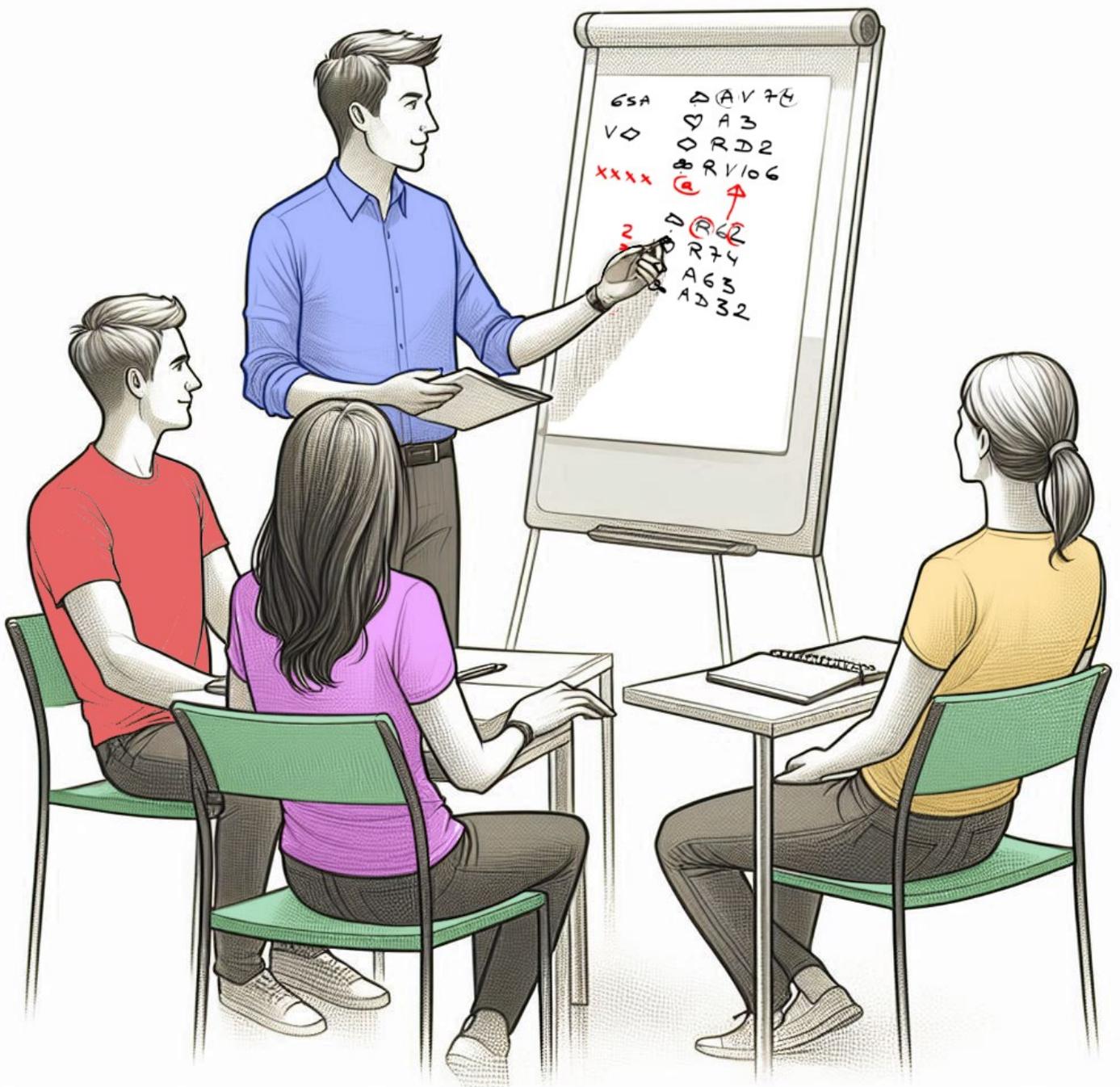


Les billets de Philippe

*Tournois du mardi soir commentés
par P. Caralp*



Club de Bridge Reims

Sud	
♠ 10 4	
♥ AD 8 7 6 4	
♦ A 7 3	
♣ AD	

Nord	
♠ AR 6 2	
♥ V	
♦ RD 8 4	
♣ RV 10 6	

S	O	N	E
	1♥	X	pas
1♠	2♥	3♣	fin

Contrat : 2♠
Entame : 4♠

N	E
O	S

L'entame atout est faite « par défaut » puisqu'on n'entame pas sous les As. Le mort est beau, la D♠ et la D♣ pourraient suffire pour réaliser la manche. Mais peut-être l'enchère de contre (d'appel) sur 2♥ serait plus raisonnable si le partenaire possédait un jeu « blanc » (en fait l'enchère de 3♣ indique 5 cartes à ♠).

Le 2 de ♠ est fourni sur l'entame et votre partenaire produit la Dame. Celui-ci rejoue ♥ pour votre Dame et ne voyant rien de mieux à faire, vous insistez à ♠ et votre 10♠ file jusqu'au Valet du déclarant.

En main pour la première fois et peut-être aussi la dernière, le déclarant joue un petit ♣ vers Roi Valet. Possédant As Dame secs, vous prenez de l'As.

Les perspectives ne sont pas roses et vous vous demandez bien où vous pourriez trouver la levée de chute (vous avez la D♠, la D♥, l'A♣ et l'A♦) ?

Puisque tout est bouché dans les mineures, il faut espérer faire une levée d'atout. Cela peut marcher si votre partenaire en détient quatre et le déclarant trois seulement. Est-ce plausible ? En fait, c'est même très probable si vous avez fait attention à un petit détail. Le déclarant aurait-il laissé filer l'entame ♠ vers son Valet si celui-ci était quatrième ? Certainement pas ! L'entame localise la D♠, qui serait assez fou pour entamer sous la Dame d'atout ? Et avec As Roi 4èmes en face du Valet 4ème, on fournit l'As (puis on joue le Roi pour prendre une éventuelle Dame seconde).

Vous rejouez donc l'A♥ pour faire couper le mort et c'est le flanc gagnant :

Donne 29	Nord	Vul EO					
	♠ AR 6 2	Donneur O					
	♥ V						
Ouest	♦ RD 8 4	Est					
	♣ RV 10 6						
♠ 10 4	<div style="display: inline-block; text-align: center;"> <table border="1" style="background-color: #336633; color: white;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table> </div>	N	E	O	S	♠ D 9 8 5	
N	E						
O	S						
♥ AD 8 7 6 4		♥ 10 9 3					
♦ A 7 3		♦ 9 6 5					
♣ AD		♣ 8 5 2					
	♠ V 7 3						
	♥ R 5 2						
	♦ V 10 2						
	♣ 9 7 4 3						
	Sud						

Nord
♠ A 9 6 5 4 3
♥ R D V 8 6
♦ —
♣ R 5



Sud
♠ 8 2
♥ A 9 7
♦ A D 6
♣ 10 9 8 4 2

S	O	N	E
			1SA
passe	3♣ ^o	4♦	passe
4♥	fin		

Contrat : 4♥
Entame : 6♣

L'enchère de 4♦ après le Texas à 3♣ montre clairement un bicolore 5/5 majeur. Certes, la main de Nord n'est pas si forte que ça pour imposer la manche avec une ouverture adverse d'1SA placé derrière, mais comment exprimer une telle main ?

Sud n'en revient pas de posséder tant de jeu. Il conclut à la manche avec sérénité.

Vous fournissez le Roi sur l'entame du 6♣, sait-on jamais ? Mais Est prend de l'As et encaisse la Dame. Après un temps de réflexion, il rejoue le R♦. C'est bien joué. Cela suit un grand principe de la défense qui dit : la **stratégie** habituelle de la **défense** consiste à **faire couper la main de base** (à moins de mort inversé, la main de base est celle qui possède le plus d'atouts).

Sud prend de l'A♦ et voit qu'il n'a droit qu'à une seule perdante à Pique. Son plan est simple : couper du côté court, avec sa main. Il joue A♠ et ♠, ouvrant sa coupe en main. L'adversaire insiste à ♦, espérant faire couper le mort mais le déclarant produit la D♦, monte au mort au R♥ et avance un petit ♠ qu'il coupe de l'As quand Est fournit une troisième fois. Il remonte au mort à l'atout et en profite pour éliminer les atouts de la défense avant de « tabler ».

Les quatre mains :

Donne 13	Nord	Vul N/S
	♠ A 9 6 5 4 3	Donneur Est
	♥ R D V 8 6	
	♦ —	
Ouest	♣ R 5	Est
♠ V 7		♠ R D 10
♥ 10 2		♥ 5 4 3
♦ V10987543		♦ R 2
♣ 6		♣ A D V 7 3
	♠ 8 2	
	♥ A 9 7	
	♦ A D 6	
	♣ 10 9 8 4 2	
	Sud	

Nord
♠ 8 5 4
♥ V 4
♦ AR 7
♣ AD 10 7 6



Sud
♠ D 7 3 2
♥ AR 9 5
♦ 8 3
♣ R 5 3

S	O	N	E
1♣	1♠	2♠	passe
2SA	passe	3SA	fin

Contrat : 3SA
Entame : R♠

Nord fait un cue-bid à 2♠. Cette réponse indique un jeu fort avec soit un fit dans la couleur d'ouverture, soit une absence de garde dans la couleur adverse.

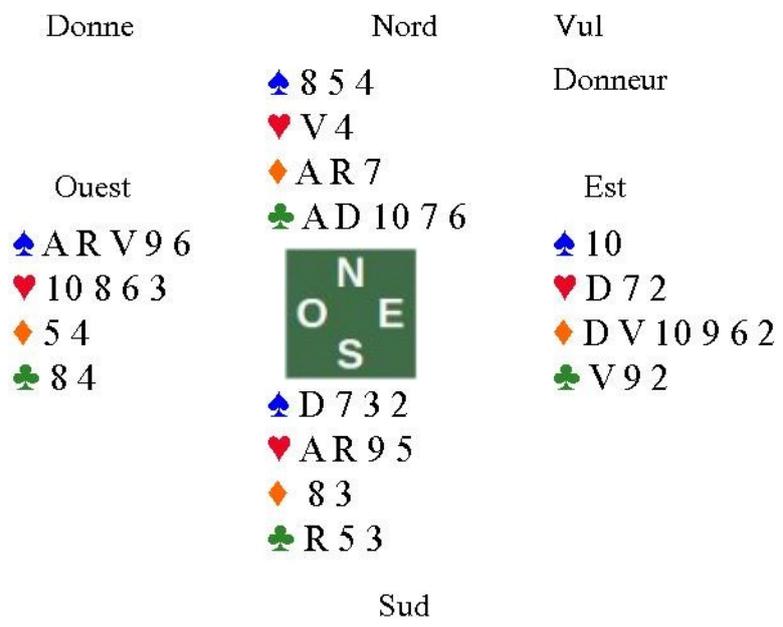
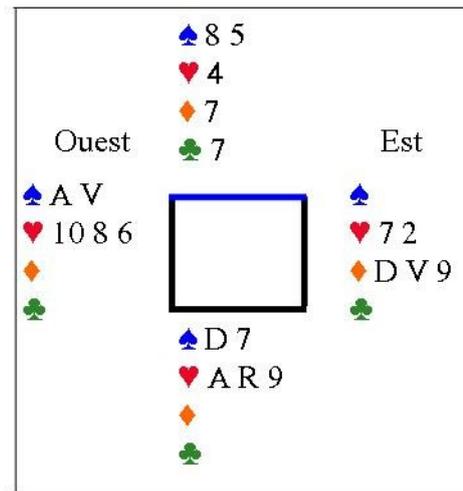
Ouest entame du R♠, rompant les communications de la défense dans cette couleur (les enchères dévoilant le partage 5/1 des ♠), puis rejoue ♦ et vous faites la levée de l'As. Vous testez les ♣ en deux tours, l'As puis le Roi, constatant le partage 3/2. Les neuf levées sont là. Comment allez-vous essayer d'en « extraire » une dixième ?

Espérant la Dame placée, vous jouez ♥ vers le Valet mais Est le prend pour rejouez ♦. Vous encaissez la D♣ puis le 10 et voici la position au moment où vous tirez le 7♣ du mort :

Sur le 7♣, Est abandonne facilement un ♦ et vous le 7♠. Ouest par contre ne peut pas lâcher un ♥ sous peine de vous affranchir le 9. Il doit défausser le V♠ ce qui vous permet de le remettre en main à l'A♠ pour le forcer à rentrer dans la fourchette AR9♥.

Bravo ! vous venez d'exécuter un superbe « squeeze rendement de main ».

Remarque : un retour ♥ après la D♥ « casse » le squeeze.



Le billet de Philippe – tournoi commenté du mardi soir - le 09 juillet 2024

Nord
♠ 4 3
♥ 7 5 4
♦ D 10 9
♣ D 8 7 6 4



Sud
♠ A 9 6 2
♥ A R D V 3
♦ A V
♣ 3 2

S	O	N	E
	1♦	passe	passe
X	passe	2♣	passe
2♥	fin		

Contrat : 2♥

Entame : R♠

Du nouveau dans les (trop vastes) zones de points de réveil !

Pour faire simple :

L'annonce d'une couleur au palier éco va jusqu'à l'ouverture

L'annonce d'une couleur à saut montre 5 ou 6 cartes avec 14/16 points.

Le contre suivi de l'annonce d'une nouvelle couleur montre 17/19, comme un contre d'intervention.

Le réveil par 1SA « monte » jusqu'à 14H

L'adversaire entame du R♠ et vous constatez que votre contrat n'est pas en danger : cinq levées d'atout, l'A♦, l'A♠ et une coupe à ♠ feront huit levées.

T.P.P. oblige, vous essayez de gratter une levée de mieux. Pour ce faire, vous allez affranchir la D♦ du mort, carte qu'il faudra rendre maître avant la coupe ♠ qui servira de communication pour aller la chercher.

Par réflexe vous laissez passer le R♠ (rendre la coupe immédiate et faire plaisir à votre professeur) puis, sur la (bonne) contre attaque atout, vous prenez de l'A♥ et jouez A♦, V♦ pour le Roi adverse.

L'adversaire donne un second tour d'atout mais vous prenez du R♥, tirez l'A♠, coupez un ♠ avec le 7♥, défausez un ♣ (ou un ♠) sur la D♦ et réalisez au total cinq levées d'atout, l'A♠, une coupe à ♠ de la main courte et la D♦ : 2♥+1.

Les quatre jeux :

Donne 6	Nord	Vul E/O
	♠ 4 3	Donneur O
	♥ 7 5 4	
	♦ D 10 9	
	♣ D 8 7 6 4	
Ouest		Est
♠ R D V		♠ 10 8 7 5
♥ 9 6 2		♥ 10 8
♦ R 5 4 3 2		♦ 8 7 6
♣ A V		♣ R 10 9 5
	♠ A 9 6 2	
	♥ A R D V 3	
	♦ A V	
	♣ 3 2	
	Sud	

Nord
♠ V 9 8
♥ AD 7
♦ 7 4 3
♣ D 10 9 7



Sud
♠ AR 6
♥ R 10 9
♦ RD 9
♣ V 5 3 2

S	O	N	E
1SA	passe	3SA	fin

Contrat : 3SA
Entame : 5♥

Séquence simple et sans histoire.

L'adversaire entame du 5♥. Vous prenez en main et présentez un petit ♣ pour le 10 et le Roi.

La défense contre-attaque du 2♦, vous fournissez le Roi qui est pris de l'As et Ouest, à gauche, rejoue le 6♦ pour le 10.

Comment allez-vous négocier ce coup ?

Les perspectives sont sombres. Vous avez deux levées à ♠, trois à ♥, une seule à ♦ et à venir, deux à ♣. La seule couleur où vous pourriez récupérer la levée manquante est à ♠, soit en tirant AR, espérant la Dame seconde, soit en faisant la double impasse à D10.

Parallèlement, vous avez deux perdantes à ♣ en plus de l'A♦. La première étape consiste à retenir à ♦, espérant que le treizième ♦ ne sera pas dans la main de l'A♣. Puis, après avoir pris le troisième tour de ♦, vous délogez l'A♣. La défense rejoue ♥, pris du mort et c'est l'heure de vérité, impasse ou jeu en tête. La double impasse représente autour de 25% de chance, alors que le jeu en tête nécessite un partage 5/2, 31%, avec la Dame doubleton, soit deux chances (cartes) sur (les) sept (cartes). Sans même calculer tant la balance penche d'un côté, vous présentez le V♠ et, D10♠ étant placés, vous remplissez votre contrat. Notez pour finir l'excellente contre-attaque du 2♦ (et non du Valet qui permettrait au déclarant de réaliser le 9♦) en Est.

Les quatre jeux :

<p>Donne 9</p> <p>Ouest</p> <p>♠ 4 3 2</p> <p>♥ 8 5 4 2</p> <p>♦ A 6 5</p> <p>♣ A 8 4</p>	<p>Nord</p> <p>♠ V 9 8</p> <p>♥ AD 7</p> <p>♦ 7 4 3</p> <p>♣ D 10 9 7</p>  <p>♠ AR 6</p> <p>♥ R 10 9</p> <p>♦ RD 9</p> <p>♣ V 5 3 2</p> <p>Sud</p>	<p>Vul NS</p> <p>Donneur O</p> <p>Est</p> <p>♠ D 10 7 5</p> <p>♥ V 6 3</p> <p>♦ V 10 8 2</p> <p>♣ R 6</p>
---	---	---

Donne 4	Nord	Vul Tous
	♠ A 8 5 3	Donneur O
	♥ R D	
	♦ A 7 6	Est
	♣ 10 6 5 4	♠ 7 2
Ouest	<div style="border: 2px solid black; width: 100px; height: 50px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> </div>	♥ A V 10 6 5 2
♠ R D 10 9 6		♦ D V 2
♥ 8 7		♣ 9 8
♦ 9 8 5 4 3		
♣ V		
	♠ V 4	
	♥ 9 4 3	
	♦ R 10	
	♣ A R D 7 3 2	
	Sud	

Une donne 1ère série

Contrat : 3SA
Entame : R♠

S	O	N	E
1SA	passe	2♣	passe
2♦	passe	3SA	fin

Rappelez-vous : tout ce qui ressemble à une ouverture d'1SA doit être ouvert d'1SA!...

L'adversaire entame du R♠ (le 3, le 7, le 4) et, n'arrivant pas à « lire » ce 7♠ (ce pourrait être un singleton), rejoue ♥ pour l'As et la défense continue ♥ pour le Roi du mort.

Vous avez 10 levées : un ♠, un ♥, deux ♦ et six ♣ (sur les 11 restantes) et vous devez penser au squeeze. Quand **trois couleurs** sont **menaçantes** il y a parfum de **double squeeze**.

Les ♠ sont bien orientés (la garde placée avant la menace) et si V10♥ sont à droite (bien orientés aussi par rapport au 9♥), c'est dans la poche. On tire maintenant toutes les levées noires en finissant en main (l'A♠ puis les ♣). Deux tours de ♠, deux tours de ♥ et six tours de ♣ amènent une position à trois cartes de la fin où le joueur de gauche doit s'accrocher à un ♠ et le joueur de droite à un ♥. Voici la position au moment où vous tirez le dernier ♣ (la squeezezante) :

	♠ 8	
	♥ —	
	♦ A 7 6	
	♣ —	♠ —
♠ 10	<div style="border: 2px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">N O S E</div>	♥ V
♥ —		♦ D V 2
♦ 9 8 5		♣ —
♣ —	♠ —	
	♥ 9	
	♦ R 10	
	♣ 7	

Sur le 7♣, Ouest défausse le 5♦ et le mort le 8♠, devenu inutile. Est défausse le 2♦ pour faire barrage au 9♥ du déclarant et le 7♦ du mort se retrouve maître par l'opération du Saint Esprit. Amen (le top...)

Le billet de Philippe – tournoi commenté du mardi soir - le 06 juin 2024

Nord
♠ 8 4 2
♥ A D V 8 7 3
♦ R
♣ A R 7



Sud
♠ A D 10 6 5 3
♥ 5 2
♦ A 10
♣ 8 5 2

S	O	N	E
		1♥	pas
1♠	pas	3♥	pas
3♣	pas	4♣	pas
4SA	pas	5♥	pas
6♠	fin		

Contrat : 6♠

Entame : 4♣

Notez qu'après une répétition à saut de l'ouvreur (3♥), toutes les enchères du répondant (la répétition du répondant incluse) sont forcing. On dit qu'on n'améliore pas la partielle, ce qui signifie qu'on aura plus souvent cinq ou six ♠ et un jeu fort, avec chelem en vue, plutôt que six ♠ et un jeu (très) faible, jeu avec lequel il faudra passer sur 3♥.

Nord, maximum (il pourrait avoir le 2♦ au lieu du Roi), commence les contrôles, agréant ainsi les ♠ (il n'a pas dit 2♣ sur 1♠). Sud n'a « que » 10 points mais six ♠ AD10 et un As ! Il pose le BW et conclut au petit chelem à ♠.

L'adversaire entame du 4♣ (on entame sous son plus gros honneur contre un chelem à la couleur, particulièrement si c'est un Roi). Vous prenez de l'As du mort et avancez le 2 de ♠ vers la Dame (espérant le Roi second placé). Quand le Valet tombe à gauche, vous remontez au R♦ (qui, bien que sec, vaut quand même plus que le 2♦ sec !) et rejouez ♠ vers le 10 puis A♠ pour capturer le Roi.

On tente maintenant l'impasse à ♥ pour la « surlevée » mais le R♥ est mal placé. Il n'y a plus qu'à défausser le ♣ perdant sur le V♥ maître du mort pour assurer 12 bonnes levées.

Les quatre jeux :

Donne 7	Nord	Vul Tous
	♠ 8 4 2	Donneur N
	♥ A D V 8 7 3	
	♦ R	
	♣ A R 7	
Ouest		Est
♠ V	♠ A D 10 6 5 3	♠ R 9 7
♥ 10 9 6 4	♥ 5 2	♥ R
♦ V 6 5 4	♦ A 10	♦ D 9 8 7 3 2
♣ D 9 4 3	♣ 8 5 2	♣ V 10 6
	Sud	

Nord
♠ A V 4
♥ D 10 9 8
♦ D V 2
♣ R 3 2

N
O E
S

Sud
♠ R D 10 8
♥ A 6 4
♦ R 7 4
♣ D V 4

S	O	N	E
1SA	3♣	X	passe
3♠	passe	3SA	fin

Contrat : 3SA
Entame : 7♣

Après une ouverture d'1SA et un barrage au palier de 3 en mineur, le Contre du répondant est un Stayman.
Avec une majeure par 5 après : 1SA 3♣/♦ ?, on « croise » les majeures (3♥ = cinq ♠ et 3♠ = cinq ♥, forçing de manche).
L'idée est de faire jouer l'ouvreur d'1SA et surtout, de faire entamer l'intervenant.

Ouest entame du 7♣ et Ouest fournit le 10, pris par la Dame du déclarant. Celui ci possède quatre levées à ♠ et l'A♥. Il doit trouver quatre levées dans les trois autres couleurs. ♣ est la couleur adverse et deux levées vont venir naturellement dans cette couleur. On peut récupérer les deux manquantes aussi bien à ♥ qu'à ♦. On pourrait penser qu'à cause de la longueur, les ♥ sont préférables aux ♦ mais c'est une erreur. A ♦, vous avez la certitude de trouver les deux levées manquantes alors qu'à ♥, il faudra « passer la bonne ». Si vous vous trompez (A♥ et petit pour le 10 et le Valet), la défense rejoue ♥ pour le Roi et affranchit les ♣ alors qu'elle possède encore l'A♦. Jouer ♦ après la D♣ est une ligne de jeu à 100%. Ouest, en main à l'A♦, doit jouer A♣ et ♣. S'il rejouait un petit ♣ sans tirer l'As, il serait squeezé sur les ♠ puis remis en main à ♣, et contraint de rejouer sous le R♥ pour +1.
Les quatre jeux :

Donne 1	Nord	Vul Per
	♠ A V 4	Donneur Sud
	♥ D 10 9 8	
	♦ D V 2	
	♣ R 3 2	
Ouest		Est
♠ —		♠ 9 7 6 5 3 2
♥ R 5 3		♥ V 7 2
♦ A 6 5 3		♦ 10 9 8
♣ A 9 8 7 6 5		♣ 10
	♠ R D 10 8	
	♥ A 6 4	
	♦ R 7 4	
	♣ D V 4	
	Sud	

Le billet de Philippe – tournoi commenté du mardi soir - le 28 mai 2024

Nord	
♠	7 3
♥	A R V 4
♦	R V 10 5 2
♣	V 3

S	O	N	E
	1	1♦	1
1♠	1	2♦	1
2SA	1	3SA	1

Contrat : 3SA
Entame : 10♣

Ouest	
♠	R D 5 2
♥	D 10 3
♦	7
♣	10 9 8 6 2



« Ouverture d'1Sans-Atout 12/14 » annoncent les adversaires quand vous vous assoyiez. Vous entamez du 10♣ en Ouest et le mort s'étale. Nord, un puriste, explique qu'il n'a pas voulu ouvrir d'ISA avec deux petits ♠ et le V♣ second. Une redemande à ISA sur 1♠ montrerait 15/17 et c'est pourquoi il a dû répéter ses ♦.

Sud appelle le V♣ du mort et la Dame de votre partenaire est capturée par l'As du déclarant. Celui-ci poursuit par A♦ et ♦ et il vous faut défausser.

C'est le moment de faire le point. Sud a déjà montré deux As. Il ne lui reste donc que 3 points pour justifier son enchère de 2SA. A la vue du mort, il possède soit la D♦ et le V♠, soit le R♣. S'il détient la D♦, il a ses 9 levées, cinq ♦, l'A♣ et trois ♥ avec l'impasse. Par contre, s'il a le R♣, c'est votre partenaire qui a AV♠ et vous pouvez engranger quatre levées à ♠ et la D♦. Mais votre partenaire ne voit pas dans les jeux et il pourrait espérer que vous détenez le R♣ à la place du R♠ et rejouer ♣.

Comment allez-vous lui suggérer la contre-attaque à ♠ ?

Sur le deuxième tour de ♦, vous défaussez le 9♣, un appel de préférence pour les ♠ qui montre également le manque d'intérêt pour les ♣. Message reçu. En main à la D♦, le partenaire rejoue A♠ et V♠ et le contrat chute d'une levée. Les quatre jeux :

Donne 15	Nord	Vul EO
	♠ 7 3	Donneur O
	♥ A R V 4	
	♦ R V 10 5 2	
	♣ V 3	
Ouest		Est
♠ R D 5 2	♠ 10 8 6 4	♠ A V 9
♥ D 10 3	♥ 7 6	♥ 9 8 5 2
♦ 7	♦ A 6 3	♦ D 9 8 4
♣ 10 9 8 6 2	♣ A R 7 4	♣ D 5
	Sud	

Nord				
♠ 9 7				
♥ A 10 8 6 5 4				
♦ 10 3 2				
♣ A V				
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table>		N	O E	S
N				
O E				
S				
Sud				
♠ A R D 6 5 2				
♥ R				
♦ R 6 4				
♣ 8 5 4				

S	O	N	E
1♠	passe	1SA	passe
3♣	passe	4♣	fin

Contrat : 4♠

Entame : 5♦

On aurait certes préféré que le R♥ ne soit pas sec pour une redemande à saut mais avec le R♦ en moins on aurait ouvert d'1♠ puis dit 2♠ sur 1SA.

Or 3 points, c'est le calcul statistique pour réaliser un pli (40 points divisés par 13 plis font 3). Tant pis donc pour le R♥ sec, si jamais le partenaire possède l'A♥ ou la D♥, peut-être ce Roi fera-t-il un pli ?

Nord, maximum et fité conclut à la manche.

L'entame ♦ est prise de l'As et la défense rejoue la couleur.

Vous avez deux perdantes à ♦ et deux à ♣. T.P.P. oblige, vous devez essayer d'éliminer ces perdantes. Le ♦ partira sur l'A♥ et le ♣ sera coupé.

Après la levée du R♦, vous débloquez le R♥, montez au mort à l'A♣ et défaussez le 6♦ sur l'A♥. Le ♦ ayant disparu, on s'occupe maintenant du ♣ qu'on va éliminer par la coupe. L'adversaire n'ayant pas trouvé ni l'entame atout ni le retour atout après l'A♦, on « ouvre » la coupe à ♣ du mort en présentant le V♣. La D♣ fait la levée et l'adversaire rejoue atout. Mais trop tard, vous prenez de l'As et coupez votre 8♣. Est vous surcoupe le troisième tour de ♣ mais comme les atouts sont partagés 4/1, il doit le faire avec un atout naturel (on dit avec son argent).

Les quatre jeux :

<p>Donne 4</p> <p>Ouest</p> <p>♠ V</p> <p>♥ 9 7 2</p> <p>♦ V 9 5</p> <p>♣ R 10 9 6 3 2</p>	<p>Nord</p> <p>♠ 9 7</p> <p>♥ A 10 8 6 5 4</p> <p>♦ 10 3 2</p> <p>♣ A V</p> <table border="1" style="margin: auto;"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O E</td></tr> <tr><td>S</td></tr> </table> <p>♠ A R D 6 5 2</p> <p>♥ R</p> <p>♦ R 6 4</p> <p>♣ 8 5 4</p> <p>Sud</p>	N	O E	S	<p>Vul tous</p> <p>Donneur Sud</p> <p>Est</p> <p>♠ 10 8 4 3</p> <p>♥ D V 3</p> <p>♦ A D 8 7</p> <p>♣ D 7</p>
N					
O E					
S					

Nord		
♠ 9 8 4		
♥ D 9 7		
♦ 10 9 8 3 2		
♣ 10 3		
<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O S E</td></tr> </table>	N	O S E
N		
O S E		
Sud		
♠ R D V		
♥ A 10 6		
♦ R 5		
♣ A D V 8 5		

S	O	N	E
2SA	fin		

Contrat : 2SA
Entame : 6♦

La séquence est sans histoire. Sud évalue sa main à 21HL et ouvre de 2SA. Nord, bien que bardé de cartes intermédiaires (qui auront leur importance) ne voit aucune raison de surenchérir et la séquence en reste là. L'entame du 6♦ est favorable. Vous fournissez le 10 qui est couvert du Valet et vous remportez la première levée avec le R♦. L'entame en 4ème meilleure vient donc de la combinaison AD76 probablement 5ème car l'entame à SA sous AD **quatrièmes** est la pire alors que celle sous AD **cinquièmes** est la meilleure.

Vous n'avez que trois levées certaines (le R♦ et vos deux As). Votre plan doit être de réaliser quatre levées à ♣, deux à ♠, l'A♥ et le R♦. Comptons maintenant les perdantes. L'adversaire a « ouvert » deux levées à ♦ plus l'A♠, le R♣ et au plus une à ♥ s'il doit « travailler » lui-même la couleur. Tout va bien donc. Les huit levées sont là alors qu'on compte au maximum cinq perdantes. Vous jouez donc A♣ et, quand le Roi tombe (!), un petit ♣ pour le 10. Vous pourriez benoîtement faire tomber l'A♠ et réclamer vos 8 levées mais pourquoi ne pas essayer de faire du mieux en présentant la D♥ (la fourchette A10♥ vous protège si le R♥ est à gauche) ? L'adversaire couvre du R♥, pris de l'As et vous présentez le R♠ que la défense doit laisser passer. Vous continuez de la D♠, Ouest prend de l'As, encaisse AD♦. Est doit s'accrocher aux ♣ et Sud défause le 8♣ sur la D♦. Il réalisera deux levées à ♠, deux à ♥, le R♦ et quatre ♣. Les quatre jeux :

Donne 10	Nord	Vul Tous		
	♠ 9 8 4	Donneur Sud		
	♥ D 9 7			
	♦ 10 9 8 3 2			
	♣ 10 3			
Ouest	<table border="1"> <tr><td>N</td></tr> <tr><td>O S E</td></tr> </table>	N	O S E	Est
N				
O S E				
♠ A 6 5	♠ R D V	♠ 10 7 3 2		
♥ 8 5 3 2	♥ A 10 6	♥ R V 4		
♦ A D 7 6 4	♦ R 5	♦ V		
♣ R	♣ A D V 8 5	♣ 9 7 6 4 2		
	Sud			

Le billet de Philippe – tournoi commenté du mardi soir - le 30 avril 2024

Nord
♠ A 10 8 5 4 3
♥ R V 7 2
♦ 5
♣ R 4



Sud
♠ V
♥ A D 10 8 5
♦ A V 7 4
♣ D 6 3

S	O	N	E
	1♠	1♠	1♠
2♥	2♥	4♦	2♥
4♠	4♠	4SA	4♠
5♠	5♠	6♥	fin

Contrat : 6♥

Entame : R♦

La séquence 1♠ - 2♥ mérite un traitement à part :

Le soutien au palier de 4 montre une main de (11) 12/14, 5♠4♥2♦2♣

Le soutien au palier de 3 montre un fit d'au moins 3 cartes avec au moins 15S. La séquence est forcing de manche.

Dans la zone faible avec 3 atouts, l'ouvreur répète 2♠ (forcing) avant de soutenir à 3♥ (non forcing sur redemande du répondant à 2SA).

Avec des 5431 ou 6421 et 12/14H, l'ouvreur fait un splinter (4♣/4♦).

Ici, sans contrôle ♣, Sud annonce le contrôle de courte à ♠ avant de se laisser guider vers ce joli chelem à 25 points d'honneurs.

Le bridge est un jeu de repérage et le fit 5/4 en est un.

Rappelez-vous : quand on joue dans le fit 5/4, la Main de Base est celle qui possède une couleur longue annexe (au moins 5ème) à affranchir.

Prenez l'entame ♦ de l'As et jouez A♠ et ♠ coupé. Remontez au mort en jouant A♥ et ♥ pour le Valet puis coupez maître un deuxième ♠. L'A♣ pour vous, fin du coup. Si les atouts étaient répartis 3/1 et les ♠ 4/2, il vous faudrait une remontée supplémentaire au mort et l'A♣ doit être placé à gauche. Vous gagnez donc avec les ♥ 2/2 (40%) ou les ♠ 3/3 (36%, environ 1 fois sur 3) ou l'A♣ placé (1 fois sur 2).

Voici comment on calcul la probabilité de réussite : ♥ 2/2 = 40% + 1/3 des chances restantes (♠ 3/3) = 40 + 20% + 1/2 des chances restantes = 60 + 20% = 80%

Un excellent chelem.

Les quatre jeux :

Donne 5	Nord	Vul EO
	♠ A 10 8 5 4 3	Donneur O
	♥ R V 7 2	
	♦ 5	
	♣ R 4	
Ouest		Est
♠ R 7 6	♠ V	♠ D 9 2
♥ 4 3	♥ A D 10 8 5	♥ 9 6
♦ R D 9 8 3	♦ A V 7 4	♦ 10 6 2
♣ 8 5 2	♣ D 6 3	♣ A V 10 9 7
	Sud	

Le billet de Philippe – tournoi commenté du mardi soir - le 23 avril 2024

Nord				
♠ A 4				
♥ R 9 6 4				
♦ A 8 7 3 2				
♣ A 9				
<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </table>	N	E	O	S
N	E			
O	S			
Sud				
♠ D 10 9 7 6 2				
♥ 5				
♦ D 5				
♣ R D 7 6				

S	O	N	E
3♠	passe	4♠	fin

Contrat : 4♠
Entame : D♥

Traitant votre bicolore 6/4 comme un unicolore septième, vous avez ouvert de 3♠ (non vulnérable) !

L'adversaire entame de la D♥ en Ouest puis, ayant fait la levée, rejoue le V♥ que vous coupez, Est fournissant successivement le 7 puis le 8. C'était une erreur de rejouer le V♥ car l'As, manifestement à droite, risque de se faire couper au troisième tour, affranchissant le Roi du mort.

Vous pouvez couper un ♣ au mort mais cela compromet le maniement des ♠ et vous essayez A♠ et ♠...

Est, à droite, fournit le R♠ puis rejoue le V♠ pour ne rien compromettre dans les mineures. Vous faites la levée de la Dame, montez au mort par l'A♣ (ou l'A♦) et coupez le 9♥, voyant avec satisfaction apparaître l'A♥ à droite.

Vous allez maintenant faire payer le prix fort à l'adversaire, pour peu qu'Est, à droite possède à la fois le R♦ et quatre cartes à ♣.

Vous tirez votre dernier atout (vous avez déjà coupé deux ♥ et tiré trois fois atout) puis montez au mort à l'A♦ pour encaisser le R♥. La position à 5 cartes de la fin où Est va être squeezé entre ses ♣ et son R♦ :

Les 4 jeux :

Donne 11	Nord	Vul Personne				
	♠ A 4	Donneur S				
	♥ R 9 6 4					
	♦ A 8 7 3 2					
	♣ A 9					
Ouest	<table border="1"> <tr> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>O</td> <td>S</td> </tr> </table>	N	E	O	S	Est
N	E					
O	S					
♠ 8 5	♠ D 10 9 7 6 2	♠ R V 3				
♥ D V 10 3 2	♥ 5	♥ A 8 7				
♦ 10 9 6	♦ D 5	♦ R V 4				
♣ V 4 2	♣ R D 7 6	♣ 10 8 5 3				
	Sud					

♠ —	♠ —
♥ R	♥ —
♦ A 8 7	♦ R V
♣ 9	♣ 10 8 5
♠ —	♠ —
♥ 10	♥ —
♦ 10 9	♦ D 5
♣ V 4	♣ R D 7

Le billet de Philippe – tournoi commenté du mardi soir → le 16 avril 2024

Nord
♠ A V 4
♥ V 3
♦ R 5 2
♣ 9 8 7 3 2



Sud
♠ D 10
♥ R D 9 6
♦ A 10 9 4
♣ A 10 4

S	O	N	E
1SA	2♦°	3SA	pas
pas	pas		

Contrat : 3SA
Entame : 5♠

Rappel des interventions possibles après ouverture d'1SA :

2♦ est un « multi », 6 cartes à ♥ ou à ♠.

2♣ est un « Landy », au moins 5/4 en majeures

2♥ et 2♠, bicolore 5 Majeure, 4 mineure

X est un bicolore 5 mineure, 4 Majeure

En réponse au X, le partenaire annonce 2♣, nomme ta mineure (en passant si c'est du ♣) et 2♦, nomme ta majeure. En réponse au X, 2♥ et 2♠ sont naturels.

L'entame du 5♠ est prise en main et vous comptez vos levées : trois ♠, deux ♦ et un ♣.

Il faut développer trois levées en empêchant l'affranchissement des ♠. Si le 10♥ est quatrième, il faudra récupérer des levées et à ♥ et à ♣, chaque couleur n'apportant que 2 plis. Pour surmonter cette mauvaise répartition, donnez déjà un coup à blanc à ♣ en partant du 10. L'adversaire de gauche prend de la Dame et rejoue ♠ pour le Valet. Vous jouez maintenant le 9♣ pour l'As en constatant le partage 3/2 des ♣ et continuez par le 6♥ vers le Valet. Si l'As est à droite, ce joueur n'a plus de ♠ à renvoyer, vous affranchirez vos ♣ pour 10 levées. Si l'A♥ est à gauche, la défense a le choix entre mettre l'As et affranchir les 3 levées manquantes à ♥ ou bien fournir petit et laisser faire le Valet. Le déclarant change maintenant son fusil d'épaule et revient sur les ♣, affranchissant les deux levées qui lui manquent. Ce coup s'appelle un « contretemps » ou manœuvre de Milton Work.

Les quatre jeux :

Donne 16	Nord	Vul NS
	♠ A V 4	Donneur Sud
	♥ V 3	
	♦ R 5 2	
	♣ 9 8 7 3 2	
Ouest		Est
♠ R 7 6 5 3 2	♠ D 10	♠ 9 8
♥ A 10	♥ R D 9 6	♥ 8 7 5 4 2
♦ D 7	♦ A 10 9 4	♦ V 8 6 3
♣ R D 6	♣ A 10 4	♣ V 5
	Sud	

Nord
♠ D 3
♥ V 10 6 2
♦ D 7
♣ R V 8 6 3



Sud
♠ A R 9 8 7
♥ A R D 3
♦ R 9 6 2
♣ —

S	O	N	E
1♠	passe	1SA	passe
3♥	passe	4♥	fin

Contrat : 4♥

Entame : 5♥

Pour rendre la situation forcing, Sud doit « jumer » à 3♥. Une enchère de 2♥ indiquerait la zone 12/18 et serait encourageante mais non forcing. La main de Nord est belle, quatre atouts, une belle D♠ mais il faudrait l'A♣ à la place de RV pour annoncer 4♣, un contrôle anticipé agréant les ♥.

La défense entame atout. Vous prenez de l'As et jouez ♦ vers la Dame pour « ouvrir » la coupe du mort. l'adversaire prend la D♦ de l'As et rejoue atout. Le Valet du mort fait la levée puis ♦ vers le Roi et ♦ coupé. Vous voilà à la croisée des chemins.

Vous pouvez redescendre en main à la D♠ pour couper maître le 4ème ♦ puis couper un ♣ et purger le dernier atout. Vous ferez 4♠+2 si les ♠ sont 3/3 mais 4♠= seulement s'ils sont 4/2 ou bien vous pouvez jouer D♠, ♠ pour l'As et 8♠ coupé maître avant de revenir chez vous en coupant un ♣ puis chabler le dernier atout et réaliser les ♠ maîtres, concédant un ♦ à la fin et assurant ainsi 4♠+1. En tournoi par paires, une levées c'est cher ! Un indice doit vous guider : l'entame.

Retenez : quand le déclarant annonce un bicolore et que le mort choisit la couleur la plus courte, on entame atout quand on a de l'opposition dans la première couleur de l'ouvreur. Après l'entame il fallait parier sur les ♠ 4/2, ne pas être trop gourmand et assurer +1...

Les quatre jeux :

Donne	Nord	Vul
	♠ D 3	Donneur
	♥ V 10 6 2	
	♦ D 7	
	♣ R V 8 6 3	
Ouest		Est
♠ V 10 6 5	♠ A R 9 8 7	♠ 4 2
♥ 9 8 5	♥ A R D 3	♥ 7 4
♦ 8 5 3	♦ R 9 6 2	♦ A V 10 4
♣ A 10 2	♣ —	♣ D 9 7 5 4
	Sud	

Nord
♠ A 10 3
♥ R D V
♦ A 9 7 6
♣ A 10 6



Sud
♠ 7 4
♥ A 10 9 8 3
♦ R D 5
♣ R 9 2

S	O	N	E
1♥	passe	2SA	passe
3♣	passe	3♦	passe
3SA	passe	6♥	fin

Contrat : 6♥

Entame : R♠

2SA montre le fit et un jeu fort. 3♣ indique une main minimum et 3♦ s'enquiert d'un singleton.

Quel système magnifique ! Si Sud détenait un singleton ♦ (il répondrait 4♦ sur 3♦), Nord pourrait visualiser un mort inversé (couper trois ♥ pour réaliser six levées d'atout malgré sa main 4333) et peut-être prospecter en vue d'un grand chelem.

Quand Sud dénie un singleton, Nord conclut.

Sur l'entame du R♠, le déclarant compte ses levées : un ♠, cinq ♥, trois ♦ et deux ♣ = 11 levées. Le coup semble reposer sur un partage 3/3 des ♦ mais rien ne presse et, par réflexe, vous laissez passer l'entame. Vous prenez la D♠ de l'As et tirez trois tours d'atout. C'est le moment d'encaisser ARD♦ (dans cet ordre) et, quand vous apprenez qu'Est en possède quatre, vous tirez l'A♥ en défaussant le 6♣. Voici la position :

Quand vous jouez le 10♥ désespérément, Est défausse un ♣ pour s'accrocher au V♠. Vous défaussez le 10♠ devenu inutile et Ouest défausse lui aussi un ♣ pour garder le V♦. Le double squeeze a opéré, vous jouez le 2♣ pour l'As, le 10♣ pour le Roi et le 9♣ devenu maître est le 12ème pli. Les quatre jeux :

♠ V	♠ 10	♠ —
♥ —	♥ —	♥ —
♦ —	♦ 9	♦ V
♣ V 7 5	♣ A 10	♣ D 8 3

Donne 1 /	Nord	Personne Vu /
	♠ A 10 3	Donneur Sud
	♥ R D V	
	♦ A 9 7 6	
	♣ A 10 6	
Ouest		Est
♠ R D V 9		♠ 8 6 5 2
♥ 7 6 2		♥ 5 4
♦ 10 3		♦ V 8 4 2
♣ V 7 5 4		♣ D 8 3
	♠ 7 4	
	♥ A 10 9 8 3	
	♦ R D 5	
	♣ R 9 2	
	Sud	

Nord
♠ V 10 6 5 3 2
♥ A V 10 5
♦ A 5
♣ 9



Sud
♠ A R D
♥ D 3
♦ 10 9 4
♣ A D 10 7 4

E	S	O	N
1SA	1SA	1SA	2♣
2♦	2♦	2♦	4♦°
4♠	4♠	fin	

Contrat : 4♠
Entame : D♦

En réponse à l'ouverture d'1SA, vous devez transiter par le Stayman dès que vous possédez une majeure par 4 avec au moins 8 points.

Avec une majeure par 5 annexe, on « croise » au palier de 3 avec 9H et plus : 1SA - 2♣ -

2♦ - 3♥ = 5♠ + 4♥ (voir Standard du C.B.R.C.)

Avec une majeure par 6 annexe, « super Texas° » sur la réponse 2♦ :

1SA - 2♣ -

2♦ - 4♣ = 6♥ + 4♠ (pour les premières séries uniquement)

4♦ = 6♠ + 4♥ Super Texas° = couleur 2 crans en dessous (♦ pour ♠)

Dès que vous possédez une couleur cinquième dans une des deux mains, vous devez penser à l'affranchir. L'affranchissement d'une couleur réclamant de nombreuses communications, un célèbre dicton précise « il faut souvent affranchir la couleur secondaire avant de battre atout ».

Prenez l'entame de l'A♦ et jouez A♣ et ♣ coupé du 2. Revenez en main à la D♠ et coupez un deuxième ♣ du 10. Quand le Roi tombe, vos deux derniers ♣ sont maîtres. Vous revenez en main au R♠ (les atouts adverses sont 2/2 mais s'ils étaient 3/1 vous donneriez un troisième tour d'atout) puis vous défaussez successivement le 5♦ et le 5♥ sur les deux ♣ maîtres avant de tenter l'impasse au R♥, en partant soigneusement de la Dame pour pouvoir renouveler l'impasse si le Roi est placé. Vous réalisez au total six plis à ♠, trois à ♥, l'A♦ et trois ♣ = 13 levées.

Les quatre jeux (orientés NS au lieu d'EO pour faciliter la lecture) :

Donne 23	Nord	Vul Tous
	♠ V 10 6 5 3 2	Donneur Est
	♥ A V 10 5	
	♦ A 5	
	♣ 9	
Ouest		Est
♠ 7 4	♠ A R D	♠ 9 8
♥ R 9	♥ D 3	♥ 8 7 6 4 2
♦ D V 8 7 3	♦ 10 9 4	♦ R 6 2
♣ 8 6 5 3	♣ A D 10 7 4	♣ R V 2
	Sud	

Le billet de Philippe – tournoi commenté du mardi soir → le 12 mars 2024+

Nord
♠ V 10 7 3 2
♥ A R
♦ 9 8 2
♣ R 8 3



Sud
♠ A R 9 5
♥ D V 10
♦ D
♣ D 10 5 4 2

S	O	N	E
			pas
1♣	3♦	X	pas
3♠	pas	4♠	fin

Contrat : 4♠

Entame : 9♥

Plutôt que de contrer en Nord, j'aurais annoncé 3♠ sur 3♦ (changement de couleur du répondant forcing de manche au palier de 3 mais la main de Nord vaut l'ouverture, 11H sans points perdus et une couleur 5ème).

Après réflexion, Ouest entame du 9♥ et Est fournit le 5.

Comment allez-vous jouer ce coup ?

Faut-il battre les atouts et si oui, faut-il faire l'impasse à la D♠ en considérant l'intervention à 3♦ ?

Vous avez les deux As mineurs à perdre et peut-être aussi la D♠. Si vous voulez éviter les affres de l'impasse au V♣, vous devez prendre le mort comme main de base (après tout c'est la main longue à l'atout) et projeter de couper deux ♦ et défausser un ♣ sur la D♥. Attention au minutage ! Il serait mal joué de tirer deux tours d'atout, l'adversaire pouvant vous en asséner un 3ème tour quand il reprend la main à ♣ ou à ♦.

Jouez l'A♠ puis, quand tout le monde fournit, présentez la D♦ pour ouvrir la coupe. Quand Ouest prend du R♦ et rejoue la couleur, vous coupez, montez au mort au R♥ (Ouest n'est pas singleton, l'entame n'est pas venue dans la foulée et Est a fourni le 5, montrant un nombre paire de cartes), coupez le 3ème ♦, tirez le R♠ et défaussez le 3♣ sur la D♥.

Notez qu'en tournoi par paires, on pourrait essayer (avec succès) de faire plus 1 en mettant légèrement son contrat en danger (si la D♠ est 3ème à gauche). On donne un coup de sonde à ♠ avant de faire l'impasse à la D♠. On ne peut couper qu'un seul ♦ mais on défaussera le 3ème ♦ sur la D♥ et on tentera l'impasse au V♣. Les quatre jeux :

Donne 19	Nord	Vul NS
	♠ V 10 7 3 2	Donneur Est
	♥ A R	
	♦ 9 8 2	
	♣ R 8 3	
Ouest	♠ A R 9 5	Est
♠ 6	♥ D V 10	♠ D 8 4
♥ 9 8	♦ D	♥ 7 6 5 4 3 2
♦ RV106543	♣ D 10 5 4 2	♦ A 7
♣ A 9 7		♣ V 6
	Sud	

Ouest							
♠ D 7 5 4							
♥ V							
♦ D 7 2							
♣ A R V 8 4							
<table border="1"> <tr><td>N</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>S</td></tr> </table>		N		E	O		S
N		E					
O		S					
Est							
♠ A 9 3							
♥ A D 8 6 5 4 2							
♦ R 4 3							
♣ —							

1♦	4♥	fin	
----	----	-----	--

Contrat : 4♥
Entame : 6♦

Après l'ouverture indiscutable d'1♦ en Nord (voir N.B.), l'enchère de 4♥ est pragmatique. Un chelem pourrait certes être sur table mais, en brusquant les enchères, vous éviterez souvent une bonne défense adverse à 5♣.

N.B. Vulnérable, ouvrez toutes les mains de 11 H sans points perdus (des Dames et des Valets secs ou seconds). Non Vulnérable contre Vulnérable, ouvrez toutes les mains de 11H avec une couleur 5ème ou toutes les « belles » mains de 11H (cartes intermédiaires en nombre, mains 4441, 4/4 majeurs...).

Rappel : on complique sensiblement la tâche des adversaires en les mettant dans le camp de l'intervention.

L'adversaire entame du 6♦ et le 10 de Nord pousse à votre Roi. Quel dommage de ne pouvoir accéder au mort pour utiliser AR♣ !

Cependant, vous possédez 25 points dans votre ligne et, après l'ouverture, les gros honneurs manquants devraient se trouver à droite. Vous jouez ♥ vers le Valet du mort et Nord, à droite, prend du Roi et rejoue le 10♥ pour votre As et la défausse d'un ♣ à gauche. Tout d'un coup, une idée vous vient ! Vous allez remettre Nord en main au 4ème ♥ pour le forcer à jouer ♠ sous le Roi, ♦ sous l'As ou ♣ dans la fourchette ARV. D♥ et ♥ donc, oups ! Nord a fourni le 9♥ sur votre Dame et il lui reste le 3 de ♥ à fournir sur votre 4. Mais non, je plaisante. Vous connaissez vos classiques ! Vous saviez qu'avec pléthore d'atouts, le jeu naturel est de toujours garder le plus petit et vous aviez joué le 4 vers le Valet, gardant votre 2. En main au 4ème tour de ♥, Nord se trouve sans défense. Les quatre jeux :

Donne 9	Nord	Vul EO						
		Donneur N						
Ouest	♠ R 10 6 ♥ R 10 9 3 ♦ A V 10 5 ♣ 9 2	Est						
♠ D 7 5 4 ♥ V ♦ D 7 2 ♣ A R V 8 4	<table border="1"> <tr><td>N</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>S</td></tr> </table>	N		E	O		S	♠ A 9 3 ♥ A D 8 6 5 4 2 ♦ R 4 3 ♣ —
N		E						
O		S						
	♠ V 8 2 ♥ 7 ♦ 9 8 6 ♣ D 10 7 6 5 3							
	Sud							

Le billet de Philippe – tournoi commenté du mardi soir - le 27 février 2024

Nord
♠ V 10 5 3
♥ V 6 2
♦ 10
♣ R D 9 3 2



Sud
♠ A 7 2
♥ 10 4
♦ A R D V 7 5
♣ 10 5

S	O	N	E
	1♦	passé	1♥
passé	2♥	passé	passé
3♦	fin		

Contrat : 3♠
Entame : A♥

Après l'ouverture d'1♦ en Ouest, Sud ne peut pas annoncer sa couleur au premier tour (1♦ - 1♥ 2♦) car 2♦ montrerait un bicolore inverse (Pique / Trèfle) et valeur d'ouverture.

Par contre en réveil après le soutien à 2♥ de l'ouvreur, l'annonce redevient naturelle et le contrat de 3♦ est atteint.

Vulnérable, votre réveil n'est pas évident et la première chose à faire quand le mort s'étale est d'analyser la qualité du contrat alternatif, 2♥. Deux perdantes à ♦, une à ♠ et une ou deux à ♣, 2♥ semble faisable et chuter d'une à 3♦ ne devrait pas être un dra-

Ouest entame de l'A♥ puis rejoue le Roi et un troisième tour pour la Dame d'Est, coupée. Tirer les atouts à ce stade n'est pas une bonne idée, vous joueriez ensuite ♣ vers le Roi et vous trouveriez coincé au mort. Le bon jeu consiste, comme d'habitude, à affranchir la couleur secondaire avant de battre atout, ceux-ci servant de communication.

5 de ♣ donc à la quatrième levée, espérant que l'adversaire, craignant un singleton ♣ chez vous ne « plonge » de l'As.

Mais la défense est intraitable et vous laissez faire le R♣. Vous redescendez en main en écrasant le 10♦ et donnez quatre tours d'atout avant de rejouer ♣. Cette fois Ouest fournit l'As et vous devez rendre les armes.

Il ne vous manquait que le « 9 de la poisse » (le 9♠) pour remplir votre contrat. Néanmoins, ne perdre que 100 points rapporte une excellente note.

Les 4 jeux :

Donne 3	Nord	Vul NS
	♠ V 10 5 3	Donneur O
	♥ V 6 2	
	♦ 10	
	♣ R D 9 3 2	
Ouest		Est
♠ 8 6 4	♠ A 7 2	♠ R D 9
♥ A R 8 7	♥ 10 4	♥ D 9 5 3
♦ 9 6 4 3	♦ A R D V 7 5	♦ 8 2
♣ A 8	♣ 10 5	♣ V 7 6 4
	Sud	

Le billet de Philippe – tournoi commenté du mardi soir → le 20 février 2024

Nord
 ♠ 10 6 3 2
 ♥ AR 3
 ♦ 3 2
 ♣ 10 7 6 2



Sud
 ♠ R 9
 ♥ D 8
 ♦ A 10 9 5
 ♣ AD V 8 5

S	O	N	E
ISA	fin		

Contrat : 1SA
 Entame : V♥

La main de Sud est parfaite pour ouvrir d'ISA, malgré les deux doubletons majeurs. Les combinaisons Roi second et Dame seconde se prêtent parfaitement à recevoir l'entame. Bien sûr, il serait désagréable d'entendre le partenaire répondre 4♦, bicolore majeur, mais si celui-ci détenait DV♠ 5èmes et RV♥ 5èmes, par manque de communication, 4♥ ou 4♠, serait peut-être un meilleur contrat que 3SA...

Sur l'entame du V♥, il faut essayer de surmonter le problème de communication et réaliser huit levées entre les ♥ et les ♣, si toutefois le R♣ a le bon goût d'être bien placé.

Pour cela, vous faites la première levée du R♥ et présentez le 10♣, en débloquent le 8 quand Est fournit le 3, ce qui permettra de communiquer avec le mort si les ♣ ne sont pas 4/0. Mais hélas, Ouest défausse un ♦. Vous poursuivez du 7♣, couvert du 9 et pris du Valet avant de remonter au mort en écrasant la D♥ de l'As pour refaire l'impasse ♣ et encaisser la couleur. Sur le défilé des ♣, vous notez la rafale de ♥ défaussée par Ouest, ce qui localise l'A♠ bien placé (avec l'A♠ à gauche, bien sûr, ce joueur garderait ses ♥ maîtres). Au total, vous réalisez cinq ♣, deux ♥, l'A♦ et le R♠.

Notez pour finir que faire la première levée avec la D♥ puis remonter au mort au R♥ pour présenter le 10♣ ne vous permet de réaliser que deux levées à ♥ et quatre à ♣.

Donne 18

<p>Ouest</p> <p>♠ DV 5 ♥ V 10 9 6 5 4 ♦ DV 6 4 ♣ —</p>	<p>Nord</p> <p>♠ 10 6 3 2 ♥ AR 3 ♦ 3 2 ♣ 10 7 6 2</p> <p>Sud</p> <p>♠ R 9 ♥ D 8 ♦ A 10 9 5 ♣ AD V 8 5</p>	<p>Vul NS</p> <p>Donneur Sud</p> <p>Est</p> <p>♠ A 8 7 4 ♥ 7 2 ♦ R 8 7 ♣ R 9 4 3</p>
---	---	---

Nord
♠ 10 9 8
♥ R 9 8 5 2
♦ 10 4
♣ R 8 3



Sud
♠ 7
♥ A V 3
♦ R D V 6 2
♣ A 5 4 2

S	O	N	E
	1♠	passé	1SA
X	2♠	3♥	fin

Contrat : 3♥
Entame : A♠

Sud se trouve confronté à un problème familial. Il possède un beau jeu sans avoir tout à fait les critères d'intervention (pas de 6ème ♦ pour annoncer la couleur ni de 4ème ♥ pour contrer). Eh bien sachez que maintenant, à l'instar du Général, les critères de distribution pour contrer, nous nous en gaussons !... Notez aussi que Nord annonce 3♥ en compétitives et qu'avec davantage de jeu, il devrait dire 2SA, appel aux mineurs, suivi de 3♥, proposition de manche à ♥ (il n'en est d'ailleurs pas loin puisque, à quatre jeux, 4♥ est dans les cartes).

La défense commence par deux tours de ♠ et vous coupez du 3♥. Comment continuez ? Parmi les petites maximales et ritournelles qui circulent sur le bridge, une devrait retenir votre attention : « le plus souvent, **on affranchit sa couleur secondaire avant de battre les atouts** ».

♦ pour le 10 et l'As et maintenant, quand on reprend la main, on tire deux tours d'atout et on défile les ♦. Tout est maître sauf le 10♥.

Si la défense avait joué A♠ et V♣ (qui des allures de singleton), il faut appliquer le même principe (jouez ♦ avant atout) mais sans oublier une petite précaution : faire la deuxième levée avec l'A♣ pour ne pas se le faire couper si l'A♦ est placé à droite. On pourra toujours couper un ♠ du mort et les ♦ procureront deux défauts pour le ♠ et le ♣ perdants du mort.

Les quatre jeux :

Donne 28	Nord	Vul NS
	♠ 10 9 8	Donneur O
	♥ R 9 8 5 2	
	♦ 10 4	
Ouest	♣ R 8 3	Est
♠ ARDV6 4 3		♠ 5 2
♥ D 4	♠ 7	♥ 10 7 6
♦ 7 5 3	♥ A V 3	♦ A 9 8
♣ V	♦ R D V 6 2	♣ D 10 9 7 6
	♣ A 5 4 2	
	Sud	

Nord
♠ AD 9 8
♥ R 8 6 3
♦ A 2
♣ AD 8



Sud
♠ R V 6 4 3
♥ A V 9
♦ R D 7 4
♣ 10

S	O	N	E
1♠	pas	2SA°	pas
4♣°	pas	4SA	pas
5♥	pas	5SA	pas
6♦	pas	6♠	fin

Contrat : 6♠
Entame : 5♣

2SA montre le fit et au moins 15 points et 4♣ indique un jeu non minimum et le singleton ♣ (3♣ est réservé aux jeux minis, relais 3♦ pour connaître l'éventuel singleton).

La main de Nord s'est dévaluée, la D♣ perd de sa valeur en face du singleton mais le R♠, l'A♥ et RDV♦ 4èmes chez l'ouvreur suffisent à réaliser 13 levées et le BW à 5SA est obligatoire.

Notez qu'avec le V♦ à la place du V♥, Sud doit demander le grand chelem sur 5SA (à ♠, on coupe deux ♣ en « mort inversé »).

Ouest pourrait bien entamer ♣ sous le Roi (*rappelez-vous : contre les chelems à la couleur, on regarde où on a un Roi et on entame en-dessous !*) mais comme on peut se rabattre sur l'impasse ♥, on fournit l'A♣.

Les atouts adverses sont tirés en trois tours puis on encaisse ARD♦ en défaussant le 3♥, on coupe le 7♦ du 9♠ et enfin on coupe le 8♣. La position est à quatre cartes de la fin (on a joué trois tours d'atout, quatre tours de ♦ et deux tours de ♣). Il vous reste AV9♥ et un atout en main et R86♥ et la D♣ au mort.

Vous tirez le dernier atout en défaussant le 6♥ puis jouez le 9♥ pour le Roi et 6♥. Quand Est défausse à droite, vous fournissez l'A♥ et regardez tomber la Dame, l'adversaire de gauche ayant été squeezé entre la D♥ et le R♣.

Notez que la probabilité du squeeze est légèrement inférieure à celle de l'impasse (♥) puisque deux cartes précises (R♣ et D♥) seront plus souvent séparées qu'ensemble (12/25ème contre 13/25ème) mais, pour compenser, vous récupérez la D♥ seconde en Ouest). En tout cas, si vous jouez le grand chelem, cette ligne de jeu est obligatoire et, si Est, à droite, fournit un deuxième ♥ sur le 8♥, il faudra vous décider à la 12ème levée entre l'impasse ou le squeeze.

Donne 3	Nord	Vul E/O
	♠ AD 9 8	Donneur Sud
	♥ R 8 6 3	
	♦ A 2	
	♣ AD 8	
Ouest		Est
♠ 5	♠ R V 6 4 3	♠ 10 7 2
♥ D 10 7 5 2	♥ A V 9	♥ 4
♦ 6 3	♦ R D 7 4	♦ V 10 9 8 5
♣ R 9 7 6 5	♣ 10	♣ V 4 3 2
	Sud	

♠ 65
♥ A97
♦ D752
♣ ARV4



♠ R873
♥ RDV106
♦ A10
♣ 102

S	Ouest	N	E
1♥	passe	2SA*	passe
3♣	passe	4♥	fin

Vulnér. : EO
Contrat : 4♥
Entame : D♠

En réponse fitté aux ouvertures majeures, je propose :
3♣ = fit par 4, zone 11/14 (3♦ relais pour savoir si mini ou maxi*)
3♦ = fit par 3, zone 11/12
3SA = fit par 3, zone 13/14
2SA = fit, zone 15 et plus, demande de force et de singleton
* → 3Mj si mini sinon Honneur dans la couleur annoncée.

Réponse à 1Mj - 2SA
3♣ = mini (relais 3♦, as-tu un singleton ?**)
3♦/♥/♠ = pas mini avec singleton dans la couleur annoncée.
3Mj = pas mini avec 6 cartes en Mj
3SA = pas mini sans singleton
** → 3♥/♠/4♣/♦ = couleur du singleton

Il manque une bricole à Sud pour répondre positif et Nord conclut. L'entame de la D♠ est prise de l'As et l'adversaire rejoue la couleur. Vous prenez du Roi, coupez un ♠ avec le 9♥, revenez en main à l'A♦ et coupez le dernier ♠ avec l'A♥ avant de rejouer le 7♥ vers le Roi pour battre les atouts adverses en trois tours. Et maintenant, doit-on prendre le risque de l'impasse ♣ pour +1 ?... Espérant squeezer un adversaire qui posséderait la D♣ et RV♦, vous tirez tous les atouts pour amener une position à 3 cartes (après 4 tours de ♠, 5 tours de ♥ et l'A♦). Impossible pour le défenseur de s'accrocher à la D♣ troisième et au R♦ (on est à 3 cartes de la fin), un squeeze imparable. Dans notre donne le V♦ n'est pas placé et Ouest s'en sortira en abandonnant le R♦ à la dixième levée pour conserver la D♣ 3ème, pas si facile. Malheur à celui qui aura défaussé un petit ♣ sur le dernier atout.

Les quatre jeux :

♠ 65
♥ A97
♦ D752
♣ ARV4

♠ DV10
♥ 84
♦ V963
♣ 7653

♠ A942
♥ 532
♦ R84
♣ D98

♠ R873
♥ RDV106
♦ A10
♣ 102

♠ R10842
♥ 975
♦ 72
♣ V108



♠ D7
♥ A1083
♦ 10986
♣ D92

S	Ouest	N	E
1SA	passé	2♥	passé
2♠	fin		

Vulnér. : EO
Contrat : 2♠
Entame : V♥

Après cette courte séquence, l'adversaire arrive au contrat de 2♠.

Après quelques secondes de cogitation, votre partenaire entame du V♥.

Quelle carte fournissez-vous ?

Remarque sur l'éthique : les cogitations font partie du jeu puisque le bridge est un jeu de réflexion.

Ici le V♥ n'est pas sec, le partenaire n'aurait pas réfléchi (et le déclarant aurait cinq ♥...) ! Attention toutefois à ne pas transmettre volontairement d'informations par le truchement d'hésitations sans fondement !!!

Ce serait une petite erreur de fournir l'A♥, vous couperiez les communications avec le partenaire mais se serait une faute grave de fournir le 8, donnant à l'adversaire un élément d'impasse sur votre 10. Vous fournissez le 3♥, pris du Roi. Le déclarant tire l'A♠ et laisse courir le Valet pour votre Dame. Vous encaissez l'A♥ et donnez la coupe à ♥ au partenaire en gobant le 9 du mort avec votre 10, votre 8 devenant maître.

Votre partenaire rejoue le 3♣ pour le Valet du mort. Faut-il couvrir ?

Le partenaire ne possède pas AR♣ (il rejouerait l'As). Si vous montez, l'adversaire prend et rejoue vers le 10 pour s'assurer une seconde levée à ♣. Vous fournissez le 2 et le Valet remporte la levée, créant dans cette couleur une situation "marécageuse" (le premier qui met le pied dedans s'y enfonce). Le déclarant joue le 2♦ pour votre 10 (qui garantir 9,8), le Roi et l'As. Le partenaire a beau rejouer sous DV♦ pour vous rendre la main au 8, vous contre-attaquez ♣ mais le déclarant laisse filer vers le 10 et l'A♣ du partenaire consomme la chute.

Les quatre jeux :

♠ R10842
♥ 975
♦ 72
♣ V108

♠ 953
♥ V6
♦ ADV53
♣ A42



♠ D7
♥ A1083
♦ 10986
♣ D92

♠ AV6
♥ RD42
♦ R4
♣ R765

♠ R942
♥ AV987
♦ A2
♣ 97



♠ AD7
♥ RD
♦ D86
♣ AR1043

S	O	N	E
		1♥	passe
2♣	passe	2♥	passe
2♠!	passe	3♠	passe
6SA	fin		

Vulnér. : NS
Contrat : 6SA
Entame : 5♦

Malgré son efficacité, notre séquence n'est pas convaincante !

2♠ ne garantit pas 4 cartes à ♠ (mais peut-être une absence de garde à ♦). Sur 2♠, Nord doit redemander 3♠ avec 4 cartes à ♠ sans garde à ♦ et 3SA, quatre cartes à ♠ avec la garde à ♦ ! (à mettre soigneusement au point avec le partenaire...)

Notez également que l'enchère de 2♠ est Forcing de manche ce qui permet à Sud d'annoncer 2SA avec la garde à ♦ (sans quatre ♠) même s'il possède un jeu maximum.

Ouest entame du 5♦ et Est prend du Roi pour rejouer paresseusement la couleur. Le déclarant prend de l'A♦ et tire RD♥, constatant le partage 5/1 (cinq ♥ à droite). Il encaisse la D♦ (défausse 7 de ♣) et trois tours de ♠ en finissant au mort (quatre ♠ à gauche).

Possédant 11 levées de tête (3♠, 4♥, 2♦ et 2♣) il est maintenant certain, malgré les mauvaises distributions, de remplir son contrat en encaissant les ♥.

La situation à ce stade :

♠ 9
♥ AV9
♦ -
♣ 9

♠ V
♥ -
♦ 7
♣ DV6

♠ -
♥ 1064
♦ 10
♣ 8

♠ -
♥ -
♦ -
♣ AR1043

Après AV♥, le joueur de droite doit s'accrocher au 10♥ et celui de gauche au V♠, chacun des deux défenseurs ne pouvant garder plus de deux ♣, le 10♣ en main devient maître. Ce serait un double squeeze (alternatif) si les ♣ étaient 3/3 avec les honneurs partagés. En l'occurrence, ce n'est qu'un vulgaire squeeze ♠/♣.

Les quatre jeux :

♠ R942
♥ AV987
♦ A2
♣ 97

♠ V1053
♥ 5
♦ 7543
♣ DV62

♠ 86
♥ 106432
♦ RV109
♣ 85

♠ AD7
♥ RD
♦ D86
♣ AR1043

♠ DV10
♥ RD93
♦ A42
♣ 1063



♠ A9
♥ AV107
♦ R653
♣ A72

S	Ouest	N	E
			passe
1Sa	passe	2♣	X
2♥	passe	4♥	fin

Vulnér. : Tous
Contrat : 4♥
Entame : 5♣

Quand Nord se décide pour un Stayman (très facultatif avec les mains 4333) et qu'Est contre 2♣, l'ouvreur répond en premier sur l'arrêt à ♣ (pas = pas d'arrêt sur lequel le répondant surcontre pour connaître une éventuelle majeure).

Mais Sud répond 2♥, quatre cartes plus une garde à ♣ et l'affaire se conclut à 4♥ sur l'entame du 5♣...

Avec deux perdantes à ♣ et une à ♦, le contrat semble reposer sur l'impasse au R♠. Cependant, en cas d'échec de cette impasse, il y a une « extra-gagnante » au mort à ♠ pour défausser un ♣ perdant. Le jeu technique consiste à laisser passer le premier tour de ♣ pour couper les communications adverses. On prend au deuxième tour, on monte au mort au R♥ et on laisse courir la D♠, pour le Roi à gauche. Ce joueur n'a plus de ♣ et vous pouvez défausser votre ♣ perdant sur le V♠.

Remarque : si les ♣ sont divisés 6/1, vous faites un « coup de gribouille » en retenant mais avec une couleur 6ème solide, il est bien plus efficace de barrer l'adversaire au palier de 3 : 1SA 3♣ ?

Sur une intervention mineure au palier de 3, le contre (X) remplace le Stayman et les majeures sont inversées (3♥ = 5 cartes à ♠ et 3♠ = 5 cartes à ♥, forcing de manche).

Les quatre jeux :

♠ DV10
♥ RD93
♦ A42
♣ 1063

♠ R8643
♥ 642
♦ V98
♣ 54



♠ 752
♥ 85
♦ D107
♣ RDV98

♠ A9
♥ AV107
♦ R653
♣ A72