

## VIVENT LES VACANCES!

Les vacances sont bel et bien terminées, alors vivent les vacances! Elles n'ont certainement été que trop courtes pour remettre à neuf nos pauvres organismes bien fatigués par une saison de comptétition... et pour prendre de bonnes résolutions pour la saison à venir.

À commencer par bien relire les articles de Nancy-Texas, et les éditoriaux en particulier. Ainsi, la liste des performances des joueurs du BCNJ, qui faisait la une du numéro 13, était bien longue mais comportait pourtant une omission de taille. Notre Champion des Papis, Claude Emerique, n'y figurait pas, bien qu'ayant remporté le titre lorrain du Paire Senior Open et du Paire Senior Mixte. Qu'il daigne accepter toutes mes excuses pour cette inqualifiable bévue.

À parcourir les anciens numéros, la maquette m'est également apparue décidément trop austère, voire triste. Elle a donc été entièrement revue, avec davantage de pages, mais aussi davantage de fantaisie, pour la rendre, j'espère, plus attrayante. Les petites vignettes qui illustrent les articles ne sont cependant pas faciles à trouver. Si, dans vos greniers, dorment de vieux catalogues de vente par correspondance ou de grands magasins (datant du début de siècle, de préférence), pensez que j'en aurais bien l'usage pour égayer ces pages. D'avance, merci.

Gérald Masini

### SOMMAIRE

La donne du mois .....	2
Karapet réussit une impasse .....	3
par Étienne Klajnerman	
Le squeeze facile (3) .....	5
par Gérald Masini	
Appliquez-vous! .....	8
par Gérald Masini	
Petit lexique du bridge de compétition .....	11
par François-Michel Sargos	

M	O	T	S								
				C	R	O	I	S	E	S	

### SOLUTION DE LA GRILLE NUMÉRO 13

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
1	K	I	D	N	A	P	P	E	U	R
2	O	N		A	N	T	A	R		A
3	N		D	I	A		I		A	N
4	I	L	A	N	G	I	L	A	N	G
5	G	E	N	E	R	A	L	L	I	T
6		B	I		A		E		E	
7	R	E	C	O	M	P	E	N	S	E
8	C	L	H	E	M	I		U		M
9	U		O		E	S	S	I	E	U
10	E	G	U	L		E	N	T	E	E

C'est Étienne Klajnerman qui a gagné le concours n° 13 et les deux inscriptions gratuites (aux tournois du BCNJ) qui étaient en jeu.

Faute de place, la nouvelle grille n'a pu être insérée dans ce numéro. Que les cruciverbistes se rassurent toutefois, ils trouveront une grille à leur mesure dans le numéro 15. Promis!

## ÉCOLE DE BRIDGE DU BCNJ

DANS LES LOCAUX DU  
BRIDGE CLUB  
DE NANCY-JARVILLE

**Chaque lundi  
à 20h30**

50F par leçon et par personne

## LE TOURNOI DES ÉLÈVES

**Chaque mercredi à 20h30**  
droit d'inscription : 15F

# LA DONNE DU MOIS

## PROBLÈME NUMÉRO 14

♠ V103    ♠ R  
♥ 975    ♥ R62  
♦ 643    ♦ ARDV109  
♣ 7432    ♣ ARD



O	N	E	S
2♦*	—	2♥**	—
3♦	—	4♦	—
5♦	Fin		

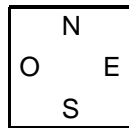
\* forcing de manche  
\*\* négatif

Sud entame le 10 de Cœur pour l'As de Nord, qui rejoue la Dame de la couleur. Comment Alain Lévy, assis en Est, a-t-il réussi à gagner son contrat ?

*solution dans le prochain numéro*

## SOLUTION DU PROBLÈME NUMÉRO 13

♠ RD    ♠ 9763  
♥ R1063    ♥ DV94  
♦ —    ♦ D10853  
♣ ARV10875    ♣ —



E	S	O	N
—	—	1♣	—
1♥	—	4♦*	—
4♥	Fin		

*Sud entame le Roi de Carreau. C'est à vous...*

Comme il y a manifestement de sérieux problèmes de communication entre les deux mains, vous renoncez d'emblée à vous battre contre les atouts 4-1. Pour la même raison, un plan de jeu offrant des chances raisonnables de réussite est difficile à établir.

L'affranchissement des Trèfles demande un partage favorable de la couleur, car couper deux fois de la main nécessite l'utilisation d'une remontée au mort indispensable en fin de coup. Ce plan de jeu offre quand même 52% de chances de réussite, en cumulant le cas de la répartition 3-3 et le cas de la Dame seconde.

Imaginons que la couleur soit effectivement répartie 3-3. Ayant coupé l'entame au mort, vous jouez l'As et le Roi de Trèfle, en écartant deux

Piques de la main, puis un petit Trèfle, coupé.

La couleur ainsi établie, il reste à enlever les atouts adverses. D'après son entame, Sud est très certainement nanti de ♦ARV. Comme il a passé d'entrée, les deux As majeurs se trouvent en Nord. C'est donc ce dernier qui prend de l'As de Cœur et, bien évidemment, retourne Carreau. Si vous coupez, il ne reste plus qu'un atout au mort. Deux tours supplémentaires d'atout vous font terminer en main, ne pouvant gagner le mort qu'à Pique : en main à l'As de Pique, Nord va de nouveau traverser les Carreaux pour encaisser deux levées dans la couleur. Si vous ne jouez pas atout, les deux flancs ont encore chacun de quoi couper vos Trèfles maîtres.

Il est par conséquent mieux joué de laisser Sud en main à Carreau, en jetant un Trèfle du mort. Son meilleur retour est l'As de Carreau. Vous coupez, tirez l'atout restant au mort et présentez un Trèfle maître. Si Nord possédait initialement trois Cœurs et trois Carreaux (comme c'était le cas dans la donne réelle), il est sans défense :

♠ AV52  
♥ 5  
♦ —  
♣ —

♠ RD    ♠ 97  
♥ —    ♥ D  
♦ —    ♦ D10  
♣ V108    ♣ —

ne joue pas

Nord devra couper à un moment ou un autre. Vous surcoupez et, comme vous avez détruit les communications entre les flancs, vous le remettrez en main à l'As de Pique afin qu'il joue lui-même Pique pour le mort.

En fait, le jeu devient bien plus simple en laissant la levée à Carreau dès l'entame. Si Sud continue avec l'As, vous coupez, votre Dame permettant de prendre le retour Carreau de Nord, en main à l'As de Pique, une fois les Trèfles affranchis. Si les flancs jouent As de Pique et Pique, le quatrième atout du mort permettra de couper le retour Carreau (ou Pique) quand Nord sera en main à l'As de Cœur.

Si le coup est facile à cartes ouvertes, c'est une autre histoire à la table. Au cours de la Finale de Ligue 1998 de l'Interclubs Division 1, qui se déroulait à Dijon les 9 et 10 mai, Olivier Monge a duqué l'entame et a facilement gagné son contrat. Son homologue de la salle fermée a coupé l'entame, puis le retour à Carreau, pour -1. Il a pourtant eu deux occasions de gagner.

Depuis quelques années déjà, les Griffons, fervents joueurs de partie libre, s'étaient mis à écumer les compétitions fédérales. L'Ogre Obèse fut le plus difficile à convaincre. Il trouvait immoral de ne pas jouer d'argent. Cette année pourtant, il représentait son club dans l'équipe fanion alignée pour l'Interclubs. Ce revirement prenait sa source dans une décision du comité directeur du club des Griffons, réuni en session extraordinaire, qui avait décidé de débloquer un budget pour sponsoriser l'Ogre, estimant, avec quelques raisons, que cela pourrait même s'avérer rentable à terme : l'Ogre étant éloigné du club les week-ends de compétition, l'inexorable ascension de sa formidable note de bar s'en trouverait ralentie d'autant.

Papa le Grec, ulcéré que son ennemi juré, non content de se prendre pour le deuxième joueur du monde, puisse avoir été sélectionné pour jouer dans la première équipe des Griffons, s'inscrivit cette



saison-là au club voisin, et néanmoins ami, des Licornes. Les deux équipes connurent un parcours épique qui coïncida avec une

inquiétante augmentation du taux de dépression nerveuse dans le corps arbitral français, taux qui égala presque le record atteint lors de la création du Quatre Mixte.

Les deux équipes se retrouvèrent finalement qualifiées pour la Finale Nationale, qui avait lieu à Rouen. Comme elles provenaient du même comité, elles étaient naturellement opposées lors du premier match, pour un derby qui s'avérait sans pitié. Les kibbitz de moins de 18 ans, ainsi que les personnes âgées, avaient été préalablement prévenus par le speaker que certaines séquences de ce match étaient susceptibles de choquer la sensibilité des plus coriaces.

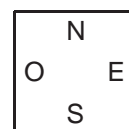
La séance avait débuté à toutes les tables depuis plus de 10 minutes lorsque Karapet s'assit enfin en face de Papa, tout en expliquant à qui voulait l'entendre que son taxi, un débutant, ne connaissait pas l'adresse qu'il lui avait fournie et l'avait mené de la gare à l'aéroport... à moins que ce fut l'adresse qui ait été erronée ou alors...



« Qui voudrait être un Djoulikian ? », soupira-t-il en guise de conclusion, tandis que le professeur de bio-sophistrie, alias le Serpenteur Strict, toquait rageusement contre l'écran. « Cela fait 14 minutes et 30 secondes que la séance est commencée ! Le délai de grâce est proche de l'expiration et j'ose espérer que si l'arbitre pénalisait notre retard, vous auriez à tout à la fois l'élégance et le plaisir de lui narrer l'intégralité de votre mésaventure ! »

On entama donc la première donne :

- ♠ D 10 7 5
- ♥ D 10 9 3
- ♦ A V 4
- ♣ R 10

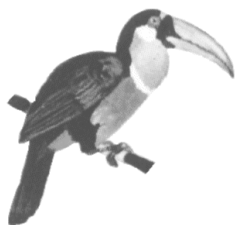


- ♠ R 2
- ♥ 8 5 2
- ♦ R 9 3 2
- ♣ A D V 4

S	O	N	E
Karapet	S. S.	Papa	O. O.
1♦	—	1♥	—
1SA	—	3SA	Fin

Le match se déroulant au Rama, les spectateurs pouvait en suivre le déroulement en temps réel. La séquence d'enchères, simple et directe, fut identique aux deux tables. Le Serpenteur, tout comme son homologue de la salle fermée, sélectionna l'entame du 9 de Pique, pour le 10 du mort, qui fit la levée.

En salle fermée, le déclarant se trouvait être Timothée le Toucan. Il était associé à Momo le Morse qui, ayant étalé fièrement son jeu, expliquait à un kibbitz que 3SA était l'enchère évidente avec sa main de 13 points  $\frac{3}{4}$  les dix valant  $\frac{1}{2}$  point chacun et le 9  $\frac{1}{4}$  de point. Timothée le



Toucan était à la tête de huit levées. Il rentra dans sa main à Trèfle et décida de jouer son contrat sur la Dame de Carreau placée ou les Carreaux 3-3. Il finit par aligner dix levées

lorsque ces deux hypothèses se révélèrent correspondre à la réalité. Une ligne de jeu à 68% conclut le Morse.

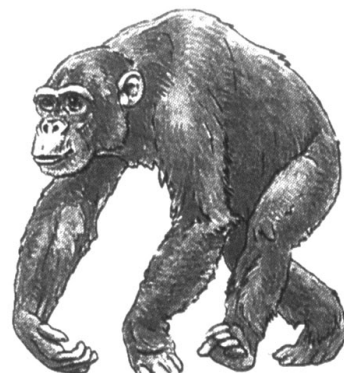
En salle ouverte, Karapet visualisa une ligne de jeu qui offrait de meilleures chances de réussite : une fois en main, il pouvait tenter successivement l'impasse au Valet de Cœur puis, si celle-ci échouait, celle à la Dame de Carreau. Ce plan de jeu ne lui laissait plus que 25% de chance d'échec (puisque c'est ainsi que calculait l'Arménien Libre). À la deuxième levée, il détacha donc le 2 de Cœur de sa main pour le 10 du mort, pris de l'As d'Est. La défense encaissa deux Piques, avant de rendre la main à la Dame de Pique du mort. Après avoir défaussé deux Carreaux de sa main sur les deux derniers tours de Pique, Karapet rentra en main au Roi de Carreau avant de réitérer l'impasse au Valet de Cœur. Le ciel lui tomba sur la tête lorsque l'Ogre prit le 9 de Cœur du Valet, avant de permettre au professeur émérite d'encaisser le Roi de Cœur, qui entérinait la chute. Voici les 4 jeux :

♠ D 1075											
♥ D 1093											
♦ AV 4											
♣ R 10											
♠ A 98		♠ V 643									
♥ R 64		♥ AV 7									
♦ D 107		♦ 854									
♣ 7532		♣ 986									
	<table border="0"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
♠ R 2											
♥ 852											
♦ R 932											
♣ ADV 4											

Le match achevé, je demandai à Karapet, non sans un soupçon de perversité, si cela ne l'avait pas étonné de réussir une impasse alors que, ni lui ni aucun autre membre de sa famille n'avait pu trouver la moindre carte bien placée depuis que la sorcière du mont Ararat avait jeté un sort sur les Djoulikian. Cela devait se passer au XV<sup>e</sup> siècle, ou était-ce le XVI<sup>e</sup>? « Bien sûr, me répondit-il, je joue depuis suffisamment longtemps avec Papa pour me méfier de tout, même des chicanes! Mais, d'une part, la ligne de jeu restait correcte et, d'autre part, je ne m'attendais tout simplement pas à voir Charlie le Chimpanzé trouver une telle défense. »

Je lui expliquai alors que ce n'était pas notre inoffensif ami Charlie qui se trouvait en Ouest, mais bien l'Ogre. « C'est impossible, s'exclama-t-il. En arrivant à la table, j'ai croisé le Lapin, son partenaire, qui m'a expliqué que l'Ogre refusait de jouer le match à moins que sa prestation au Rama ne lui soit payée. Je ne peux pas croire que la Fédération ait accepté cela! » « Non, non, dis-je alors pour le rassurer, cette requête n'est même pas parvenue aux oreilles de la Fédération. »

Leur capitaine, Oscar le Hibou, hésitait encore sur la meilleure manière, ou plutôt la moins pire, de la présenter aux officiels lorsqu'on apprit qu'une équipe de la télévision grecque, intéressée par la présence de l'un de ses compatriotes dans une Finale Nationale, avait tenu, elle aussi, à diffuser la rencontre. Dès ce moment, l'Ogre s'est pour ainsi dire volatilisé. Même le professeur croyait jouer avec le Chimpanzé, jusqu'au moment où il entendit l'arbitre sermonner son partenaire présumé deux tables plus loin. L'arbitre était en train d'expliquer au Chimpanzé que les quatre donnes qu'il venait de jouer à une table où il n'aurait en aucun cas dû s'asseoir ne pouvait être comptabilisées pour son équipe. Pourtant, Charlie revoyait parfaitement l'Ogre lui assurer que c'était la règle, en Patton Suisse, que chaque joueur de l'équipe s'assiege à une table différente. Afin de pouvoir terrasser quatre adversaires par ronde, lui avait-il confié.



*Merci à Victor Mollo, à qui j'ai emprunté, sinon le talent, du moins les personnages. Je les lui rends en espérant ne pas les avoir trop abîmés. La donne provient réellement de la Finale Nationale de l'Interclubs 1998. Elle a été commentée par Jean-Paul Meyer dans Le Bridgeur n° 709, de juillet 1998, à la page 60. Je n'ai fait que modifier quelque peu les mains des flancs, afin de la rendre plus... réelle.*





deux conditions. D'une part, les gardes à Carreau et Cœur doivent se trouver dans la même main. D'autre part, ces gardes doivent être situées devant les menaces détenues par le mort, c'est-à-dire en Sud. Ce dernier devait donc initialement posséder au moins quatre cartes à Carreau et au moins quatre à Cœur.

Supposons que Nord a jeté un Trèfle sur l'As de Carreau. Vous jouez alors quatre tours de Pique, en écartant le 7 de Cœur du mort, pour aboutir à un schéma que vous commencez à bien connaître :

1 <sup>F</sup>	2 <sup>F</sup>		Ouest	♦ 7	♥ R 8	
N	T	S	Est	♥ 4	♥ 6	♣ D

Tirer la Dame de Trèfle d'abord et terminer par le 7 de Pique est équivalent. Si Sud détenait effectivement 4 Cœurs et 4 Carreaux, il ne peut conserver ses deux gardes quand vous jouez la squeeziante :

ne joue pas

♠ —		N		♠ —
♥ R 8 (2 <sup>F</sup> )		O	E	♥ 6 4 (T) (N)
♦ 7 (1 <sup>F</sup> )		S		♦ —
♣ —				♣ D (S)
		♠ —		
		♥ D 10		
		♦ V		
		♣ —		

Remarquez bien que Nord ne peut même pas casser le squeeze, en détruisant la communication avec le mort quand il prend la main avec l'As de Cœur. En effet, vous avez le choix entre deux couleurs, Cœur et Carreau, pour communiquer. Ainsi, en supposant que Nord rejoue Cœur — et non Trèfle — après l'As de Cœur, vous prenez avec le Roi du mort, puis vous procédez comme précédemment, en n'encaissant toutefois que le Roi et la Dame de Carreau. Vous aboutissez à la position suivante, où l'As de Carreau sert de communication :

1 <sup>F</sup>	2 <sup>F</sup>		Ouest	♥ 8	♦ A 7	
N	T	S	Est	♥ 4	♦ 9	♣ D

Si la défausse de Sud sur la squeeziante n'affranchit pas le Cœur, vous tirez les Carreaux. Ou bien ils étaient 3-3, ou bien Sud a effectivement été squeezé et a libéré sa garde dans la couleur, ou bien... il n'existait pas de position gagnante et il n'y avait rien à faire.

② Réussir un coup brillant à la table est sans conteste un des grands plaisirs du bridge. Ne prenez cependant pas ce prétexte pour utiliser les techniques les plus tordues quand une technique classique, mais moins spectaculaire, offre les meilleures chances de réussite.

C'est bien le cas ici : l'affranchissement des Trèfles, grâce à un banal jeu manœuvré, permet de gagner six très facilement. Par exemple, sous l'hypothèse que les Trèfles sont partagés 4-2 (68%) et les atouts 3-1 (50%), vous donnez d'abord un coup à blanc à Trèfle. Après avoir pris le retour Carreau avec l'As, vous remontez au mort par l'As de Pique et coupez un Trèfle. Vous purgez ensuite les atouts, en terminant au mort avec le Roi pour tirer les quatre Trèfles maîtres. Vous réalisez ainsi quatre Trèfles, un Carreau, un Cœur et six Piques (en comptant la coupe Trèfle), soit douze levées.

La présence du Valet de Cœur au mort semble suggérer une autre ligne de jeu consistant à squeezer Ouest entre sa Dame de Cœur, qu'il a clairement indiquée à l'entame, et ses Trèfles, à condition qu'il en possède au moins quatre.

Vous savez néanmoins que vous ne pouvez pas gagner de cette façon, et pour deux raisons. D'une part, vous devez réduire le compte avant d'exécuter le squeeze, c'est-à-dire laisser à l'adversaire la levée qui lui est due. En l'occurrence, ce ne peut être qu'une levée à Carreau, en donnant un coup à blanc dans la couleur. Les flancs vont alors s'empresser de détruire la menace à Cœur, en jouant la Dame, ou de détruire votre communication, en jouant Trèfle.

D'autre part, le résultat du compte pour le squeeze exclut la possibilité d'un squeeze. En effet, en supposant que les flancs se montrent suffisamment coopératifs pour rejouer Carreau après le coup à blanc, il reste alors dix cartes :

♠ AR 3		N		♠ D 7 6 5 4 2
♥ V		O	E	♥ —
♦ —		S		♦ 6 4 3
♣ AR 8 5 3 2				♣ 10

Six levées à Pique, une levée (potentielle) à Cœur et trois levées (dont une potentielle) à Trèfle font dix levées, soit exactement le nombre de levées restantes. Le total devrait se monter à onze pour qu'un squeeze soit réalisable.

N'oubliez donc jamais que le squeeze obéit à des règles strictes et précises. Mieux vaut chercher une autre solution si elles ne sont pas vérifiées.

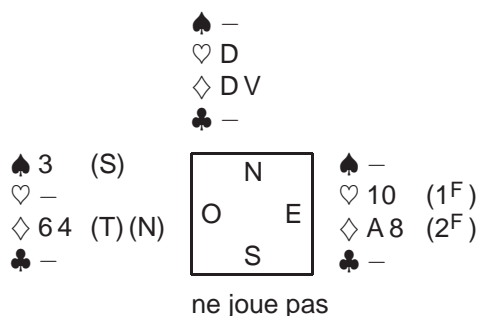
③ Vous avez concédé trois levées et la perte d'un Carreau semble inévitable. Ne voyant aucune technique autre qu'un squeeze (simple orienté) pour effacer cette perdante, il reste à vérifier si la situation est favorable.

- Le compte est réduit, puisque les adversaires ont réalisé trois levées.
- Vous dénombrez onze levées potentielles avec sept Piques, un Cœur (à affranchir) et trois Carreaux (dont un à affranchir), alors qu'il reste dix levées. Le compte est bon, comme le dit la célèbre formule.
- Les menaces à Cœur et à Carreau se trouvent au mort, en Est. C'est donc Nord qui doit détenir les gardes correspondantes, c'est-à-dire au moins quatre Carreaux et ♥ARDV (rien que ça !), puisque la plus haute carte du mort dans la couleur est le dix.

Le retour du 9 de Carreau indiquant très certainement un doubleton en Sud, Nord posséderait bien quatre cartes dans la couleur. En revanche, d'après son entame, ce même Nord possède seulement RD(V), ou ARV, à Cœur. La situation paraît désespérée, puisque Sud « garde » les Cœurs tandis que Nord « garde » les Carreaux.

Et pourtant. Regardez bien la carte fournie par Sud à l'entame : le 5, qui montre un nombre impair de cartes. S'il s'agit effectivement de trois cartes, il est possible d'éliminer la garde de Sud, ou encore de *transférer* la garde en Nord, grâce à deux coupes à Cœur. Le Valet et le 9 d'atout fournissent les deux remontées au mort nécessaires.

Supposons que l'As apparaisse en Sud quand vous présentez le second Cœur du mort. Vous coupez, et vous défilez vos atouts. La position, avant le dernier atout, Sud ne jouant plus :



Sur le 3 de Pique, Nord doit rendre les armes. L'exécution du coup n'est pas vraiment difficile en soi, mais sa préparation demande à la fois de l'imagination et de la rigueur. Le schéma de

squeeze correspondant est le suivant :

1 <sup>F</sup>	2 <sup>F</sup>		Est	♥ 10	♦ A 8	
N	T	S	Ouest	♠ 3	♦ 6	♦ 4

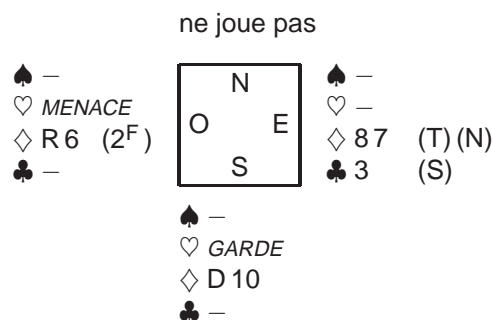
Vous constatez aisément que, pour préserver la position de squeeze, le retour Carreau de Sud doit impérativement être pris avec le Roi de la main, sous peine de détruire la communication avec le mort.

④ Il vous reste une perdante à Carreau et aucune extra-gagnante au mort, comme dans le coup précédent. La ressemblance ne s'arrête pas là, car il s'agit effectivement d'une variante.

Le compte est réduit, les adversaires ayant pris leurs deux levées, et le compte pour le squeeze donne une levée de plus que le nombre restant : un Pique, un Cœur (si la Dame est affranchie), trois Carreaux (si le troisième est affranchi) et sept Trèfles font douze.

Tout est donc en place pour un squeeze simple. C'est Sud qui sera sur le grill, s'il détient la garde à Carreau, c'est-à-dire au moins trois cartes dans la couleur. Comme vous connaissez un bicolore majeur en Nord, l'hypothèse semble plus que raisonnable. Vous la vérifiez d'ailleurs aussitôt en purgeant les atouts. Nord fournit une fois, puis défausse un Cœur et un Pique : il avait bien une main 5521.

En plus des Carreaux, Sud doit également garder les Cœurs, afin que s'applique le schéma de squeeze suivant :



Comme précédemment, c'est l'autre flanc, Nord, qui détient la garde à Cœur avec son As, les enchères et l'entame ayant révélé ♥Vxxx en Sud et, du même coup, ♥ARxxx en Nord. Il n'est pas question cette fois de transférer la garde en éliminant les cartes de Nord par la coupe, puisque le mort n'a plus que deux cartes dans la couleur.

Deux cartes, certes, mais pas n'importe lesquelles : la Dame de Cœur, dont la garde est as-



♠ AR 10 4  
 ♥ AD 7 2  
 ♦ 8  
 ♣ V 10 9 5

	N	
O		E
	S	

♠ D 6 4  
 ♥ R 5  
 ♦ AR V 7 5  
 ♣ R 6 2

Ayant emporté la levée de l'As, vous faites votre plan de jeu (...) et rejouez un petit Carreau, retour qui semble ne rien compromettre. Sud prend de la Dame, jetant un Cœur du mort, et tire l'As puis le Roi de Pique, sur lequel Nord écarte le 3 de Trèfle. Sud appelle un petit Trèfle du mort...



① Vous mettez bien évidemment l'As du mort, passer le Valet vous ôtant toute chance de gagner. Comme vous connaissez vos classiques, vous savez que vous devez maintenant déshabiller Nord de ses cartes mineures, puis le remettre en main en fin de coup pour qu'il se jette dans la fourchette ♠ R V du mort.

Sud possédant certainement 5 Cœurs et 5 Trèfles pour justifier ses enchères, Nord est 4333. Sachant cela, éliminer ses six cartes mineures devient un jeu d'enfant: As de Trèfle, Trèfle coupé, Carreau pour le Valet, Trèfle coupé, puis Roi de Carreau et Carreau pour l'As du mort. Sur le quatrième Carreau, Nord est obligé de couper car il n'a plus que des atouts :

♠ D 10 6  
 ♥ —  
 ♦ —  
 ♣ —

♠ R V		♠ 9 8 7
♥ —		♥ —
♦ 7		♦ —
♣ —		♣ —

ne joue pas

S'il coupe maître, c'est sa dernière levée. S'il coupe du 6, vous surcoupez du 8 et vous faites encore le Roi d'atout.

Il y a trois conditions pour réussir. Pour commencer, la Dame de Carreau doit être placée: mais Sud n'ayant aucun honneur Pique, il possède probablement au moins les deux Dames mineures pour avoir ouvert, vulnérable, en première position. Vous devez aussi vous raccourcir à l'atout, pour ne pas avoir à en jouer vous-même prématurément, car vous ne pourriez alors pas empêcher Nord de faire sa Dame et

son 10. Il vous faut donc impérativement couper deux Trèfles, le 4 *et le Roi*, défausser un Carreau de la main sur le Roi ne servant de toute façon strictement à rien. Enfin, il ne faut pas avoir jeté ce précieux quatrième Carreau du mort sur le troisième tour de Cœur! La main de Nord :

♠ D 10 6 2 ♥ 8 7 3 ♦ 9 5 4 ♣ V 7 5

Seul Alain Fuser a réussi à faire dix levées ce soir-là, bien aidé par les enchères de Sud, il est vrai. Votre serviteur a lamentablement chuté d'une levée, À ma décharge, Sud est resté silencieux au deuxième tour d'enchères et il a vicieusement défaussé le 8 de Trèfle sur le premier tour de Pique. J'ai donc pensé qu'il était 0544 et Nord 4324. Pour gagner, il faut cette fois avoir gardé quatre Trèfles au mort. Ce que j'avais fait, mais entièrement par hasard! En jouant ensuite As et Roi de Trèfle, pour la défausse d'un Carreau de la main, Trèfle coupé, petit Carreau pour le Valet, Trèfle coupé et *Roi de Carreau pris de l'As*, vous vous ramenez à la situation précédemment décrite. Malheureusement, ce beau plan a été réduit à néant lorsque Nord a coupé le quatrième Trèfle avec le 10 de Pique, avant de ressortir à Carreau.

Notez que le contrat gagne encore si Sud possède six Trèfles, Nord étant cette fois 4342. Il faut de nouveau jeter un Trèfle du mort sur le troisième tour de Cœur. Après avoir joué Roi de Carreau, petit Carreau pour le Valet, As de Carreau, petit Carreau coupé, puis As et Roi de Trèfle, un petit Trèfle du mort crucifie Nord une fois de plus.

Deviner la distribution de Nord ne suffit pas, il faut l'avoir anticipée, pour ne pas défausser une mauvaise carte du mort. C'est peut-être plus facile lorsque Sud dévoile sa distribution pendant les enchères. En tout cas, « mon » Sud, Olivier Monge, a préféré se taire, augurant qu'il n'emporterait pas le contrat et ne voulant pas faciliter le jeu de la carte du déclarant. À méditer pour vos prochains tournois.

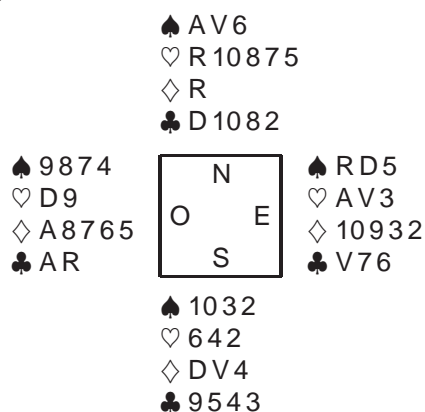
② Reprenons depuis le début: avec l'entame Cœur et les Carreaux 3-1, vous ne pouviez pas espérer gagner votre contrat. En effet, obligé de rendre la main deux fois à Carreau et une fois à Pique pour réaliser neuf levées (trois à Carreau et deux dans chacune des trois autres couleurs), vous laissez aux flancs tout le loisir d'établir trois Cœurs (Nord en ayant cinq d'après l'entame), pour deux de chute. L'adversaire pouvait même s'offrir le luxe d'abandonner l'affranchissement des Cœurs et de contre-attaquer Trèfle

à la première occasion, pour faire encore chuter.

Heureusement pour vous, il semble que la défense ait été victime d'une défaillance passagère — ce sont des choses qui arrivent, même aux meilleurs — qui vous ramène au cas où les Carreaux sont partagés 2-2, n'ayant plus à rendre la main qu'une seule fois dans la couleur.

Mais vous n'avez toujours pas gagné. En effet, l'intervention laisse augurer un placement de l'As de Pique en Nord. En main à la Dame de Carreau, Sud va retourner Cœur pour affranchir la couleur, et quand vous jouerez Pique pour votre neuvième levée, Nord sautera sur son As pour encaisser ses Cœurs.

En fait, la solution du problème se trouve dans son énoncé même : encaissez la neuvième levée *tout de suite*, en jouant Pique du mort en contretemps. Si Nord plonge de l'As et joue le Roi de Cœur, vous laissez passer pour couper les communications entre les deux flancs : lorsque vous lui donnerez la main avec la Dame de Carreau, Sud n'aura plus que des cartes noires. Les quatre jeux :



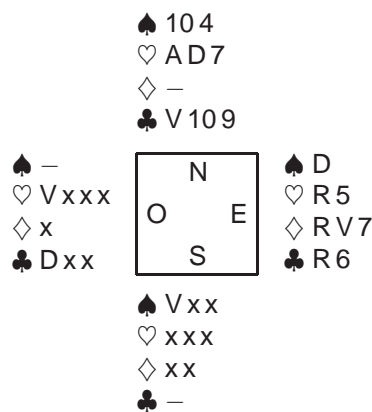
Le 9 de Pique quatrième du mort vous protège contre le cas improbable où Sud posséderait ♠AV10xx et rejouerait aussitôt la couleur. C'est Jean-Dominique Detona qui a réussi ce contrat, après avoir bénéficié des bontés des flancs, sans doute impressionnés par sa présence à la table. Mais encore fallait-il jouer précautionneusement ensuite...

③ Vous avez bien évidemment trouvé qu'il faut plonger du Roi de Trèfle, car quel pourrait être l'objet du problème sinon ! Soit. Mais avez-vous réussi à reconstituer le raisonnement menant à cette conclusion ?

Sud possède cinq Piques au Valet et, d'après l'entame, quatre Carreaux à la Dame. Il ne peut avoir en plus l'As et la Dame de Trèfle : avec neuf points d'honneur et cinq Piques, il ne se serait pas contenté de dire 2♠ sur le contre d'appel de

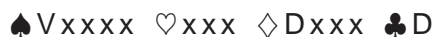
son partenaire. Par ailleurs, le 3 de Trèfle fourni par Ouest indique qu'il possède un nombre impair de cartes dans la couleur. Si Ouest détient cinq Trèfles, la main de Sud est distribuée 5143. Avec ♣A8x, il va gagner grâce à deux impasses successives aux honneurs Trèfle manquants. Avec la Dame troisième (ce qui est peu probable : Ouest aurait bizarrement passé avec six Cœurs et l'As de Trèfle), la chute est inéluctable avec, au moins, un Pique, un Carreau et deux Trèfles pour votre camp. Dans l'un ou l'autre cas, fournir le Roi de Trèfle ne change rien.

Si Ouest possède cinq Trèfles, Sud n'en a qu'un seul, dans une main 5341. Ce n'est certainement pas l'As, car il l'aurait débloqué avant de battre atout puis de présenter le Valet de Trèfle du mort, dans la configuration suivante :



Que vous couvriez ou non, le résultat sera le même. Supposons que vous fournissiez le Roi : Sud coupe, remonte au mort à Carreau coupé et joue le 10 de Trèfle, laissé filé, en défaussant un Cœur de sa main. Ouest prend avec sa Dame et retourne Cœur, pris de l'As. Le déclarant se débarasse alors de son dernier Cœur sur le 9 de Trèfle, en perdante sur perdante si vous le coupez avec la Dame de Pique. Si vous ne coupez pas, il coupe un Cœur de sa main et son dernier Carreau au mort, pour ne finalement concéder qu'un Pique, un Carreau et un Trèfle.

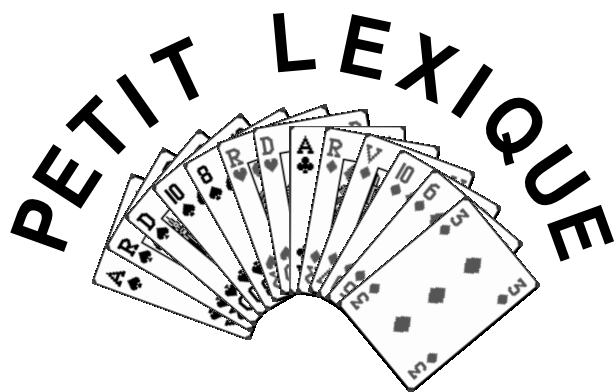
Le singleton du déclarant n'est donc pas l'As de Trèfle, mais... la Dame ! En effet, avec ♣AD et quatre cartes à Cœur, votre partenaire n'aurait pas passé sur votre ouverture. Et vous êtes maintenant capable de refaire exactement la main de Sud :



Comme Philippe Dujardin à la table, vous battez le contrat en plongeant du Roi de Trèfle. D'une part, vous êtes alors en mesure d'enlever un atout du mort, privant le déclarant d'une coupe

à Carreau. D'autre part, vous évitez de faire prendre ultérieurement ce fameux Roi en expasse, libérant deux Trèfles au mort pour la défausse des deux Cœurs perdants de Sud (en une fin de coup sur le modèle de la précédente).

Ce flanc habile rapporte deux de chute. Il met bien en évidence l'importance du plan de jeu en défense, mais également le rôle capital de la signalisation : Ouest ayant su éclairer la distribution des quatre mains à la première occasion, la tâche d'Est s'en est trouvée facilitée d'autant.



## DU BRIDGE DE COMPÉTITION

*François-Michel Sargos*

**ALERTE** n. f. Procédure d'urgence à mettre en œuvre lorsque l'on n'a aucune idée de la signification de la dernière enchère du partenaire. La procédure consiste à réciter à l'adversaire toutes les possibilités, « C'est une chicane... », « Ça doit être un honneur troisième... », « ou alors... », jusqu'à ce que le partenaire affiche un sourire décripé.

**BELOTE** n. f. Limite supérieure de compétence de nos partenaires masculins. Voir *tricot*.

**CHARIOT** n. m. Projectile en forme de plateau avec lequel on doit renverser la tasse de café des adversaires (1 point) ou du partenaire (2 points). Certains champions parviennent à renverser la tasse de café de l'adversaire sur la robe de leur partenaire (4 points). Le chariot avait autrefois des roues, ce qui explique sa curieuse dénomination, mais le jeu était trop facile.

**CHICANE** n. f. Teneur que l'on a le plus fréquemment dans la couleur du partenaire 1) lorsqu'il entame contre un contrat à SA, ou 2) lorsqu'il intervient vulnérable. Variante favorable : le *singleton*.

**CONTRE INFORMATIF** Manifestation d'ennui, voisine du bâillement, qui, par une plaisante an-

tiphrase, indique seulement que l'on n'a rien à dire. Les Anglais l'appellent *negative double*, par référence aux points de match qu'il rapporte.

**CONTRE-ATTAQUE** n. f. (ou *switch*) Elle consiste, après avoir livré une levée dans la couleur d'entame, à en livrer une deuxième dans une autre couleur. Le *switch* peut être un moyen de se venger élégamment du partenaire-entameur, lequel peut à son tour *switcher*. La poursuite du processus engendre à la table une ambiance agréablement animée.

**COUP SANS NOM** Dénomination valorisante d'un coup innommable trop difficile à justifier. Il existe une variante plus théorique, mais elle ne sert jamais.

**DÉROULEMENT DU JEU** Chaque donne se déroule en trois phases principales : les *enchères*, le *jeu de la carte* et l'*appel à l'arbitre*. La dernière phase peut être précédée de deux phases entièrement optionnelles : les *injures* et les *hurlements*.

**DEUX FAIBLE** Enchère qui a pour but de signaler à l'adversaire qu'on n'a aucune reprise de main et qu'il peut impunément nommer 3SA avec l'As blanc dans la couleur d'ouverture. Le Deux Cœurs faible est aussi, à l'intention des adversaires les plus timorés, une amicale incitation, du type *Texas*, à nommer leurs Piques.

**ÉCRAN** n. m. Sert à signaler les compétitions de Première Série, la qualité du jeu lui-même ne l'indiquant pas toujours clairement. L'écran est muni d'une amusante *guillotine*, qui s'abat d'un coup sec sur la main de l'entameur.

**ENCHÈRE INSUFFISANTE** Un des plus puissants outils des enchères. Elle sert à gagner des paliers lorsqu'elle est « couverte » par l'adversaire, qu'on peut distraire habilement à cette intention en jetant un mégot dans son café, ou par tout autre procédé ingénieux. Elle sert aussi, lorsqu'elle est suivie d'une rectification incorrecte, à priver le partenaire de parole jusqu'à la fin des enchères, ce qui est généralement très profitable.

**ENCHÈRES DE CONTRÔLE** Elles remplacent avantageusement le vieux Blackwood, qui n'indiquait pas explicitement à l'adversaire la couleur où l'on a deux perdantes immédiates.

**ENTAME EN PAIR-IMPAIR INTÉGRAL** Convention extrêmement ludique, surtout à Sans-Atout, qui consiste à obliger le partenaire à deviner si l'on a entamé le 2 du 6 troisième ou d'As Dame cinquièmes. S'il se trompe, ce qui arrive habituel-

N  
A  
N  
C  
Y

T  
E  
X  
A  
S

1  
4

♠

S  
E  
P  
T  
E  
M  
B  
R  
E

1  
9  
9  
8

lement (même sans l'aide de cette convention, d'ailleurs), on gagne le droit de le ridiculiser publiquement.

**FAUSSE CARTE EN FLANC** Carte incongrue, que le déclarant ne regarde pas, mais qui pousse le partenaire à rejouer dans une fourchette au prétexte d'une convention plus incongrue encore (*l'appel de Smith*).

**FEUILLE DE CONVENTIONS** Pense-bête à garder à portée de regard pour se remémorer les conventions farfelues. Si la feuille est ouverte à la bonne page, employer la technique discrète du lycéen cherchant l'inspiration dans la copie du voisin. Sinon, réviser le passage en faisant mine de le montrer à l'adversaire qui n'a rien demandé.

**IMPASSE** n. f. Élément-clé de la technique, si subtil que les Anglais l'appellent  *finesse*. À noter, pour nous habituer d'avance à la malchance, que nous ratons nos impasses à peu près aussi souvent que les autres réussissent les leurs.

**JEU DE COUPE** Technique par laquelle on parvient en général à couper toutes ses perdantes excepté les sept ou huit dernières.

**PAIRE** n. f. Formation bridgesque de base, composée d'un narrateur et d'un imbécile. Les rôles sont interchangeables.

**PAIRE MIXTE** Formation bridgesque de base, composée d'un narrateur et d'une imbécile. Les rôles ne sont pas interchangeables.

**PLACEMENT DE MAIN** Coup d'expert qui consiste le plus souvent à jouer une carte perdante que l'on croit maîtresse. Cette opération échoue quand la victime détient un trop grand nombre d'autres cartes maîtresses. Elle réussit en particulier lorsque l'adversaire, pris par surprise, rejoue dans une fourchette.

**PLAN DE JEU** Opération qui consiste à chercher à la dixième levée quelle carte jouer pour rattraper l'effet désastreux des neuf précédentes.

**QUADRETTE** n. f. Formation bridgesque complète, composée d'un narrateur, d'un imbécile et de deux à quatre débiles profonds. Les rôles sont interchangeables.

**QUART D'HEURE TABAC** Réglementation judiciaire qui pousse de malheureux drogués à fumer trois cigarettes en un quart d'heure, au lieu de deux en une heure.

**QUATRE DAMES** Le Quatre Dames n'a pas de définition.

**SÉCURITÉ** n. f. Argument imparable à opposer à des partenaires prêts à nous reprocher de faire régulièrement une levée de moins que l'adversaire à l'autre table.

**SQUEEZE** n. m. (mot angl.) Opération qui consiste à convaincre un adversaire de défausser une ou plusieurs cartes maîtresses. Il existe une variante plus théorique, mais elle réussit moins souvent qu'une simple impasse. Celle-ci est donc techniquement préférable, ce qui tombe bien. Voir aussi *impasse*.

**SQUEEZE DOUBLE** Opération qui consiste à convaincre les deux adversaires de défausser leurs gardes dans la même couleur. Il existe une variante plus théorique, mais elle réussit moins souvent qu'un squeeze simple. Celui-ci est donc techniquement préférable, ce qui tombe bien. Voir aussi *squeeze* et surtout *impasse*.

**SPOUTNIK GÉNÉRALISÉ** Convention du plus haut intérêt qui permet notamment de trouver les fits 4-3 en mineure au palier de 3, et même parfois 4-2 au palier de 4. Le contre punitif, agressif et cupide, n'est plus politiquement correct.

**SYSTÈME D'ENCHÈRES FRANÇAIS (S.E.F.)** Fruit de notre haute technologie, comme le Concorde, encore qu'il serve plutôt à arriver après les autres. Il connaît d'ailleurs le même succès à l'exportation.

**TEXAS** n. m. « Quels Texas jouons-nous ? » est une formule de politesse courante, comme « Comment allez-vous ? », dont on n'écoute d'ailleurs pas davantage la réponse.

**TOP** n. m. (mot angl.) Note maximale et justifiée, qu'on obtient grâce à un talent qu'on se doit d'exposer sur-le-champ et en détail aux adversaires émerveillés. Aurait-on pardonné à Beethoven de garder ses symphonies pour lui seul ?

**TRICOT** n. m. Limite supérieure de compétence de nos partenaires féminines. Voir *belote*.

**ZÉRO** n. m. Note catastrophique et imméritée que nous infligent des malades mentaux à qui ne pas signaler la gravité de leur état serait de la non-assistance à personne en danger. Lorsque leur cas est désespéré (le zéro est alors dit *plein*), on se contentera néanmoins de s'apitoyer d'un simple ricanement.

**NANCY-TEXAS** *Publication bridgesque du niveau que vous pouvez juger, aux dates de parution imprévisibles, où beaucoup trop peu de gens racontent beaucoup trop peu de bêtises. Merci de bien vouloir ajouter les vôtres.*

