

LE CONTROLE DE L'ATOUT ET LA DEFENSE A L'ATOUT

1. Introduction :

Le but de ce cours est de vous donner les éléments essentiels pour vous permettre d'aborder les problèmes liés à l'atout, lorsque les adversaires ont des atouts maîtres ou une longueur suffisante pour vous empêcher de faire tomber ceux-ci avant de pouvoir exploiter d'autres couleurs. Nous vous présenterons les différentes techniques associées comme :

- Retrait partiel des atouts, coup à blanc, faire couper l'adversaire, le coup en passant, les atouts de substitution et la réduction d'atout.

Pour chaque problématique, nous vous indiquerons la méthodologie employée avec les différentes possibilités. Souvent ces jeux peuvent être contrecarrés par une défense imaginative, nous vous en expliquerons les différentes possibilités dans le paragraphe 4 puis nous développerons des techniques pour se prémunir d'une coupe adverse comme : le coup du ciseau (comment rompre les communications adverses), le transfert de coupe et différentes méthodes imaginatives. Enfin, nous terminerons par des exercices afin de vous habituer à ces techniques.

2. Le Timing et le contrôle de l'atout :

Le contrôle de l'atout est un domaine les plus difficiles à maîtriser au bridge. Il peut se résumer à la problématique suivante :

- Pour gagner son contrat il ne suffit pas d'avoir suffisamment de gagnantes potentielles, encore faut-il pouvoir ôter les atouts adverses afin de pouvoir bénéficier des levées dans les autres couleurs.

Le timing sera donc un élément fondamental dans ce type de coup, comme très souvent au bridge. Quelque fois, après une bonne analyse, il ne faudra pas battre atout de suite afin de réaliser rapidement ses levées (cas de la double coupe ou du mort inversé dans certain cas). Contrat 6♠

Entame : V♦

	♠ DX986	
	♥ R9	
	♦ AD4	
	♣ R53	
♠ 3		♠ 754
♥ DX875		♥ 2
♦ VX9		♦ R863
♣ 9864		♣ DVX72
	♠ ARV2	
	♥ AV643	
	♦ 752	
	♣ A	

Beaucoup de déclarants vont défausser un carreau sur le Roi de Trèfle, purger les atouts et jouer sur les cœurs. L'horrible répartition des cœurs condamne irrémédiablement ce contrat à la chute. Si on fait une analyse plus poussée, il suffit de couper deux fois en Sud pour assurer ce contrat (tous les atouts sont maîtres). Le timing est le suivant : après avoir défaussé un carreau sur le Roi de Trèfle (on remonte à l'atout par le 9) et on coupe un Trèfle puis on joue carreau des deux mains : il ne peut plus rien vous arriver.

Cette donne jouée dans un grand tournoi, la moitié des paires en Nord / Sud l'ont chuté.

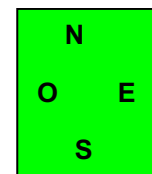
2.1 Le coup à blanc à l'atout :

La problématique est à quel moment concéder un atout aux adversaires ?

Contrat 4♠

Entame : D♥

♠ 32
♥ 64
♦ RDV94
♣ V542



♠ ARD84
♥ R
♦ A52
♣ A876

Est prend de l'As et rejoue Cœur.

Si vous comptabilisez votre nombre de levées vous avez : 5 Carreaux, 1 Trèfle donc 4 levées de Pique suffisent pour gagner votre contrat.

Sud doit couper le deuxième cœur, un retour Trèfle serait dangereux. **Il faut jouer un petit pique des deux mains** : il restera un pique au mort (policier d'atout) pour prévenir un retour à cœur. Il suffit de jouer As, Roi et Dame de pique puis les Carreaux maîtres pour gagner ce contrat. Si vous jouez atout et que ceux-ci sont 4-2 vous perdez le contrôle du coup (vérifiez le !).

□ Principe :

Cette notion de policier d'atout se retrouve dans beaucoup de jeux à l'atout où le déclarant ne contrôle pas une couleur autre que par l'atout. Il sera toujours important de garder au moins un atout pour conserver le contrôle de cette couleur.

2.2 Le retrait partiel des atouts :

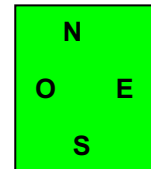
2.21 Quand faut-il retirer les atouts des adversaires ?

Dans certains contrats, il ne faudra pas jouer les atouts mais s'en servir comme atouts pour couper les couleurs adverses (jeux de double coupe par exemple). Mais d'autres jeux peuvent s'apparenter à ce type de jeu. Voyons cela sur l'exemple ci-joint.

Contrat 4♥

Entame : D♦

♠ AR3
♥ 98
♦ 97652
♣ AR6



♠ V764
♥ ARDX3
♦ -
♣ V852

Si vous comptabilisez votre nombre de levées vous avez : 2 Piques, 2 Trèfles donc il vous faut 6 levées de Cœur pour gagner votre contrat. Si vous regardez attentivement les deux jeux, en coupant 5 carreaux il vous restera le 9 & le 8 au mort qui vous rapporteront la dixième levée.

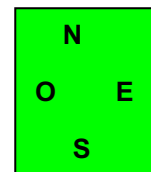
On va jouer en mort inversé en communiquant par les Trèfles et les Piques.

2.22 Laisser traîner un atout adverse :

Contrat 4♠

Entame : R♥

♠ 763
♥ 8543
♦ AR9
♣ DVX



♠ AR952
♥ 2
♦ D7
♣ R9852

Si vous comptabilisez votre nombre de levées vous avez : 3 Carreaux, 4 Trèfles donc il vous faut 3 levées de Pique pour gagner votre contrat. Si vous regardez attentivement les deux jeux, si les piques sont 3-2 vous ne perdrez que 1 Cœur, 1 Trèfle

et 1 Pique. Donc il faut tirer deux tours d'atout et faire sauter l'As de Trèfle. Il reste deux atouts en Sud et rien ne peut vous empêcher de gagner ce contrat (il suffit de jouer Trèfle puis Carreau en attendant la coupe adverse).

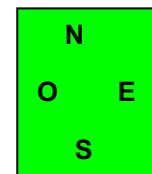
2.3 La lutte contre le raccourcissement de la main longue à l'atout :

Souvent, quand vous jouerez en fit 4-3 vous serez confronté à cette problématique. Pour pouvoir purger les atouts adverses, il vous faudra garder un nombre d'atouts suffisant pour purger ceux adverses. Voyons cela sur plusieurs exemples :

Contrat 4♠

Entame : R♥

♠ ADX
♥ X83
♦ AD9
♣ V853



♠ RV95
♥ 2
♦ RVX32
♣ A42

Si vous comptabilisez votre nombre de levées vous avez : 5 Carreaux, 1 Trèfle donc il vous faut 4 levées de Pique pour gagner votre contrat. Si vous regardez attentivement les deux jeux, si les piques sont 4-2 vous ne perdrez que 3 cœurs. Il suffit de laisser passer trois fois à cœur, couper maître le quatrième en Nord, revenir en main après les deux atouts maîtres de Nord et terminer par les carreaux.

2.4 Affranchir la couleur secondaire avant de jouer atout :

Souvent vous rencontrerez des jeux où vous aurez le choix entre deux lignes de jeu. Impasse ou affranchissement d'une couleur secondaire sachant que vous risquez un raccourcissement dans une troisième couleur. Voyons cela sur la donne suivante :

Les enchères :

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♦	1♠
2♥	3♠	passe	passe
4♥	Fin		

Commentaire des enchères : Sud indique ces 6 beaux cœurs, après le barrage d'ouest et demande la manche la plus probable.

Entame : 9♠

	♠ RX5				
	♥ 93				
	♦ ADV2				
	♣ DV84				
♠ 98743	<table style="margin: auto; border: none;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ ADV62
N					
O E					
S					
♥ R72		♥ 85			
♦ X6		♦ 874			
♣ R95		♣ A73			
	♠ -				
	♥ ADVX64				
	♦ R953				
	♣ X62				

Le bon Timing est :

On coupe l'entame Pique, et on joue de suite le 10 de Trèfle. Ouest prend de l'As et rejoue Pique (meilleure défense). Sud Coupe et rejoue Trèfle pris du Roi en Est. Est rejoue Pique, coupé en Sud. Il reste ADV en Sud et 93 en Nord à l'atout alors que les Trèfles et les Carreaux sont maîtres. Il suffit de jouer la Dame de Cœur prise du Roi en Ouest mais le 9 de cœur agit en policier d'atout contre un retour Pique.

Certes, si les Trèfles sont 4-2, alors il faudra réussir l'impasse au roi de cœur. Sur Est. De toute façon, si Sud joue sur l'impasse à cœur et qu'elle échoue il ne peut plus gagner ce contrat.

2.5 La lutte contre les atouts mal répartis :

2.51 L'adversaire possède un atout maître :

Souvent vous serez confronté à un partage inamical des atouts (4-1 voir 5-1). Nous allons voir deux exemples types pour vous permettre d'appréhender ce genre de situations.

Vous jouez 6♠ sur l'entame du Roi de Trèfle. Ici 6♦ est un contrat bien meilleur. Les 3 premières levées sont automatiques : il faut se débarrasser du Trèfle perdant. Donc As de Trèfle, Roi de cœur, pique pour l'As et As de cœur pour la défausse du Trèfle de la main de Sud. Si les piques sont 3-2, vous n'avez pas de problème, il faut donc se prémunir contre une répartition 4-1. Le bon timing est de jouer de suite le Valet de Pique (on donne l'atout maître à la défense de suite) afin de conserver un atout au mort (policier d'atout contre un retour cœur des adversaires). Il ne peut plus rien vous arriver.

Si vous tirez deux tours d'atout, vous perdez le contrôle du coup (vous pouvez le vérifier) : voir la donne page suivante.

Principe :

Quand les adversaires ont droit à une levée naturelle, il est toujours bon de leur donner de suite.

	♠ 876	
	♥ R	
	♦ AD98742	
	♣ A7	
♠ D532	N O E S	♠ 4
♥ V96		♥ DX752
♦ V63		♦ X
♣ RDV		♣ X96532
	♠ ARVX9	
	♥ A843	
	♦ R5	
	♣ 84	

2.52 Faire couper l'adversaire afin de réduire son nombre d'atout :

Vous jouez en Sud le contrat de 4♠ sur l'entame du Roi de cœur. Si les atouts sont 3-3, c'est une promenade de santé. S'ils sont 4-2 voir 5-1, une menace vous guette : le raccourcissement de votre main sur les retours cœur adverses. Une seule solution, conserver le 6 de Pique au mort (policié d'atout) et affranchir au plus vite votre couleur secondaire. Les adversaires ont droit à 1 Pique et 2 Trèfles. Il faut faire couper Ouest une fois à Trèfle pour gagner ce contrat.

	♠ 6	
	♥ A8	
	♦ X76542	
	♣ DV72	
♠ X9742	N O E S	♠ 3
♥ RDX7		♥ V96542
♦ V8		♦ D93
♣ A5		♣ R83
	♠ ARDV85	
	♥ 3	
	♦ AR	
	♣ X964	

2.53 Les atouts de substitution :

Voici deux exemples typiques de l'utilisation de la couleur secondaire pour éliminer les atouts adverses.

Vous jouez, en Sud, le contrat de 6♠ sur l'entame du Roi de trèfle. Si vous jouez deux tours d'atout (As et Roi) atout vous perdez le contrôle du coup (vérifier le !). IL faut

jouer en priorité les Carreaux afin de faire couper la main longue à l'atout après avoir joué un seul tour d'atout.

Le bon timing est : Roi de Carreau, As de cœur (défausse Trèfle) et Valet de Pique. Ouest prend au premier tour, sinon Cœur coupé, et les carreaux maîtres. Il reste deux atouts au mort pour couper le Trèfle perdant et revenir en main. Vous avez conservé le contrôle du coup. Vous revenez en main à Pique puis défilez vos atouts maîtres.

Si Ouest prend sa Dame, fin du coup.

	♠ 876										
	♥ R										
	♦ AD98742										
	♣ A7										
♠ D532	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td><td></td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O</td><td style="text-align: center;">E</td><td></td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td><td></td><td></td></tr> </table>	N			O	E		S			♠ 4
N											
O	E										
S											
♥ V96		♥ DX752									
♦ V63		♦ X									
♣ RDV		♣ X96532									
	♠ ARVX9										
	♥ A843										
	♦ R5										
	♣ 84										

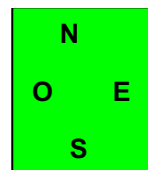
□ Principe :

Quand vous avez une couleur secondaire et que les atouts sont mal répartis, prenez cette couleur secondaire comme atout de substitution : ce n'est qu'une variante du plan d'affranchissement de la couleur secondaire devenue maîtresse.

Vous jouez, en Sud, le contrat de 4♥ sur l'entame de la Dame de Carreau. Votre tenue à l'atout est des plus maigres, toutefois si les cœurs sont répartis correctement (3-2) ainsi que les piques vous pouvez mener à bon port ce contrat. Vous prenez du Roi de Carreau au mort (mettre petit ne sert à rien, la défense rejouera Carreau), pris de l'As en Est et retour Carreau. Vous coupez en Sud et vous jouez un petit cœur des deux mains. Le retour Carreau est pris en main en coupant. Vous tirez l'As de cœur (tout le monde fournit) puis As et Roi de Pique puis Pique coupé du mort. La défense prendra son atout quand elle veut. Vous rejouez Trèfle vers l'As et tirez tous vos piques maîtres en attendant patiemment la coupe des adversaires.

Donne page suivante :

♠ V7
♥ 8632
♦ R74
♣ V954



♠ AR6532
♥ A974
♦ 5
♣ AR

2.6 Le coup en passant :

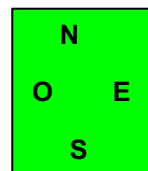
Voici un exemple pour un coup en passant d'un champion français contre des champions italiens (Donne pour Alessandro). Où comment réaliser un atout alors que l'adversaire en a un de plus que vous.

Sud	Ouest	Nord	Est
		1T	5T
5C	Fin		

Décision difficile en Sud : les enchères de contre ou 6♣ si le partenaire a les bonnes cartes peuvent permettre de retrouver un chelem. Admirez la technique du champion français qui ne voyait que deux jeux mais a bien lu la position complète des cartes adverses.

Entame : 8♣

♠ AD6
♥ 9753
♦ RX2
♣ R53



♠ RX75
♥ ARD86
♦ D643
♣ -

Sud coupe l'entame, tire l'As d'atout dévoilant le partage 4-0. Le temps se gâte. Comment Sud peut-il continuer pour gagner ce contrat. À ce stade deux cartes sont importantes : les deux Valets (♠ & ♦). Sud attaque les piques (4-2) avec le Valet

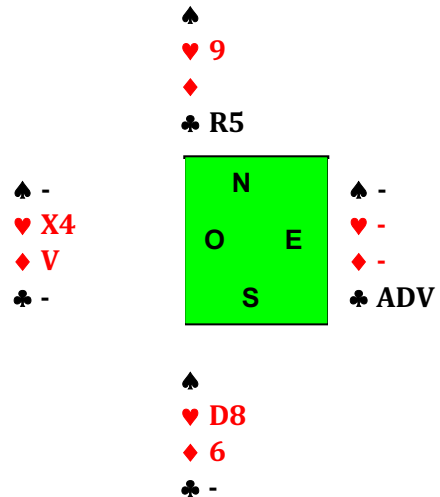
quatrième en Ouest et coupe le quatrième en Nord. Maintenant il faut découvrir la situation des carreaux afin de ne perdre que l'As. Donc le 2 de carreau du mort pour la Dame prise de l'As. Ouest retourne le Valet de cœur ? Il n'a plus de Trèfle, donc la main d'Est est entièrement dévoilée (2-0-2-9). L'impasse au valet de Carreau s'impose : en effet il a deux fois plus de chance d'être en Ouest qu'en Est (4 places possibles en Ouest contre 2 en Est). Sud tente et réussit l'impasse à Carreau et voici le diagramme à trois cartes de la fin.

On joue le Roi de ♣

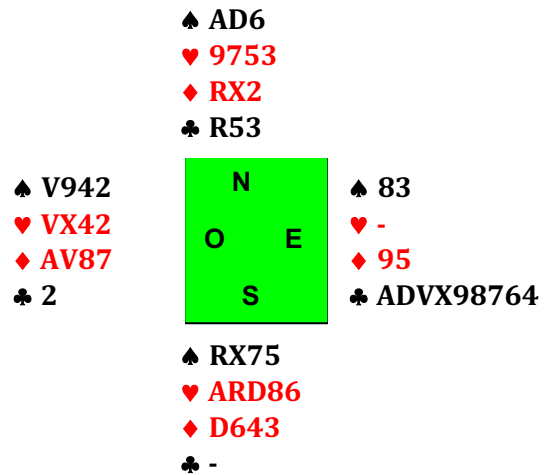
On coupe de la D♥

On coupe le Carreau du 9♥

C'est le coup en passant.



La donne complète pour les puristes :



2.7 Les problèmes de réduction d'atout :

C'est un domaine du bridge très technique, ou la problématique consiste à jouer contre une répartition inamicale des atouts et de pouvoir les prendre après s'être raccourci afin d'avoir le même nombre d'atout que l'adversaire et jouer sur une remise en main.

2.71 La réduction d'atout sur le flanc droit

Cette technique consiste à capturer un atout apparemment imprenable chez l'adversaire de droite. Voyons cela sur une donne pédagogique à quatre jeux.

Contrat de 6♠ en Ouest

Entame : As de ♥ puis ♦

♠ D4			
♥ DV63			
♦ ADV			
♣ A742			
♠ 5	♠ R863	N	♠ R863
♥ ARX84	♥ 752	O	♥ 752
♦ 9752	♦ 864	E	♦ 864
♣ 965	♣ X83	S	♣ X83
♠ AVX972			
♥ 9			
♦ RX3			
♣ RDV			

Vous prenez au mort et présentez la Dame de Pique qui fait la levée (une bonne nouvelle). Vous rejouez Pique et Ouest défausse (c'est la mauvaise nouvelle). Est a encore R8 contre AV107, son Roi semblant imprenable. Il faut se réduire à l'atout et arriver au même nombre qu'Est et l'obliger à couper devant vous. Donc il faut compter sa distribution et arriver à la position de coup final décrite ci-dessous en étant au mort (vous devez jouer avant lui). Donc il faut couper deux cœurs, puis remonter à Carreau au mort.

Position de fin de coup.

On joue dame de Cœur.

Est rend les armes.

♠ -			
♥ D			
♦ -			
♣ 2			
♠ Va au	♠ R8	N	♠ R8
♥ bar pour	♥ -	O	♥ -
♦ boire	♦ -	E	♦ -
♣ une bière	♣ -	S	♣ -
♠ AV			
♥ -			
♦ -			
♣ -			

A partir de cette donne, on peut en dégager les principes de base pour une réduction d'atout sur le flanc droit.

□ **Principe de réduction d'atout sur le Flanc Droit :**

Contre le flanc droit, il est absolument nécessaire de reconstituer intégralement la main de l'adversaire possédant la longueur d'atout. De plus il faut :

- **se raccourcir pour arriver à la même longueur que son adversaire**
- **posséder une communication de plus que le nombre de coupes à effectuer, afin de pouvoir être au mort pour la mise à mort d'Est.**

2.72 La réduction d'atout sur le flanc gauche

Voyons cela sur un exemple réalisé par la française Sylvie WILLARD (contrat joué 61 fois sur 122 et gagné 8 fois).

Contrat de 6♣ en Ouest

Entame : X♦

		♠ RX97	
		♥ 85	
		♦ X96	
		♣ V952	
♠ 8	N	♠ ADV62	
♥ AR2	O E	♥ D964	
♦ D52	S	♦ AR	
♣ RX8763		♣ A4	
		♠ 543	
		♥ VX73	
		♦ V8743	
		♣ D	

Entame Dix de Carreau, pris de l'As. As de Trèfle, sur lequel elle vit apparaître la Dame en Sud et le 2 en Nord. Quid de V95 (la Dame est-elle une carte sincère ?). Elle opta pour V952 en Nord et commença un plan de réduction d'atout.

As de pique, Pique coupé, Carreau pour l'As et pique coupé. Ensuite deux tours de cœurs maîtres et Dame de carreau coupé du 4 de Trèfle. La position des cartes à ce stade est la suivante.

Position de fin de coup.

On joue dame de Carreau coupé

Puis Pique coupé et cœur.

Nord en main rend les armes.

		♠ R	
		♥	
		♦ 6	
		♣ V95	
♠	N	♠ DV	
♥ 2	O E	♥ D9	
♦ D	S	♦	
♣ RX8		♣ 4	
		♠	
		♥ VX	
		♦ V87	
		♣	

Pour les amateurs du jeu de la carte, donnez le timing pour 6SA avec la même entame.

□ **Principe de réduction d'atout sur le Flanc Gauche :**

Contre le flanc gauche, il est absolument nécessaire de reconstituer intégralement la main de l'adversaire possédant la longueur d'atout. De plus il faut :

- **se raccourcir pour arriver à la même longueur que son adversaire**
- **posséder autant de communications que de coupes à effectuer**

3. Comment manier vos atouts en défense :

Cette fois ci, nous allons faire une rotation de 90° et nous retrouver en défense. Nous allons étudier comment compliquer la tâche du déclarant et comment nous servir de nos atouts pour la chute du contrat. C'est un domaine difficile mais nous allons essayer de vous donner quelques éléments techniques de réflexion.

3.1 Exemples pédagogiques :

Contrat de 6♥ en Sud

Entame : D♠

♠ DVX73	N	♠ A9842
♥ 4	O E	♥ 7532
♦ VX87	S	♦ -
♣ V75		♣ D983
		♠ -
		♥ ADX98
		♦ ARD653
		♣ 42

L'entame raccourci le déclarant.

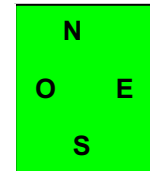
Sud joue cœur pour le valet et Carreau. Ici Est ne doit pas couper sinon fin du coup. Est ne coupe pas. Si Sud remonte au mort par Cœur et rejoue Carreau, le contrat est chuté si Est ne coupe jamais. Dans ce type de jeu, il faut conserver les atouts du mort pour communiquer avec Sud, donc un seul tour d'atout pour remonter au mort et deux remontées à Trèfle pour les carreaux afin de couper le quatrième du Roi et revenir en main par le 6 de cœur.

Contrat de 4♠ en Sud

Entame : R♣

♠ 763
♥ V32
♦ AR94
♣ 952

♠ -
♥ 964
♦ X7532
♣ ARX86



♠ RX96
♥ DX875
♦ D8
♣ 73

♠ ADV852
♥ AR
♦ V6
♣ DV4

Ouest joue trois tours de Trèfle. Sur le troisième, Est ne doit pas couper mais défausser un Carreau. Le contrat ne peut plus gagner. Si vous coupez, Sud peut remonter deux fois au mort pour faire l'impasse au Roi.

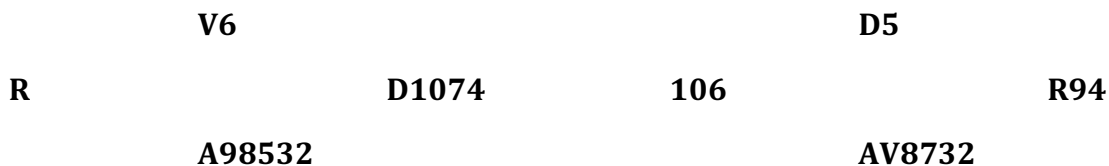
3.2 Exemples de situations en défense :

Ce paragraphe décrit les situations où la défense ne doit pas surcouper pour réaliser le maximum de levées.

3.2.1 Cas de surcoupe



Dans ces deux diagrammes le déclarant coupe de la Dame de Pique, il ne faut pas surcouper pour réaliser deux levées. Voyons deux autres cas ci-dessous.



Dans le premier cas, il ne faut pas surcouper le Valet afin de pouvoir éventuellement réaliser trois levées (sinon deux).

Le deuxième est plus complexe et s'apparente à un jeu psychologique : soit Sud pense que le Roi est en Ouest et alors vous ferez deux levées d'atout, soit Sud lit bien la position et vous n'en ferez qu'une. Donc dans ce cas, il est bon de ne pas surcouper.

Enfin, un dernier exemple issu d'un championnat du monde. Comment un joueur italien fait 3 levées d'atout en défense (Est-Ouest) avec ce diagramme. Sud coupe de la Dame, Est défausse puis Sud revient en main et joue le 9 de Pique. Il ne fera qu'un seul atout.

D

105

AV4

R986

La levée d'atout venue d'ailleurs (dixit Terence REESE)

□ Principe :

En défense, il est absolument nécessaire de reconstituer la main du déclarant. Dès que vous aurez la distribution, vous n'aurez plus qu'à imaginer ces différentes positions avant de jouer correctement la bonne carte.

4. Se prémunir contre une coupe adverse :

Nous allons vous donner plusieurs techniques de jeu permettant de se protéger d'une coupe adverse. Dans ces types de situation, il faudra avant tout être imaginatif. Voyons maintenant ces différentes techniques sur plusieurs exemples pédagogiques à quatre jeux afin de mieux visualiser ces techniques. Celles-ci peuvent être classées comme suit :

- Éliminez les atouts et jouez vos levées maîtresses
- La protection de vos levées maîtresses (le jeu en lob)
- Le coup du ciseau
- Faire disparaître l'objet du délit et transfert de coupe
- Être imaginatif

Le coup du ciseau ou comment couper les communications adverses :

Le principe est de couper les communications adverses en vue d'éviter une coupe ultérieure. Cette technique se rencontre aussi dans d'autres types de jeux.

Contrat de 4♠ en Sud

Entame : R♣

	♠ 63		
	♥ RV652		
	♦ RDV		
	♣ 642		
♠ A975	N	♠ -	
♥ A742	O E	♥ DX98	
♦ 2	S	♦ 87654	
♣ RDVX	S	♣ A985	
	♠ RDVX842		
	♥ -		
	♦ AX93		
	♣ 73		

Sur le Roi de Trèfle, Est appelle du 9. Ouest rejoue correctement le 2 de Carreau afin de conserver la communication à Trèfle. Sud doit prendre au mort et jouer de suite le Roi de cœur, afin de couper les communications adverses en défaussant son Trèfle perdant. Telles que sont les cartes, il ne perd que 3 levées sinon la coupe d'un Trèfle ou la promotion du 9 de Pique fait chuter le contrat.

Le transfert de coupe pour s'éviter une surcoupe adverse :

Contrat de 6♥ en Ouest

Entame : R♠

♠ A4	N	♠ V8
♥ RDVX9	O E	♥ A43
♦ A8742	S	♦ R6
♣ A		♣ DX9653
	♠ RD76	
	♥ 72	
	♦ VX95	
	♣ 842	
	♠ X9832	
	♥ 865	
	♦ D3	
	♣ RV7	

Ouest doit franchir ses Carreaux (les Trèfles sont inexploitable compte tenu des remontées au mort). Cependant si les Carreaux sont 4-2, il ne pourra couper maître qu'une seule fois. Dans ce type de cas, il faut appliquer une variante de la manœuvre perdante sur perdante afin d'affranchir les carreaux en ne coupant qu'une seule fois et ouvrir une coupe dans une autre couleur. Prendre de l'As, jouer Roi de Carreau, As de carreau et Carreau en défaussant un pique du mort. On coupera un pique au mort par un petit atout, puis un carreau de L'as de Cœur. Votre contrat est gagné (2 coupes, 1Pique, 5 Cœurs, 1 Trèfle et 3 Carreaux).

Soyez imaginatif :

Dans un grand tournoi européen, beaucoup de déclarants en Sud chutèrent ce contrat, ils n'avaient pas vu le problème masqué et n'avaient pas anticipé une coupe adverse.

Les enchères :

Sud	Ouest	Nord	Est
		1P	4T
4C	passee	4SA	passee
5K	passee	6C	Fin

Voici le début du coup.

Ouest entame de la Dame de Carreau, Sud appelle un petit du mort, afin d'éviter une coupe adverse, et préserver ces rentrées au mort pour affranchir le piques. Est fourni à Carreau, mais défausse un Trèfle sur le premier cœur.

Première approche : il y a 11 levées, il faut trouver la douzième à Pique ou à Carreau.

Pour affranchir les piques, certainement 4-2, il faut les couper deux fois sans se faire surcouper ou couper prématurément. La bonne analyse consiste à jouer perdante sur perdante (on défausse un pique sur la Dame de Trèfle). Ce coup hyper astucieux lui permet de couper un pique sans danger au deuxième tour.

Contrat : 6♥

Entame : D♦

♠ ARX62		♠ V973			
♥ ARD		♥ -			
♦ R64		♦ 2			
♣ D9		♣ ARX76543			
♠ D8	<table style="border: 2px solid green; background-color: green; color: white; width: 80px; height: 80px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">O E</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ 54
N					
O E					
S					
♥ V53		♥ X987642			
♦ DVX85		♦ A973			
♣ V85		♣ -			

5. Exercices d'enchères :

Pour chaque main ci-dessous, indiquez l'enchère de Sud

♠ ARV52	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ RV4	1P	2T	passé	passé
♦ D1065	?			
♣ 6				

♠ AD53	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 3	1K	2C	contre	passé
♦ ARV103	?			
♣ 865				

♠ RV62	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 4	1T	1C	1P	3C
♦ R109	?			
♣ AV765				

6. Donnes de jeu avec le mort :

Donne 1 :

♠ 832	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 64	Sud donneur joue 4 Cœurs.			
♦ V2	Entame Roi de Pique			
♣ ADV9875				

♠ A
 ♥ ARV93
 ♦ RDX953
 ♣ 6

Donne 2 :

♠ 43	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ AR65		1P	X	pas
♦ RDV2	2C	pas	4C	Fin
♣ RD7				

Entame du Roi de Pique. A vous !

♠ A9
 ♥ X843
 ♦ A5
 ♣ V9862

Donne 3 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
--	-----	-------	------	-----

♥ -

♦ AR974

♣ RDVX2 Sud joue 6 Piques.

Entame Dame de Cœur. A vous !

♠ AR632

♥ R9754

♦ 86

♣ A

Donne 4 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
--	-----	-------	------	-----

♥ 82

♦ X6

♣ ADV743 Sud joue 4 Cœurs.

Entame Roi de Carreau. A vous !

♠ A832

♥ ARD73

♦ V

♣ R82

Donne 5 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
--	-----	-------	------	-----

♥ X652

♦ AV54

♣ V5 Sud joue 4 Cœurs.

Entame 9 de Cœur. A vous !



♠ R764

♥ AR43

♦ 82

♣ ADX

Bibliographie :

Cours de Compétition : Jean Paul BALIAN

Le Bridgeur N°888 & 889

La parole est aux cartes : Claude DELMOULY

Master Play in Contract Bridge : Terence REESE

Mieux jouer avec le mort : Terence REESE