

## Les Techniques de jeu

### 1. Les techniques à la couleur

- Les jeux à la couleur sont multiples et variés, ils s'appuient sur la qualité et le nombre des atouts de chaque main et de la distribution des deux mains (concordances des deux mains en tant que développement de levées de tête ou de coupe).
- Afin de vous aider dans la mise en place rapide d'un plan de jeu, nous vous proposons une méthodologie globale qui peut vous permettre d'avoir une vue globale de la donne avant de vous lancer dans telle ou telle ligne de jeu.
- Bien entendu, pour progresser, il vous faudra affiner cette méthode, qui, je vous le rappelle, n'est qu'une vision globale d'une donne.

**C'est le Flash Visuel de Gilles QUERAN**

#### Les différents types de main

#### Plan de jeu associé

**Une courte du côté court à l'atout**

**Coupe de la main courte**

**Une courte de chaque côté, bons atouts**

**Double coupe**

**Couleur longue côté court à l'atout**

**Affranchissement de la longue**

**Atouts longs des 2 côtés, couleurs percées**

**Elimination – remise en main**

**De gros atouts côté court, une courte côté long**

**Mort inversé**

#### **Un peu de vocabulaire (Manœuvre de Guillemard) :**

C'est une manœuvre qui " permet de procéder à une coupe dangereuse, en espérant trouver dans le même jeu adverse à la fois la longueur de la couleur à couper et la longueur de l'atout ".

#### **En quoi consiste t'elle :**

Elle consiste à ne procéder qu'à un retrait partiel des atouts de façon à en laisser un au mort, puis à attaquer la couleur secondaire en espérant que l'adversaire qui détient (le ou) les atouts restants détienne aussi, dans la couleur secondaire, un nombre de cartes au moins égal au nombre de cartes détenues par le déclarant ; de la sorte, seul le mort pourra couper, sans risque, la perdante de la couleur secondaire.

L'ensemble de ces techniques vous est indiqué dans l'annexe 1

## 2. Les techniques à Sans Atout

Dans un contrat à Sans Atout, un coup sur deux est une course à l'affranchissement s'engageant entre le déclarant et la défense : une lutte sans merci où c'est le plus rapide qui gagne. La défense dispose d'un avantage considérable, l'entame, qui lui permet de gagner un temps. Le déclarant de son côté, possède une idée claire de l'état de ses forces quand le mort est étalé, ce qui lui permet de compter avec plus de facilité ses levées et ses reprises de main : il a le choix des armes.

Avoir le choix des armes est un avantage, encore faut-il choisir la bonne. Quelle couleur faut-il jouer? Par quelle couleur commencer? Y a-t-il une technique infallible. Nous allons essayer de nous pencher sur ces diverses questions à partir d'exemples choisis.

### ➤ 2.1 Comment choisir la couleur à jouer

Il faut se poser les bonnes questions :

- Combien de levées puis-je faire dans cette couleur et à quelles conditions?
- Combien de fois faut-il rendre la main et éventuellement, à quel adversaire?

Exemple 1 :

♠ 765  
♥ A5  
♦ ARD  
♣ RD1098

Contrat de 3SA  
Entame : ♥ 4  
Vous passez le 5 de mort, Est prend du Roi et rejoue Cœur.  
A vous de jouer.

♠ AD10  
♥ D3  
♦ V10987  
♣ V62

Il y a 7 sept levées de tête. Il faut en trouver deux autres qui peuvent être à Trèfle ou à Pique. Ici vous ne pouvez pas rendre la main, car les cœurs sont forcément répartis au mieux 5-4. Il faut faire deux levées de pique en plus de l'As, donc deux impasses sur Est en espérant RV en Est.  
**La question cruciale était : Combien de fois puis je rendre la main?**

♠ 76  
♥ 654  
♦ RDV  
♣ A8764

Contrat de 3SA  
Entame : ♠ 3  
Vous passez le 6 de mort, Est fournit le Roi et rejoue.  
A vous de jouer.

♠ AD  
♥ ARD3  
♦ 1098  
♣ 9532

Il y a 6 sept levées de tête. Il faut en trouver trois autres qui peuvent être à Cœur, Trèfle ou à Carreau. Ici vous pouvez rendre la main une seule fois, car les piques adverses seront affranchis. Pour exploiter les Trèfles il faut rendre deux fois la main sauf cas de partage 2-2, donc on exploite les carreaux et on tente les cœurs 3-3 en priorité. Si les cœurs ne sont pas 3-3, on se rabat sur les Trèfles en espérant un partage 2-2.

**La question cruciale était : Combien de fois faut-il rendre la main et éventuellement, à quel adversaire?**

Enfin, on termine ce premier point par un exemple d'application



♠ 87  
♥ RD10      Contrat de 3SA  
♦ DV7        Entame : ♠ 5  
♣ A109872    Vous passez le 8 de mort, Est fournit le Valet.  
A vous de jouer.

♠ RD2  
♥ A9  
♦ A10982  
♣ DV7

### ➤ 2.2 Par quelle couleur commencer

Lorsque le déclarant a plusieurs couleurs de manœuvre, l'ordre dans lequel il doit les exécuter est déterminant. Pour éviter les blocages, il faut anticiper et commencer par la bonne couleur.

Pour cumuler ses chances, on s'appliquera à tenter en dernier ressort la manœuvre dont l'échec condamne le contrat.

Pour protéger un arrêt positionnel, le déclarant commencera par la manœuvre, qui en cas d'échec, rend la main à l'adversaire inoffensif.

Le déclarant pensera aussi à désarmer l'adversaire qui est long dans la couleur dangereuse.

Dans le choix de la couleur à jouer en premier, citons encore le fameux contre temps.

Pour terminer, lorsque dans une même couleur, plusieurs manœuvres sont envisageables, suivant le nombre de levées que l'on attend, il sera parfois utile de tester d'abord une autre couleur.

Nous allons expliciter ces différents points dans les exemples suivants.

♠ 84  
♥ D83        Contrat de 3SA  
♦ 7642       Entame : ♠ V  
♣ RV95       Vous passez le 8 de mort, Est fournit le Roi.  
A vous de jouer.

♠ AD  
♥ A65        Vous avez 8 levées de tête, la neuvième peut provenir de l'impasse à carreau  
♦ AD85       ou du Roi de cœur placé. Si vous tentez l'impasse à carreau directement et  
♣ AD103      qu'elle échoue, vous avez perdu. Alors que jouer petit cœur vers la dame est  
gagnant si le roi est en Ouest. Si le roi est en Est, vous n'avez pas perdu, il reste  
la possibilité de l'impasse à carreau.

**Principe à retenir : Lorsque le déclarant peut rendre la main qu'une seule fois, il doit commencer par la manœuvre qui ne compromet pas une manœuvre ultérieure.**

**C'est ce que l'on appelle le cumul de chance.**

♠ 84  
♥ D83  
♦ 7642  
♣ RV95



Contrat de 3SA

Entame : ♠ V

Vous passez le 5 de mort, Est fournit le 8.

A vous de jouer.

- ♠ AD
  - ♥ A65
  - ♦ AD85
  - ♣ AD103
- Vous avez 8 levées de tête, l'autre peut provenir de l'impasse à Carreau ou du Roi de cœur placé.  
Si vous faites l'impasse à Carreau et qu'elle échoue vous avez perdu votre contrat.

Donc on tente l'expasse à cœur puis on adopte l'impasse à Carreau si la dame de Cœur est prise du Roi en Est.

**C'est ce que l'on appelle le choix du maniement de la deuxième couleur.**

- ♠ V62
  - ♥ A
  - ♦ DV43
  - ♣ RD987
- Contrat de 3SA  
Entame : ♥ 6  
Vous prenez de l'As du mort et après?

- ♠ A1074
  - ♥ RV3
  - ♦ A2
  - ♣ V1063
- Vous avez 4 levées de tête, deux autres peuvent provenir de l'impasse à carreau et 4 des Trèfles dès que l'As est dégagé.  
Le problème se résume à éviter à Est de prendre la main pour nous enlever l'arrêt propositionnel à Cœur. Si l'impasse échoue, Ouest en main ne peut rejouer Cœur sans nous donner une levée.

Donc on tente l'impasse à Carreau puis fait sauter l'As de Trèfle pour y réaliser 4 levées

**C'est ce que l'on appelle protéger l'arrêt positionnel.**

- ♠ A8
  - ♥ 752
  - ♦ RDV10
  - ♣ 8752
- Contrat de 3SA  
Entame : ♠ 4  
De quelle main prenez vous?

- ♠ R32
  - ♥ AR43
  - ♦ 92
  - ♣ RDV10
- Vous avez 4 levées de tête, les autres peuvent provenir des carreaux et des Trèfles.  
Le problème se résume à conserver les communications avec les carreaux du mort, donc il faut prendre en main du roi de pique et affranchir en priorité les carreaux. Certes l'adversaire affranchira ses piques, mais ceux ci sont 4-4 d'après l'entame.

**C'est ce que l'on appelle éviter le blocage.**

### **3 Exercices d'applications de la première partie :**

Dans un premier temps on vous propose de réfléchir sur des contrats à la couleur, sur la page suivante.

**Stratégie**

**LE FLASH VISUEL**

7<sup>e</sup> partie

Gilles QUERAN

Pour chacun de ces exercices, exécutez le flash visuel  
(Coupe de la main courte, Double coupe, Affranchissement, Elimination, Mort inversé),  
puis affinez votre plan de jeu (perdantes, communications, timing ...).

<p><b>1</b></p> <p>♠ ARV9 ♥ 7 ♦ AR98 ♣ A863</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ D1087 ♥ AD1052 ♦ V65 ♣ 9</p>	<p>♠ 109863 ♥ A42 ♦ R653 ♣ R</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ ADV ♥ R53 ♦ A42 ♣ 10643</p>	<p><b>6</b></p>
	N																							
O		E																						
	S																							
	N																							
O		E																						
	S																							
<p>Contrat : 6♠ par Ouest Entame : Valet de Trèfle</p>		<p>Contrat : 4♠ par Ouest Entame : Dame de Cœur</p>																						
<p><b>2</b></p> <p>♠ AR1074 ♥ 853 ♦ AD52 ♣ 5</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ DV9 ♥ 642 ♦ R63 ♣ A943</p>	<p>♠ DV76 ♥ 5 ♦ A863 ♣ 10982</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ AR98 ♥ AD43 ♦ 5 ♣ 7643</p>	<p><b>7</b></p>
	N																							
O		E																						
	S																							
	N																							
O		E																						
	S																							
<p>Contrat : 4♠ par Ouest Entame : 3 tours de Cœur et Trèfle</p>		<p>Contrat : 3♠ par Ouest Entame : 2 de Cœur Sud est intervenu à 1♥ et Nord a soutenu à 2♥</p>																						
<p><b>3</b></p> <p>♠ A7 ♥ RV983 ♦ A103 ♣ AR9</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ RD42 ♥ D62 ♦ V875 ♣ 42</p>	<p>♠ ARDV104 ♥ A932 ♦ 5 ♣ 43</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ 953 ♥ 864 ♦ RV4 ♣ AR52</p>	<p><b>8</b></p>
	N																							
O		E																						
	S																							
	N																							
O		E																						
	S																							
<p>Contrat : 4♥ par Ouest Entame : 5 de Cœur (le 10 en Sud)</p>		<p>Contrat : 4♠ par Ouest Entame : Dame de Trèfle</p>																						
<p><b>4</b></p> <p>♠ ARV1093 ♥ A72 ♦ 84 ♣ AV</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ D72 ♥ 964 ♦ A10753 ♣ 85</p>	<p>♠ ARV1074 ♥ R ♦ 85 ♣ D632</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ D92 ♥ A7543 ♦ A109 ♣ 85</p>	<p><b>9</b></p>
	N																							
O		E																						
	S																							
	N																							
O		E																						
	S																							
<p>Contrat : 4♠ par Ouest Entame : Roi de Trèfle</p>		<p>Contrat : 4♠ par Ouest Entame : 5 de Pique</p>																						
<p><b>5</b></p> <p>♠ R10854 ♥ A2 ♦ V109 ♣ RV9</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ ADV2 ♥ R76 ♦ A43 ♣ AD6</p>	<p>♠ A10943 ♥ A2 ♦ D93 ♣ AD4</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 40px; height: 40px; margin: auto;"> <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		<p>♠ RDV2 ♥ 43 ♦ R104 ♣ V832</p>	<p><b>10</b></p>
	N																							
O		E																						
	S																							
	N																							
O		E																						
	S																							
<p>Contrat : 6♠ par Ouest Entame : Dame de Cœur</p>		<p>Contrat : 4♠ par Ouest Entame : Dame de Cœur (le Roi de Trèfle est en Sud)</p>																						



#### 4 Exercices d'applications de la deuxième partie :

Dans un deuxième temps on vous propose de réfléchir sur des contrats à Sans Atout.

♠ V				
♥ D732	SUD	OUEST	NORD	EST
♦ RD83	1SA	passe	2♣	passe
♣ AV64	2♦	passe	3SA	Fin

♠ AD9	Contrat de 3SA
♥ R8	Entame : ♠ 4
♦ AV76	
♣ D532	

♠ R2				
♥ 63	SUD	OUEST	NORD	EST
♦ AR754			1♦	1♥
♣ R852	1♠	passe	2♣	passe
3SA	Fin			

♠ DV75	Contrat de 3SA
♥ AD	Entame : ♥ 5
♦ 632	Est met le roi, à vous de jouer.
♣ A943	