Atout, on indique la possession de trois cartes et plus en produisant une carte inutilement haute. C'est évidemment un encouragement pour le joueur qui a entamé mais ce n'est pas un véritable appel. Il ne **doit pas** rejouer de la couleur ; il peut le faire s'il le juge utile compte tenu de la possession de trois cartes ou plus chez son partenaire mais il n'est pas dans une situation d'appel-refus qui le contraint, pratiquement, à obéir.

Symétriquement, la fourniture d'une basse carte sur la couleur jouée par le partenaire, demande à celui-ci d'arrêter de jouer cette couleur et de chercher autre chose. Ce refus est aussi impératif que l'aurait été l'appel et la poursuite de la couleur est assortie de la même obligation de résultat : elle doit procurer une levée de plus (ou davantage) que tout autre retour.

Et symétriquement aussi, la fourniture d'une petite carte sur une entame d'une quatrième meilleure à Sans Atout n'est pas un refus mais l'indication d'un singleton (si, justement ce singleton est petit !) ou d'un doubleton.

- Plus difficile est l'**appel préférentiel** : à la condition expresse de se trouver dans un cas où l'appel direct est manifestement sans objet, la fourniture d'une carte inutilement haute est un appel direct (et donc tout à fait impératif) dans la couleur restante la plus haute (atout exclu) tandis que la fourniture d'une carte basse signifie soit « Je n'ai rien à dire » soit « Je souhaite un retour dans la couleur la plus basse ».
La production d'une carte basse est donc ambiguë mais , en tout cas, elle interdit le retour dans la couleur restante la plus haute. Ce mécanisme sera repris plus loin pour d'autres systèmes ou d'autres situations.

La principale difficulté de cet appel est d'identifier clairement les cas où l'appel direct est manifestement sans objet car, en cas de doute, une grosse carte peut avoir deux significations opposées et conduire à des catastrophes.

- Une troisième méthode est l'**appel italien** ainsi nommé parce qu'il a été inventé par le Blue Team, équipe italienne qui a tenu le haut du pavé pendant peut être deux décennies.
Il consiste à faire un appel direct avec la plus petite carte impaire en sa possession et faire un refus préférentiel avec les cartes paires une grosse carte paire, le 8 par exemple étant un appel impératif dans la couleur restante la plus haute (atout exclu) et une petite carte paire étant plus ambiguë entre le désir de voir jouer la couleur restante la plus basse ou le désir de ne rien dire.
Cette méthode présente quand même un inconvénient surtout si on ne fait pas partie du Blue Team : à Sans Atout, il y a trois couleurs parmi lesquelles choisir et cela complique la lecture des appels.
- Notez que l'on peut adopter un cocktail des différentes méthodes par exemple : on joue en général Appel direct et Appel italien uniquement sur une entame de l'As.

2- Sur une couleur jouée par soi-même

- L'entame d'une quatrième meilleure à Sans Atout ou d'une petite carte à la couleur constituent des appels directs dans ces couleurs.
- Il en va de même du retour de l'un des deux partenaires dans une nouvelle couleur à l'aide d'une petite carte
- A l'inverse, l'entame d'une grosse carte à Sans Atout mérite d'être examinée avec soin : s'agit-il d'une séquence brisée le 10 dans D 10 9 quatrième par exemple, ou bien s'agit-il d'une entame « pour le partenaire » comme on dit ou parce que, après tout l'entame est obligatoire et qu'il faut donc bien entamer quelque chose ?
- Remarquons aussi que l'entame dans une couleur nommée par le partenaire se fait non sur le mécanisme appel-refus mais sur l'indication de la parité une grosse carte indiquant un nombre pair de cartes (en dehors du cas du singleton bien entendu) (Et pour le retour dans une couleur nommée par le partenaire, il faut en décider...)

3- Sur une couleur jouée par l'adversaire

- Dans le cas où on fournit de la couleur il n'y a pas d'appel direct possible mais seulement une indication de distribution avec toutefois une exception possible si on décide de jouer ainsi : la fourniture successive d'un atout suivi au second tour d'un autre plus petit (cette manœuvre est appelée écho à l'atout) demande au partenaire, s'il peut prendre la main à temps de trouver la coupe que l'on a à faire. Si cette convention est appliquée, on ne peut plus donner le compte des atouts au partenaire.
- Dans le cas où on ne fournit pas de la couleur on peut décider :
 - soit de donner une indication de distribution : c'est le **pair-impair** examiné plus loin
 - soit de donner une indication de type **italien** : appel dans la couleur défaussée si la carte est une petite impaire, appel dans la couleur la plus haute restante si la carte défaussée est une grosse carte et ambiguë si la carte défaussée est une petite carte paire.
 - soit à Sans Atout de donner une indication de type préférentiel qui n'est pas un appel mais un refus préférentiel : le **Lewenthal** : je refuse la couleur défaussée et j'exprime une préférence en fonction de la hauteur de la carte défaussée. On peut remarquer que deux défausses successives de petites cartes dans deux couleurs différentes lève l'ambiguë entre le « Je veux la couleur la plus basse » et « Je n'ai rien à dire »
- Là aussi, on peut jouer un mélange de conventions par exemple première défausse italienne et indication de distribution en pair impair ensuite.

- Enfin il faut mentionner la **signalisation d'honneurs** : quand vous avez déjà fait presque toutes les levées auxquelles vous pouvez prétendre, par exemple, vous défendez contre 4♠ et vous avez déjà fait 3 levées, en général le déclarant réalise ses levées et vous devez vous défausser. Dans cette situation, la production d'une grosse carte (si on pratique appel direct) n'est pas un appel puisque, pour être efficace, cet appel suppose que le partenaire prend la main une fois et vous renvoie dans la couleur en question.
Non, la production d'une grosse carte indique seulement au partenaire : « J'ai une force dans cette couleur. Si tu es gêné dans tes défausses tu peux sans trop de danger abandonner des cartes dans cette couleur ».
Et, naturellement, la production d'une petite carte envoie le message symétrique : « Je ne tiens pas cette couleur. Cette couleur ne peut être gardée qu'avec ton aide»

Mais attention aux confusions ! Si un des joueurs pense faire une signalisation d'honneurs tandis que l'autre y voit un appel direct et si il en a l'occasion, il va être amené à jouer de cette couleur qui est sans doute une couleur tabou (une couleur où celui qui la touche le premier voit diminuer ses chances de faire des levées). Il ne faut donc pas faire cette signalisation d'honneurs trop tôt.

3- Le pair-impair

Dans **sa forme la plus simple**, le pair-impair consiste à renseigner le partenaire sur les distributions en fournissant les cartes en montant (petit d'abord et plus gros ensuite) quand on a un nombre impair de cartes et gros suivi de petit quand on a un nombre pair de cartes et ceci, sur les couleurs manipulées par l'adversaire.

Mais, pas plus que les appels directs, la signalisation de la distribution ne doit être destructrice de levées et donc, il vaut mieux mentir sur la distribution que de risquer de perdre une levée.

C'est pour réduire ce risque-là que l'on peut décider de montrer la distribution de manière **inverse à l'atout** : dans ce cas petit suivi de plus gros montre un nombre pair de cartes ce qui préserve peut-être une levée si on a une carte moyenne seconde V et petit par exemple. De même avec V 9 8 2 par exemple, on protège mieux ses cartes en commençant par fournir le 2.

Mais pourquoi renseigner le partenaire sur la distribution des atouts ? Parce que, bien souvent et s'il s'en donne la peine, il peut en déduire aussi la répartition des autres couleurs.

Attention ! Si vous renseignez le partenaire, vous renseignez aussi l'adversaire. C'est pourquoi il n'est nullement obligatoire de dire la vérité au partenaire à chaque fois. Pourtant, il semble que le mensonge doit être l'exception.

Dans le même soucis de ne pas livrer de levées à cause de la signalisation, on peut aussi décider de monter la répartition de manière **inverse dans toutes les couleurs à Sans Atout**.

On déduit automatiquement la parité de la main cachée de la signalisation pair-impair :

- si la partenaire est impair alors la main cachée est comme la somme (Moi + Le mort), paire si la somme (Moi + Le mort) est paire, et impaire si la somme (Moi + Le mort) est impaire.
- Si le partenaire est pair, c'est l'inverse : la main cachée est impaire si la somme (Moi + Le mort) est paire et la main cachée est paire si la somme (Moi + Le mort) est impaire.

B- Les stratégies

En flanc, il faut d'abord choisir une stratégie : c'est avant l'entame que l'on choisit une stratégie. On peut, éventuellement en changer ensuite. Nous verrons qui, et à quelles conditions.

Quelles sont les différentes stratégies entre lesquelles on peut choisir et dont va se déduire la carte d'entame : nous les avons classées sous neuf catégories :

Quatre stratégies sont relatives aux jeux d'atouts :

- Jeux de coupe : le plus souvent cela signifie simplement « je cherche à couper »
- Jeux anti-coupes : il s'agit, en entamant atout de réduire les possibilités de coupes du déclarant
- Jeux d'affaiblissement : c'est, du côté du flanc, tenter un raccourcissement du déclarant
- Jeux d'uppercut : il s'agit de valoriser des atouts en coupant la même couleur que coupe le déclarant

Et deux stratégies sont relatives aux jeux autres soit que l'on joue à SA, soit que l'objectif visé ne concerne pas le pouvoir de coupe des atouts :

- Les jeux d'honneurs où il suffit de tirer au début ses levées maîtresses avant des défausses du déclarant ou ceux qui cherchent, plus modestement à affranchir des honneurs en faisant dépenser au déclarant ses arrêts dans les couleurs correspondantes.
- Les jeux d'affranchissement : la course à l'affranchissement d'une couleur longue est la stratégie standard des défenses à SA. Elle se traduit, en général, par l'entame d'une quatrième meilleure.

Et nous mettrons à part deux stratégies :

- La stratégie d'attaque des communications du déclarant
- Et l'irremplaçable stratégie de la méduse échouée sur la plage à marée basse : je décide de ne pas bouger car je ne sais pas quoi faire et donc j'ai peur de mal faire. Si je suis obligé de jouer, je joue le plus neutre possible. C'est ainsi qu'une entame atout contre un déclarant manifestement très fort en atout peut être neutre. Mais la neutralité parfaite n'est jamais garantie : en entamant neutre, on perd un temps...

Nous pouvons essayer de classer ces différentes stratégies en fonction du degré de passivité ou au contraire d'agressivité du flanc de la plus passive à la plus agressive :

- 1- La stratégie d'attente
- 2- Les jeux d'honneurs
- 3- Les jeux anti-coupe
- 4- Les jeux de coupe
- 5- Les jeux d'affranchissement
- 6- Les jeux d'uppercut
- 7- Les jeux d'affaiblissement
- 8- L'attaque des communications du déclarant

La stratégie numéro 1, celle appelée aussi « de la méduse », est loin d'être ridicule, surtout au début d'un contrat tendu que l'on peut plus facilement livrer en donnant une levée que en perdant un temps. Mais, en cours de coup, il ne faut pas hésiter à remplacer une stratégie attentiste par un jeu plus dynamique si de nouveaux renseignements le permettent et en particulier la découverte de la main du mort.

La stratégie numéro 2 peut se manifester par une entame dans une tête de séquence, le roi par exemple dans R D V, cette entame est reposante car elle ne compromet pratiquement jamais rien.

Dans la même série se trouve l'entame d'un as dans A R, pour voir le mort et, plus risquée, l'entame de l'as sans le roi pour ceux qui pratiquent l'appel italien sur l'entame de l'as.

L'entame atout peut relever de la stratégie numéro 1, si l'on estime que cela ne donnera pas de levée car le déclarant a affiché une grande force à l'atout. Elle peut aussi relever d'une stratégie plus agressive, à qui nous avons donné le numéro 3 la stratégie anti-coupe. On peut par exemple entamer petit atout sous l'as troisième pour empêcher le déclarant de manœuvrer les atouts à sa guise ensuite.

La stratégie numéro 4 est souvent employée car elle est simple et tentante. Il faut cependant y regarder à deux fois si on a beaucoup d'atouts (à partir de 4) car la stratégie d'affaiblissement est souvent beaucoup plus profitable. Dans la stratégie de coupe, naturellement, on entame dans la couleur courte que l'on a l'intention de couper singleton ou doubleton.

La stratégie numéro 5 est la stratégie standard des jeux de manche à 3 Sans Atout. Elle se manifeste par l'entame d'une 4^{ème} meilleure. Intercalons un conseil important :

Conseil n°17 : un entame 4^{ème} meilleure sous un valet et trois petite cartes doit être évitée. (Mais elle n'est pas tout à fait interdite)

La stratégie n°6 à pour but la promotion d'un atout en collaboration avec le partenaire : par exemple, avec A 9 secs, je peux parvenir à faire deux atouts si mon partenaire possède lui même D 8 secs. Comment ?

Supposons que, et mon partenaire et l'adversaire coupent tous les deux une certaine couleur ♣ par exemple. L'adversaire présente le Valet d'atout du mort, mon partenaire met la Dame, le déclarant le Roi et moi l'As. Si je joue maintenant ♣ et que mon partenaire n'oublie pas de le couper, **même si je suis maître**, alors le déclarant devra surcouper j'aurais ainsi fait la promotion de mon 9 d'atout.

Si mon partenaire oublie de couper, le déclarant va couper petit et faire tomber ensemble nos deux atouts... Préparer une stratégie d'uppercut, c'est ouvrir la coupe commune au partenaire et à l'adversaire.

La stratégie n°7, d'affaiblissement se prépare en cherchant à obliger le déclarant dans une couleur possédée par la défense. On a vu, côté déclarant les ravages que peut provoquer un raccourcissement. Il faut posséder une couleur à faire couper et, à un moment, autant d'atout que le déclarant et une reprise, à l'atout ou ailleurs.

La stratégie n°8, d'attaque des communications du déclarant a déjà été abordée dans le coup de Mérimac mais d'autres combinaisons moins classiques peuvent apparaître en cour de partie.

C- L'entame

L'entame doit être l'expression de la stratégie que vous choisissez pour le début du coup. Il faut donc conseiller de s'être mentalement décidé pour telle ou telle stratégie avant d'entamer. C'est le seul conseil général que l'on peut donner à priori avec peut être une simple remarque : si vous hésitez entre deux stratégies choisissez de préférence celle qui vous conduit à entamer là où vous avez du jeu plutôt que celle où vous n'avez rien.

Cette avant dernière séance aura été beaucoup plus abstraite que les précédentes. C'est parce que les considérations théoriques sont très nombreuses, trop nombreuses pour être traitées en deux séances pour un sujet si vaste que le jeu de flanc.

Les exercices d'application traiteront principalement de la signalisation, du laisser passer que nous développerons plus amplement la prochaine fois et il y aura aussi un petit coup de Mérimac que vous n'aurez aucun mal à reconnaître.

D- Quelques outils

1- Le laisser passer

A titre de comparaison, cherchons un outil qui soit simple d'utilisation, polyvalent, robuste et peu coûteux : mettons le couteau suisse. Eh bien, le couteau suisse du joueur en flanc, c'est le laisser passer.

A- Le laisser passer permet de maintenir les communications entre les flancs jusqu'au moment le plus utile. Un exercice a été fait sur ce thème au cours de la séance précédente où il fallait prendre de l'As seulement au second tour avec A 8 4 en face de 9 5 pour donner à couper au 3^{ème} tour car on n'avait pas d'autre rentrée dans la main que cet As (Revoir donne n°4 . Série le jeu de flanc 1. Exemples).

B- Le laisser passer permet aussi de couper les communication du déclarant. Reportez vous pour le vérifier à la série le jeu de flanc 1. Exemples donne n°8.

C- Le laisser passer, quand il prend la forme d'un refus de couper trop tôt, permet parfois de réaliser deux atouts au lieu d'un comme le montre la donne suivante :

Exemple n°26 :

	♠ 9 8 7 6		
	♥ R 9 6		
	♦ A R D 2		
	♣ D 4		
♠ R 10 4		N	♠ 5
♥ 8 3			♥ A D V 10 5 2
♦ 8 6 4 3	0	E	♦ 9 7
♣ 10 5 3 2		S	♣ V 9 8 7
	♠ A D V 3 2		
	♥ 7 4		
	♦ V 10 5		
	♣ A R 6		

Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome VII Le jeu de flanc DONNE N° 3 page 32

Nord a ouvert de 1♦, Est a déclaré 1♥, Sud a déclaré 1♠ et Ouest a passé. Nord a déclaré 2♠ et Sud a conclu à 4♠. Ouest entame ♥8 pour le ♥9 du mort le ♥10 d'Est qui rejoue ♥A tranquillement car il sait qu'Ouest à deux ♥ puisqu'il a entamé de sa plus grosse (sauf s'il a le ♥8 singleton, ce qui est encore mieux).

Enfin, Est donne un troisième coup de ♥ pour faire couper Ouest. Sud, qui n'a plus de perdante en dehors de l'atout doit couper de la ♠D pour éviter, si cela est possible, de perdre deux atouts.

C'est là qu'Ouest doit laisser passer. En effet, s'il surcoupe du ♠R, deux tours d'atout auront raison de son ♠10 et de son ♠4. Par contre s'il défausse une carte mineure quelconque, il fera son ♠R et son ♠10 car ils sont restés 3^{èmes}.

Les cas du laisser passer bénéfique en flanc sont trop nombreux pour être tous répertoriés. Nous aurons quelques exemples dans les exercices.

2- Le déblocage

Le laisser passer a parfois pour but de maintenir les communications entre les flancs mais un laisser passer ne suffit pas toujours : il faut parfois être encore plus actif et pratiquer des déblocages.

Exemple n°27:

	♠ 6 4 3	
	♥ A V 2	
	♦ R 10 4	
	♣ 7 6 5 4	
♠ R 10 8 7 2	N	♠ A 9
♥ 9 5		♥ D 10 8 6 3
♦ 8 6 5	0	♦ D V 7 3 2
♣ V 3 2	S	♣ R
	♠ D V 5	
	♥ R 7 4	
	♦ A 9	
	♣ A D 10 9 8 Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome VII	

Sud joue 3 SA sur entame du ♠7 pris par le ♠A d'Est qui retourne ♠9 pour le ♠V et le ♠R.

Maintenant Ouest rejoue ♠2 pour affranchir ses ♠. Sud doit pour réussir son contrat affranchir ses ♣ et pour cela, il devra donner une fois la main à la défense.

Si, par malheur, Est oublie de débloquent tout de suite son ♣R sur le ♠2, Sud va monter au mort à ♦ puis tenter l'impasse à ♣. Trop heureux de voir apparaître le ♣R à droite, il va laisser passer puisque Est, n'ayant plus de ♠ n'est pas dangereux. Dès lors Sud est à la tête de $4♣ + 2♦ + 2♥ + 1♠ = 9$ levées.

Par contre si Est abandonne tout de suite son ♣R, de deux choses l'une :

- ou bien Ouest a le valet au moins 3^{ème} ou le 10 au moins 4^{ème} et le déblocage du ♣R assure la chute
- ou bien Ouest n'a ni le valet au moins 3^{ème} ni le 10 au moins 4^{ème} et le déblocage du ♣R n'est nullement un cadeau pour Sud puisqu'il allait le prendre, n'ayant alors aucun intérêt à le laisser passer.

3- L'uppercut

Exemple n°28:

	♠ 8 6 3 2	
	♥ A D V	
	♦ R 4 3	
	♣ 7 6 4	
♠ A R D 9 7	N	♠ V 10
♥ 8 7		♥ 10 9 6 5 3
♦ D V 9 5	0	♦ 10 8 7 6
♣ V 2	S	♣ D 3
	♠ 5 4	
	♥ R 4 2	
	♦ A 2	
	♣ A R 10 9 8 5 Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome VII	

Ouest a ouvert de 1♠, Nord et Est ont passé et Sud a déclaré 3♣. Ouest a passé et Nord a soutenu à 4♣ sur lesquels Sud a conclu à 5♣.

Ouest a entamé le ♠A suivi du ♠R. Maintenant il retourne ♠ encore en espérant que Est, s'il a la ♣D va la mettre pour l'uppercut. Est doit le faire de toutes façons, mais comment attirer son attention ? En repartant ♠7 au lieu de ♠D pour l'obliger à couper et en espérant qu'il ne va pas couper inutilement du ♣3 ! Repartir d'une petite carte alors que l'on en a une plus grosse, on appelle cela demander l'uppercut.

E- Dans la grande série « La règle et l'exception »

1- Coupe et défausse

On sait ce qu'est jouer dans coupe et défausse : c'est jouer dans une couleur où les adversaires

1- ne possèdent plus de carte

2- possèdent des atouts dans chaque main de sorte qu'ils peuvent, dans une des deux mains se défausser d'une carte perdante dans une couleur qu'ils couperont ultérieurement, et couper dans l'autre main.

Jouer, sans raison, dans coupe et défausse est une faute de débutant qui coûte une levée à chaque fois

il ne faut pas jouer dans coupe et défausse

Mais il faut aussi parler de l'exception celle où aucune des deux mains adverses n'a de carte utile à défausser (toutes leurs levées sont maîtresses). Alors jouer dans coupe et défausse peut conduire à l'affaiblissement en atout de l'un des deux jeux adverses, affaiblissement dont on peut, peut-être, tirer profit ultérieurement.

Il faut ajouter à cela le jeu dans la triple coupe : non seulement les adversaires ne possèdent plus de cartes mais mon partenaire non plus. Alors, si on renvoie dans la triple coupe, c'est, en général pour solliciter un uppercut.

Et j'ose à peine énoncer un petit proverbe valable en fin de coup : quand je ne sais plus quoi jouer, je joue dans coupe et défausse !

Exemple n°29 :

	♠ 10 8 7 6		
	♥ R V		
	♦ A R		
	♣ A R V 10 3		
♠ 4	N		♠ A 5 3 2
♥ 8 7 6 4			♥ A D 10 9 2
♦ D 10 9 6	0	E	♦ 8 5 4
♣ 7 5 4 2	S		♠ 6
	♠ R D V 9		
	♥ 5 3		
	♦ V 7 3 2		
	♣ D 9 8		

Source Les cahiers du bridge Roger TREZEL Tome VII Le jeu de flanc donne n° 13 page 60

Sud joue 4♠ sur entame ♥8. Est réalise la ♥D puis le ♥A et il voit bien que le déclarant n'a plus de perdante en dehors de l'atout. Il joue dans coupe et défausse et le déclarant se trouve dans la regrettable position du raccourcissement : il doit éliminer les atouts pour faire ses ♣ mais, Est va laisser passer deux fois (toujours le fameux couteau suisse de la défense) il prendra au troisième tour et rejouera ♥ et cette fois ce ne sera plus dans coupe et défausse mais pour faire consommer le dernier atout du déclarant...

2- Honneur sur honneur

Si une couleur est disposée par exemple :

	D 3 2
10 6 5	R 5 4
	A V 9 8

Si on vous présente la dame, vous devez mettre le roi pour espérer faire une levée dans la couleur. C'est le cas général :

En second il faut mettre honneur sur honneur

Oui mais si une couleur est comme suit :

	D V 9
10 6 4 2	R 8 5
	A 7 3

Si vous couvrez la dame avec le roi, en raison de la présence de deux honneurs et d'une fourchette V 9, vous ne ferez aucune levée, d'où l'exception que l'on ferait mieux d'appeler la seconde règle :

En second on ne couvre pas le premier honneur que l'on vous présente si il y en deux ou plus consécutifs

F- Et deux petits conseils

1- Une ruse gratuite qui fait toujours son petit effet : conseiller la mauvaise impasse

Exemple n°30 :

	♠ 6 5 3			
	♥ 9 8			
	♦ A D			
	♣ 10 9 8 6 5 4			
♠ 10 9 8		N		♠ A 7 4 2
♥ A D 3				♥ 4 2
♦ 10 8 7 4	0	E		♦ 9 6 5 3 2
♣ V 9 3		S		♣ R 2
	♠ R D V			
	♥ R V 10 7 6 5			
	♦ R V			
	♣ A D (Source : Meyer et Conti donne n° 219 page 84.)			

Sud a ouvert de 1♥, Nord a répondu 2SA, sud a redit 3♥ et Nord a conclu à 4♥.

Ouest entame du ♠10 pour le ♠A d'Est et le ♠R de Sud. Est retourne ♠2 pour la ♠D de Sud qui joue ♦V pour la ♦D de Nord qui fait la levée.

Nord joue maintenant ♥9 pour le ♥4 d'Est et le ♥V de Sud. C'est là que vous sortez votre ruse gratuite qui marche à tous les coups et qui fait toujours son petit effet. Vous prenez du ♥A !

Attention, il faut naturellement le faire sans la moindre hésitation sinon votre ruse va être éventée. Mais vous aviez réfléchi très vite et bien analysé la situation :

- 1- Sud n'a que deux remontées au mort
- 2- Sud a sans doute trois impasses à faire : 2 à ♥ et, il faut l'espérer, une à ♣
- 3- Sud devra donc choisir pour sa seconde impasse entre ♣ et ♥. Si vous prenez de le ♥D, il n'a plus rien d'autre à faire que de tenter l'impasse ♣ **et vous, Ouest, vous savez qu'elle gagne !** Alors vous allez lui faire croire en prenant du ♥A que la ♥D est à droite en Est.
- 4- Pour sa seconde impasse, Sud va utiliser sa seconde et dernière remontée au mort et réaliser tranquillement

l'impasse ♥. Il ne lui reste plus qu'à chuter et féliciter Ouest (d'un air un peu pincé le plus souvent)

Notez que avec A D troisième, la ruse est entièrement sans risque car, même si elle ne marche pas vous ferez toujours vos deux atouts. Rappelez vous bien : deux remontées au mort pour trois impasses à faire.

2- Il ne faut jamais succomber au désespoir et prendre sa chance.

Pour cela ,il n'est pas nécessaire d'être certain du placement favorable de certaines cartes ou de la possession par le partenaire de cartes utiles, il suffit de l'envisager et de le tenter s'il n'y a rien d'autre à espérer.

Exemple n°31 :

	♠ A 5 2			
	♥ D 6 3			
	♦ A 5			
	♣ A D V 9 5			
♠ D 7 3		N		♠ 6 4
♥ A V 9				♥ R 8 5 4
♦ D V 10 3	0	E		♦ 8 7 6 4 2
♣ 7 6 4		S		♣ 8 3
	♠ R V 10 9 8			
	♥ 10 7 2			
	♦ R 9			
	♣ R 10 2 (Source : Meyer et Conti donne n° 227 page 94).			

Nord a ouvert de 1 SA, Sud a répondu 3♠ et Nord a conclu à 4♠.

Ouest entame de la ♦D pour le ♦A du mort, le ♦2 d'Est (qui donc refuse ♦) et le ♦9 de Sud. Le déclarant joue alors ♠A puis ♠2 pour le ♠V et la ♠D.

Ouest maintenant voit bien que si Est n'a plus rien le coup est terminé : il ne fera pas chuter, il ne lui reste plus qu'à tirer tristement son♥A. Et de même, si Est n'a que le ♣R la défense fera trois levées en tout et pour tout, un éventuel ♥ perdant étant défaussé sur un ♣ maître.

Par contre, si c'est le ♥R que possède Est, la chute est en vue dès que Sud a trois cartes à ♥. Mais il faut capturer la ♥D et le ♥10 éventuel de Sud et donc partir du ♥V. (Voir donnes 65à 80 pages 62à 68.)

Récapitulation

A- Les principes

Premier principe : si une manœuvre est **vraiment indispensable** à la réussite d'un contrat, **il faut absolument la tenter** quelle que soit le pronostic personnel que vous faites en faveur de sa réussite.

Deuxième principe : il faut toujours rechercher le moyen plus sûr de réussir son contrat.

Troisième principe : on doit toujours avoir pour objectif prioritaire la **réussite du contrat** que l'on a demandé. La recherche de levées supplémentaires ne doit pas, même en tournoi par paires, mettre en péril le contrat, pas plus que la crainte d'une chute plus lourde ne doit empêcher la recherche de la meilleure chance.

Quatrième principe : En flanc il faut sécuriser son partenaire en répondant pratiquement toujours à ses appels. **On ne change de flanc qu'avec la certitude de faire nettement mieux.**

B- Les conseils

Conseil n°1 : le moyen normal d'éviter une impasse est le jeu d'élimination suivi d'un rendement de main. Une position particulière d'élimination qui doit attirer votre attention est celle où vous possédez dans la couleur de remise en main (alors que tout le reste a été éliminé) la combinaison AD9

Conseil n°2 : l'impasse est la manœuvre qui vient immédiatement à l'esprit. Mais avant de l'essayer, il faut se poser les questions suivantes :

- Si elle réussit cela me suffit-il ?
- Si elle rate n'ai-je pas permis à un flanc dangereux de prendre la main pour un retour mortel ?

Conseil n°3 : si vous devez faire d'abord une double impasse, suivie d'une impasse à faire plusieurs fois, par exemple avec 9 7 6 en face de A V 10 8, pensez à la seconde phase de votre manœuvre et ne gaspillez pas dans la première impasse la carte (ici le 9) qui doit vous permettre de rester en main pour réitérer la seconde impasse et débloquez une carte plus haute en face (ici le 10 ou le valet **et non le 8 !**).

Conseil n°4 : on doit, en l'absence d'indications très précises fournies par les enchères ou par le début du coup, tirer en tête pour capturer le roi avec onze cartes et faire de même pour capturer la dame avec neuf cartes. (Avec moins de onze cartes contre le roi ou moins de neuf cartes contre la dame, il faut faire l'impasse.)

Mais, il est mieux joué de tenter une impasse au Roi à 11 cartes ou une impasse à la Dame à 9 cartes si on est sûr que l'adversaire qui prend la main vous donne de toutes façons une levée, justement parce qu'il est en main. Pour cela, il faut avoir éliminé les couleurs où il pourrait vous remettre en main à son tour

Conseil n°5 : que faire quand une impasse est possible des deux mains ? Par exemple avec AV x d'un côté et R10 x de l'autre.

Nous appellerons cette couleur une couleur tabou.

Qu'est ce qu'une couleur tabou ? C'est une couleur pour laquelle celui qui y touche le premier perd tout ou partie de ses chances d'y faire une levée.

La solution est le jeu d'élimination mais ce n'est pas toujours possible. On doit alors temporiser en rendant la main aux adversaires autant de fois que cela est compatible avec la réussite du contrat en espérant que, mal informés, ils vont toucher à la couleur tabou. Et ce n'est qu'en désespoir de cause que vous tenterez une des deux impasse. Oui, mais laquelle ? Peu importe mais certains utilisent des formules magiques comme : la dame suit toujours le valet .

Conseil n°6 : la configuration Axx (ou plus) d'un côté et Dx de l'autre procure une défausse dans un cas sur deux : il suffit de jouer d'abord petit vers la dame pour la faire en passant.

Conseil n°7 : on doit, en l'absence d'indications très précises fournies par les enchères ou par le début du coup, préférer une impasse (à 50%) à une répartition 2-2 (à 40%), ou 3-3 (à 36%) mais on doit préférer une répartition 2-1 (à 78%), 3-2 (à 68%) ou 4-3 (à 62%) à une impasse (à 50%)

Conseil n°8 : on doit, en l'absence d'indications très précises fournies par les enchères ou par le début du coup, préférer une double impasse (à 75%) à une répartition quelconque même 3-2 (à 68%) sauf la répartition 2-1 qui est, elle, à 78%.

Conseil n°9 : on doit, dès que cela est possible, essayer de **cumuler plusieurs chances**, par exemple en cherchant d'abord une répartition favorable, ou un roi sec, ou une dame seconde avant de tenter finalement une impasse. Evidemment, pour cumuler les chances il faut les tenter dans le bon ordre et commencer pas la ou les manœuvres qui n'entraînent pas en cas d'échec la chute immédiate du contrat.

Conseil n°10 : on doit avoir au début d'un coup un plan de jeu mais il faut le réviser autant de fois qu'il est nécessaire au cours du déroulement du coup en fonction des événements qui surviennent.

Conseil n° 11 : On doit donner, au début, un certain nombre de coups d'atout, autant que cela est compatible avec le plan de jeu que l'on a adopté.

Conseil n° 12 : le raccourcissement est un risque très grave en cas de répartition défavorable des atouts adverses. On peut parfois y parer en évitant de couper et en défaussant une carte qui, de toutes façons aurait été perdante. Et, naturellement, on ne se met pas de soi-même dans cette situation en coupant de sa main de base, dépensant inutilement des atouts de longueur que l'on aurait faits de toute façon en fin de coup pendant que l'adversaire garde tranquillement les siens. Couper inutilement de la main de base revient à battre ses propres atouts sans faire tomber ceux de l'adversaire.

Conseil n° 13 : dans un jeu de double coupe, il faut entamer la double coupe par la coupe de la couleur où il y a le plus de coupes à réaliser.

Conseil n° 14 : dans un jeu de double coupe, il faut encaisser ses levées extérieures avant d'entamer la double coupe proprement dite.

Conseil n° 15 : dans un jeu de double coupe, il faut, pour éviter les surcoupes prématurées, couper maître dès que cela est compatible avec la réussite du contrat.

Conseil n° 16 : pour provoquer un blocage, il faut prendre ou mettre un honneur plus tôt que l'on ne l'aurait fait spontanément.

Conseil n°17 : un entame 4^{ème} meilleure sous un valet et trois petite cartes doit être évitée. (Mais elle n'est pas tout à fait interdite)

C- un proverbe : **Qui coupe de sa main longue s'appauvrit**

D- Et, enfin, des tables de probabilités

Probabilités					
Nombre de cartes des adversaires					
↓	Répartition		↓	Répartition	
	↓	%		↓	%
2	1-1	52	3	2-1	78
	2-0	48		3-0	22
4	3-1	50	5	3-2	68
	2-2	40		4-1	28
	4-0	10		5-0	4
6	4-2	48	7	4-3	62
	3-3	36		5-2	31
	5-1	15		6-1	7
	6-0	1		7-0	< 1
8	5-3	47	9	5-4	
	4-4	33		6-3	
	6-2	17		7-2	

Vous avez ↓	Sur 100 fois, vous trouverez...		
	Un roi sec...	Une dame 2ème	Un valet 3ème
10 cartes	26 fois	52 fois	
9 cartes	12 fois	40 fois	38 fois
8 cartes	6 fois	28 fois	40 fois
7 cartes	2 fois	18 fois	36 fois
6 cartes	1 fois	4 fois	26 fois

N.B. :un roi, une dame, un valet ou n'importe quelle autre carte

Ce livret a été composé par P.LE GAGNEUX 01-43-70-56-44

