

# LE TRUSCOTT

→ par Pierre Saporta

Le partenaire a ouvert d'une couleur au palier de un. Le numéro 2 contre.  
Comment exprimer un fit au moins quatrième ?

## LE TRUSCOTT MAJEUR

Considérons le départ suivant :

S	O	N	E
?		1♠	X

Quand Sud possède quatre cartes à Pique, il peut :

▶ annoncer 2 Piques avec un jeu très régulier de 7-10HLD. ♠V854  
♥V43  
♦R96  
♣R107

▶ annoncer 3 Piques avec un jeu irrégulier de 7-10HLD. ♠V854  
♥5  
♦109653  
♣R107

▶ annoncer **2SA Truscott** avec un jeu de 11-14HLD et pas de belle couleur annexe. ♠D1076  
♥76  
♦AV54  
♣R107

♠A1076  
♥76  
♦AV54  
♣R107

Si Nord dit 3 Piques, on passera avec la première main et on rajoutera le quatrième avec la seconde.

▶ surcontrer avec un jeu de 15HLD et plus. ♠AV65  
♥A6  
♦R965  
♣R107

Un soutien ultérieur à 3 Piques rendra la situation forcing.

## LE SUPER TRUSCOTT MAJEUR

Considérons le départ suivant :

S	O	N	E
?		1♠	X

Quand Sud possède cinq cartes à Pique, il peut :

▶ annoncer 3 Piques avec un jeu régulier de 7-10HLD. ♠V10854  
♥V4  
♦R96  
♣875

▶ annoncer 4 Piques avec un jeu irrégulier de 6-12HLD. ♠V10854  
♥8  
♦R96  
♣8753

▶ annoncer **3SA super Truscott** avec un jeu de 13-14HLD. ♠A10854  
♥V4  
♦R965  
♣R5

▶ surcontrer avec un jeu de 15HLD et plus. ♠AV652  
♥A6  
♦R96  
♣R107

Un soutien ultérieur à 3 Piques rendra la situation forcing.

## LE TRUSCOTT MINEUR

Considérons le départ suivant :

S	O	N	E
?		1♦	X

Quand Sud possède cinq cartes à Carreau, il peut :

▶ annoncer 2 Carreaux avec un jeu très régulier de 7-10HLD. ♠D54  
♥V4  
♦R9652  
♣875

▶ annoncer 3 Carreaux avec un jeu irrégulier de 8H maximum. ♠V54  
♥9  
♦R9652  
♣8753

▶ annoncer **2SA Truscott** avec un jeu d'au moins 11HLD. ♠A54  
♥V4  
♦RD652  
♣875

On utilisera aussi cette enchère avec un jeu plus fort, le super Truscott mineur n'existant pas.

Pierre Saporta a choisi de vous présenter des développements un peu différents de ceux du SEF.



## L'exemple des champions



L'ANGLAIS ALAN TRUSCOTT, père de la célèbre convention jouée partout dans le monde, est une personnalité marquante du bridge de la seconde partie du XX<sup>e</sup> siècle. En 1951, à 26 ans, il fit partie pour la première fois de l'équipe de Grande-Bretagne. Il remporta dix ans plus tard les championnats d'Europe puis termina troisième de la Bermuda Bowl en 1962. Sa carrière de joueur pour la Grande-Bretagne va s'arrêter cette année-là. Les Américains lui demandèrent de venir s'installer aux États-Unis pour y rédiger *the Official Encyclopedia of Bridge*, un projet pharaonique. En deux ans à peine, aidé par des dizaines d'experts du monde entier, ce bourreau de travail achèvera une somme de 800 pages écrites en tout petits caractères (l'équivalent d'un livre de 5000 pages) où l'on peut trouver tout ce qui a un rapport avec le bridge. Ce travail encyclopédique remarquable sera mis à jour et réédité à quatre reprises. Alan Truscott assurera par la suite, pendant près de trente ans, une chronique de bridge régulière dans le *New-York Times* qui le rendra universellement célèbre. En 1965, il fut l'un des témoins à charge dans l'affaire de tricherie qui toucha les Anglais Reese et Shapiro lors de la Bermuda Bowl de 1965 à Buenos Aires. Il écrira, du reste, un livre sur cette affaire qui fit grand bruit : *The Great Bridge Scandal*. Il nous a quittés en 2005.

Bien qu'il fut connu principalement pour ses qualités d'écrivain et de journaliste, Alan Truscott était un grand technicien du jeu de bridge. La donne suivante est tirée des championnats d'Europe d'Oslo, en 1958. La Grande-Bretagne était opposée à l'Égypte où figurait celui qui devint, bien plus tard, le capitaine mythique des équipes de France open : Pierre Schemeil.

♠ 7643  
♥ D8  
♦ D972  
♣ AV8

	N	
O		E
	S	

♠ ADV10  
♥ A10742  
♦ A  
♣ D76

Don. : S - Vuln. : Tous.

Truscott	Nassif	H.Gray	Schemeil
S	O	N	E
1♥ 2♠	- -	1SA 4♠	-

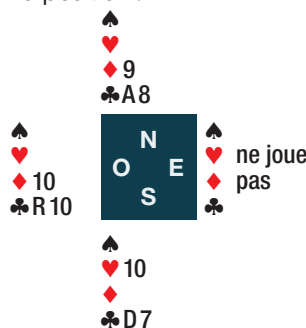
**Note :** Aujourd'hui, on répondrait évidemment 1♠ avec le jeu d'Harrison-Gray.

Nassif entama du Valet de Carreau pour le 6 d'Est et l'As. Truscott joua Cœur pour la Dame. Mais Est prit du Roi et contre-attaqua Pique pour la Dame et le Roi. Ouest poursuivit Cœur pour le Valet et l'As. Truscott encaissa alors l'As de Pique (défausse d'un Trèfle en Ouest) et coupa un petit Cœur au mort. Est surcoupa et rejoua atout.

### Comment Truscott termina-t-il son coup pour gagner son contrat ?

Pour faire dix levées, le déclarant devait bien sûr réussir l'impasse Trèfle mais aussi se débarrasser du troisième Trèfle de la main. Pour cela, il lui fallait squeezer son adversaire de gauche dans les mineures. Cependant, si l'entame du Valet de Carreau marquait bien le 10 à sa gauche, le Roi avait toute chance d'être à sa droite. Qu'à cela ne tienne ! Il lui fallait opérer un transfert de garde au préalable. Truscott joua Trèfle pour le Valet et présenta la Dame de Carreau, couverte du Roi et coupée (transfert de garde). Il encaissa alors ses deux Cœurs maîtres.

La position :



Le 10 de Cœur squeeze Ouest en position gauche.

Les quatre jeux :

♠ 7643  
♥ D8  
♦ D972  
♣ AV8

	N	
O		E
	S	

♠ R  
♥ 9653  
♦ V1085  
♣ R1094

♠ 9852  
♥ RV  
♦ R643  
♣ 532

♠ ADV10  
♥ A10742  
♦ A  
♣ D76

Pierre Schemeil fit remarquer quelques années plus tard qu'il avait commis, en rejouant atout après le Roi de Cœur, « l'une des deux ou trois erreurs de flancs de sa longue carrière » (sic). « En rejouant Trèfle au lieu de Pique et encore Trèfle après la surcoupe, poursuivit-il avec sa gouaille habituelle, il n'y aurait pas plus de squeeze que de beurre en branche et le seul "transfert" effectué aurait été... celui du résultat du match ! »

## ▶ À VOUS DE JOUER ! ◀

**JEU N°1**

♠ 87 ♥ AV72 ♦ A96 ♣ V1082	S    O    N    E	?                    1♥    X
------------------------------------	------------------	------------------------------

**JEU N°2**

♠ 6 ♥ V832 ♦ 752 ♣ RV654	S    O    N    E	?                    1♥    X
-----------------------------------	------------------	------------------------------

**JEU N°3**

♠ A105 ♥ 10976 ♦ 863 ♣ V65	S    O    N    E	?                    1♥    X
-------------------------------------	------------------	------------------------------

**JEU N°4**

♠ A5 ♥ RD7 ♦ 10853 ♣ D742	S    O    N    E	?                    1♥    X
------------------------------------	------------------	------------------------------

**JEU N°5**

♠ AV1086 ♥ 8765 ♦ 2 ♣ 1086	S    O    N    E	?                    1♠    X
-------------------------------------	------------------	------------------------------

**JEU N°6**

♠ R8765 ♥ A6 ♦ R942 ♣ 98	S    O    N    E	?                    1♠    X
-----------------------------------	------------------	------------------------------

**JEU N°7**

♠ 975 ♥ 7 ♦ RD43 ♣ RD976	S    O    N    E	?                    1♣    X
-----------------------------------	------------------	------------------------------

**JEU N°8**

♠ 7 ♥ 76 ♦ D10865 ♣ V9863	S    O    N    E	?                    1♦    X
------------------------------------	------------------	------------------------------

**JEU N°9**

♠ R876 ♥ 87 ♦ AD1065 ♣ V2	S    O    N    E	?                    1♠    X
------------------------------------	------------------	------------------------------

## SOLUTIONS

**JEU N°1** ▶ **2SA**. Truscott type. Main limite fittée par quatre cartes.

**JEU N°2** ▶ **3♥**. Barrage. Quatre atouts et un peu de distribution.

**JEU N°3** ▶ **2♥**. Le jeu est trop régulier pour un barrage à 3♥. Ne passez pas pour autant ! Dites ce que vous avez.

**JEU N°4** ▶ **Surcontre**. À partir de 10-11H, et seulement trois atouts, commencez par surcontrer.

**JEU N°5** ▶ **4♠**. Barrage classique. Cinq atouts et une distribution irrégulière.

**JEU N°6** ▶ **3SA**. Super Truscott. Cinq atouts et quelques valeurs défensives.

**JEU N°7** ▶ **2SA**. Truscott mineur. C'est l'équivalent d'un soutien à 3♣ dans le silence adverse.

**JEU N°8** ▶ **3♦**. Barrage avec cinq atouts.

**JEU N°9** ▶ **3♦**. Un Truscott dénierait une belle couleur annexe. L'enchère montre quatre Piques, cinq bons Carreaux et une dizaine de points H. C'est une enchère de rencontre. Elle sera utile pour trouver un chelem ou pour prendre la bonne décision si la séquence prend un tour compétitif élevé (le sujet des enchères de rencontre sera étudié ultérieurement dans *l'As de Trèfle*).