

TEST LE TEMPS — du — Bilan



Les compétitions s'achèvent bientôt, et vous avez connu cette année des épisodes glorieux, mais aussi quelques sérieuses déconvenues. Il est temps de faire le bilan sur votre niveau bridgesque : pouvez-vous partir en vacances l'esprit serein, ou bien faudra-t-il prévoir une valise supplémentaire de livres et magazines de bridge ?

> PAR JÉRÉMIE TIGNEL



► Entames ◀

Vous êtes en Ouest.

Quelle est votre entame avec les mains suivantes ?

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

- 1**
- | | |
|--------|--------------------|
| ♠V963 | A ► 3 de Pique ? |
| ♥D943 | B ► 3 de Cœur ? |
| ♦R1073 | C ► 3 de Carreau ? |
| ♣4 | |

- 2**
- | | |
|--------|--------------------|
| ♠D1072 | A ► 2 de Pique ? |
| ♥84 | B ► As de Trèfle ? |
| ♦95 | C ► 4 de Trèfle ? |
| ♣AR942 | |

SOLUTIONS

1 Nord n'a a priori pas de majeure quatrième, il faut donc privilégier une entame majeure. Mais comment se décider entre les deux majeures quatrièmes sans s'en remettre à une boule de cristal ? Si les têtes de séquence sont les meilleures teneurs, il vous faut savoir qu'il vaut mieux à défaut entamer sous la Dame, puis sous le Valet, sous le 10, dans une couleur sans honneur, sous l'As et en dernier choix sous le Roi. 3 de Pique : 3 points - 3 de Cœur : 5 points - 3 de Carreau : 1 point.

2 La priorité à l'entame majeure n'est valable qu'à égalité de longueur : lorsqu'on a la chance d'avoir une couleur cinquième, on peut entamer aveuglément... ou presque ! Car avec As-Roi cinquièmes sans reprise annexe, l'entame de la quatrième meilleure est plus efficace que celle de l'As, surtout lorsque le partenaire n'a que deux cartes dans la couleur. 2 de Pique : 3 points - As de Trèfle : 2 points - 4 de Trèfle : 5 points.

▶ Enchères ◀

Vous êtes en Sud.
Quelle est votre enchère avec les mains suivantes ?

1

♠ R83 ♥ AD102 ♦ ADV53 ♣ 4	S	O	N	E	A ▶ 2♥ ?
1♦ ?	-	1SA	-		B ▶ 2SA ?
					C ▶ 3SA ?

2

♠ R10842 ♥ R9832 ♦ 85 ♣ 4	S	O	N	E	A ▶ 2♣ ?
? ?		1SA	-		B ▶ 2♦ ?
					C ▶ 2♥ ?

SOLUTIONS

1 Avec 16 points d'honneurs et une belle couleur cinquième, la manche est possible, mais pas certaine : le « Gambling » à 3SA est donc un peu téméraire... de même que le bicolore cher à 2♥, forçant de manche dans le SEF. Reste l'enchère de 2SA, qui promet justement une main de 16-17 H avec une courte à Trèfle : ça tombe bien, n'est-ce pas ?
2♥ : 3 points - 2SA : 5 points - 3SA : 1 point.

2 Seulement 6 points, mais concentrés dans les deux majeures cinquièmes : cela mérite un effort de manche ! Le Stayman ne convient pas, car sur l'annonce de 2♦ on a envie d'annoncer à la fois 2♥ et 2♠ (enchères naturelles et propositionnelles) : comment savoir quelle majeure troisième le partenaire possède ? Le Texas Pique (2♥) est encore pire, car on est condamné à passer sur 2♠. En fait, il faut savoir qu'on annonce conventionnellement ce type de main par un Texas Cœur (2♦) suivi de 2♠ (voir l'encadré « En savoir plus »).
2♠ : 3 points - 2♦ : 5 points - 2♥ : 1 point.

▶ Jeu de la carte en face du mort ◀

♠ 4
♥ V1095
♦ AD2
♣ DV1072

N	E
O	S

♠ A732
♥ A6
♦ RV104
♣ R63

Don. : S - Vuln. : Nord / Sud

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

Entame : Dame de Pique

Le déclarant laisse passer les deux premiers tours de Pique. Est, en main au Roi de Pique, contre-attaque à Cœur pour la Dame d'Ouest, qui rejoue Pique. Le déclarant prend de l'As et joue Trèfle pour l'As d'Est, qui encaisse la chute en jouant Pique (ils étaient 4-4 en flanc). **Quand le déclarant a-t-il fait une erreur ?** N'oubliez pas qu'il ne connaissait pas les quatre jeux au départ.

- A ▶ Il aurait dû prendre au premier ou deuxième tour de Pique.
- B ▶ Il aurait dû plonger de l'As de Cœur.
- C ▶ Jamais ! Il a bien joué, mais la défense a été implacable...

SOLUTION

Le plan de jeu du déclarant était de couper les communications de la défense, si Ouest possédait cinq cartes à Pique sans l'As de Trèfle. Mais Est, voyant que le retour Pique ne suffirait pas à battre le contrat, a fait un contretemps à Cœur (bravo !). Sud aurait pu s'y attendre : on ne peut donc pas dire qu'il ait joué au mieux de ses intérêts. À ce stade du coup, il aurait pu plonger de l'As de Cœur, en espérant une position bloquante à Cœur (Rx ou Dx en Ouest). Mais cette position est tellement lointaine qu'il aurait mieux valu, dès le début du coup, prendre au premier ou au deuxième tour de Pique, en misant tout sur une répartition 4-4 : restons simple, surtout lorsqu'il n'y a pas d'alternative probante !
A : 5 points - B : 3 point - C : 1 point.

EN SAVOIR +++

Le SEF fait la part belle aux bicolores majeurs 5-5 sur l'ouverture de 1SA !

Voici une liste exhaustive de l'ensemble des moyens dont vous disposez, en fonction du potentiel de votre main :

- avec un net espoir de chelem :
2♥ (Texas Pique), suivi de 3♥
- avec un petit espoir de chelem :
2♥ suivi de 4♥ (encourageant non forçant)
- avec un jeu de manche (sans espoir de chelem) :
4♦
- avec un petit espoir de manche :
2♦ (Texas Cœur) suivi de 2♠
- sans espoir de manche : il est préférable de faire un Texas Pique (2♥), surtout lorsqu'on n'a pas une main nulle ; car si les adversaires réveillent, on pourra annoncer 3♥ pour montrer un bicolore ♠ + ♥ (ce qu'on ne pourrait pas faire si on avait commencé par un Texas Cœur).

Le mieux est l'ennemi du bien

Lorsque vous êtes déclarant, il est louable de chercher à maximiser vos chances de gain et à ne pas mettre tous vos œufs dans le même panier. Mais avant d'adopter un plan de jeu plus ou moins alambiqué (voir donne ci-contre), vérifiez qu'il ne comporte pas un écueil : dans le bridge de tous les jours, les plans de jeu les plus simples sont souvent les meilleurs...

► Jeu de la carte en défense ◀

♠ 82
♥ DV75
♦ A853
♣ R92

♠ A54
♥ 983
♦ 764
♣ DV103

	N	E
O		
	S	

Don. : S - Vuln. : Tous

	S	O	N	E
1♠	-	-	1SA	-
3♠	-	-	4♠	-

Entame : Dame de Trèfle

Le déclarant appelle un petit Trèfle du mort, votre partenaire fournit le 7 et le déclarant le 6. Vous rejouez le Valet de Trèfle qui fait à nouveau la levée (votre partenaire fournissant le 4, et le déclarant le 8). **Que rejouez-vous ?**

- A ► Cœur, en espérant l'As chez votre partenaire ?
- B ► Carreau, en espérant le Roi chez votre partenaire ?
- C ► Trèfle, pour ne pas aider le déclarant à manier les couleurs rouges ?

SOLUTION

Le retour Trèfle est neutre, et laisse le déclarant se débrouiller tout seul dans le maniement des Cœurs et des Carreaux. C'est la politique à adopter lorsqu'on pense que le déclarant aura du mal à faire son contrat. Qu'en est-il dans le cas présent ? La redemande à 3♠ de l'ouvreur promet six belles cartes (il possède donc RDV sixièmes), et de 15 à 17 H : votre partenaire en possède donc entre 6 et 8 H, dont l'As de Trèfle. Si le déclarant possède tous les gros honneurs manquants dans les rouges, il ne chutera que s'il fait une renonce ! Il faut donc que le partenaire possède une pièce rouge. Si c'est l'As de Cœur, il ne s'envolera pas... Et si c'est le Roi de Cœur, il est en bien mauvaise posture (le déclarant fera l'impasse). Conclusion : le partenaire doit avoir le Roi de Carreau. Remarquez qu'il est nécessaire de jouer Carreau avant que l'As de Pique ne saute, sinon le déclarant, après avoir fait tomber les atouts, défaussera son Carreau perdant sur un Cœur du mort.

La main du déclarant : ♠ RDV1097 ♥ AR4 ♦ DV ♣ 86.

Retour Carreau : 5 points - Retour Cœur : 1 point - Retour Trèfle : 2 points.

► Jeu de la carte en face du mort ◀

♠ 853
♥ D64
♦ AD853
♣ 62

	N	E
O		
	S	

♠ R92
♥ ARV104
♦ R7
♣ A83

Don. : S - Vuln. : Personne

	S	O	N	E
1♥	-	-	2♥	-
4♥	-	-	-	-

Entame : Roi de Trèfle

Sur le Roi de Trèfle, Est fournit le Valet. Lorsque vous tirerez les Cœurs, vous apprendrez qu'ils sont 3-2 en flanc. **Quel est votre plan de jeu ?**

- A ► Laisser-passer à Trèfle, puis coupe de la main courte.
- B ► Affranchissement des Carreaux par la coupe, puis purge des atouts en finissant au mort.
- C ► Purge des atouts ; puis les Carreaux tirés en tête, et si nécessaire l'impasse indirecte à Pique.

SOLUTION

Si les Carreaux sont bien répartis (résidu 3-3 en flanc), pas de souci. Dans le cas contraire, le plan C permet de gagner si l'As de Pique est en Est. On peut aussi se prémunir contre une répartition 4-2 des Carreaux en les affranchissant (deux tours de Carreau, puis Carreau coupé maître) avant de rejoindre le mort à l'atout : c'est le plan B, qui n'échoue que si les Carreaux sont affreusement répartis. Le plan A, quant à lui, fait fi de la belle couleur à Carreau : il consiste à laisser passer l'entame en évitant ainsi Est, puis à couper le troisième Trèfle (de la Dame, on n'est jamais trop prudent !), ce qui nous amène bien à dix levées (six atouts dont un en coupe, trois Carreaux et un Trèfle), et plus si affinités. Un plan de jeu simple, et quasiment à 100%...

Plan A : 5 points - Plan B : 3 points - Plan C : 1 point.

EN SAVOIR +++

Dans le problème ci-dessus de jeu de la carte en défense, avez-vous remarqué que le déclarant aurait pu poser plus de problèmes à la défense ? Pouviez-vous faire chuter à coup sûr ?

Avec trois perdantes directes, la crainte du déclarant est un retour Carreau, si le Roi est mal placé. Mais ce retour n'est dangereux que s'il est effectué par Ouest : le déclarant aurait donc dû couvrir le second tour de Trèfle du Roi pour mettre Est en main. Contre un déclarant aussi habile, Ouest doit donc rejouer Carreau immédiatement après la première levée pour faire chuter le contrat ! Pas facile... mais trouvable, en effectuant le bon raisonnement avant de rejouer machinalement le Valet de Trèfle.

Le laisser-passer

Il est utilisé couramment dans les contrats à Sans-Atout pour couper les communications de la défense : vous connaissez la fameuse « règle de sept », n'est-ce pas ?

C'est une arme tout aussi efficace dans les contrats à la couleur, que ce soit pour effectuer un laisser-passer (éventuellement orienté, comme c'est le cas dans la donne ci-contre) ou pour conserver un arrêt positionnel et empêcher l'adversaire d'ouvrir deux levées directes dans la couleur (exemple typique : entame du Roi, avec xxx au mort pour AVx chez le déclarant).

► Jeu de la carte en défense ◀

♠ 943
♥ A5
♦ 872
♣ D10952

N	♠ V62
E	♥ R83
S	♦ RV64
O	♣ 763

Don. : N - Vuln. : Est / Ouest

S	O	N	E
2SA	-	3SA	-

Entame : 5 de Pique

Le déclarant prend votre Valet du Roi, puis laisse filer la Dame de Cœur jusqu'à votre Roi, votre partenaire fournissant le 7. Que rejouez-vous ?

- A ► 6 de Pique
- B ► 8 de Cœur
- C ► 4 de Carreau

SOLUTION

Il est tentant de rejouer Cœur pour « tuer le mort » et empêcher l'exploitation des Trèfles... mais un déclarant sain d'esprit n'aurait-il pas commencé par affranchir cette couleur, si nécessaire ? On peut en déduire que la couleur est déjà maîtresse - Sud y détenant ARx(x) ou ARV(x) - ce qui devrait mettre fin à vos envies de meurtre. Le déclarant a donc au moins neuf levées au chaud : une à Pique, trois à Cœurs et cinq à Trèfle. Il y a urgence ! Côté compte des points, avec 14H entre le mort et votre main et 20-21H connus chez le déclarant, cela n'en laisse que 5 ou 6H chez votre partenaire. Il semble que le plus sage soit de rejouer Pique, sa couleur d'entame, en espérant qu'il détienne l'As cinquième (avec ou sans la Dame). Mais avant de foncer tête baissée, regardez-bien les petites cartes à Pique présentes au mort et dans votre main : le 2, le 3 et le 4 sont visibles. L'entame du 5 ne provient donc d'une couleur quatrième, et le retour Pique ne peut pas faire chuter. Le seul espoir de faire quatre levées directes est de rejouer Carreau, en espérant l'As quatrième ou A10x chez le partenaire.

6 de Pique : 1 point - 8 de Cœur : 2 points - 4 de Carreau : 5 points.

Vous avez obtenu...

Entre 30 et 40 points :

Vous êtes un(e) champion(ne) !

Votre excellente technique vous permet de venir à bout de la plupart des situations, dans tous les compartiments du jeu. Le dernier qui vous a vu chuter un coup sur table ou « filer » un contrat n'est pas très jeune... Même lui sait que vous avez progressé depuis vos jeunes temps, et redoute de vous rencontrer à la table.

Partez en vacances l'esprit tranquille cet été... ou allez glaner des titres dans les festivals !

Entre 20 et 29 points :

Vous êtes un(e) bon(ne) joueur(se)

Vous avez de bonnes bases, et votre technique vous suffit à traiter tout à fait correctement 90% des donnes. Il ne vous manque pas grand chose pour bousculer l'élite : d'ailleurs, votre partenaire et vous, finissez régulièrement devant de très bonnes paires. Alors que faut-il pour vous améliorer : un peu plus de travail sans doute ? Peut-être aussi de concentration ? Seul(e) vous le savez.

Mais ne perdez pas trop de temps à vous autopsier et prenez des congés bien mérités : emmenez simplement un ou deux magazines de bridge avec vous !

Moins de 20 points :

Allez vous reposer !

Avez-vous bien compté vos points ? Sortez-vous d'une éprouvante journée de compétition où tous les adversaires vous ont « mystifié », à tel point que vous en perdez tous vos moyens ? Il semblerait en tout cas que vous préféreriez faire confiance à votre intuition et votre présence à la table, plutôt qu'à la technique pure.

Partez en vacances sans rien emporter avec vous : vous avez besoin d'un grand bol d'air pour respirer à nouveau la sérénité au bridge ! Mais prévoyez quelques stages ou cours à la rentrée...