

# Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le Squeeze sans jamais oser le demander (1)

## Le squeeze simple

### 1. Préambule :

Le squeeze est une technique de fin de coup qui permet au déclarant de presser (to squeeze) et d'étouffer un ou les deux adversaires afin qu'ils rendent une levée au déclarant : pour être plus précis, tous les squeeze rapportent une levée sauf un qui rapporte deux levées (squeeze cascade).

La fréquence d'un squeeze (tous types confondus) est estimé à environ une donne sur 7 (distribution aléatoire). Plus les distributions sont irrégulières, plus cette fréquence augmente.

Pour le plaisir, je vous citerai la maxime d'un international français :

**Manœuvre mystérieuse, à la limite de l'ésotérique, permettant à un demi dieu de tirer une levée du néant, sous les regards émerveillés d'une foule prosternée à ses pieds.**

**Marc KERLERO**

Ce premier cours, consacré au squeeze simple, est volontairement découpé en 3 grandes parties, qu'il faut assimiler avant de passer à la suivante. En particulier, après le chapitre 2, essayez de résoudre les exercices proposés, de difficulté croissante afin de vous familiariser à ces techniques. Comme pour tous les cours proposés, les derniers chapitres sont des exercices du jeu de la carte puis d'une séquence d'enchères afin de vous faire progresser dans ce jeu.

Je vous invite fortement à résoudre les problèmes de fins de coup proposés à ce sujet, cela vous permettra de vous familiariser avec ce genre de technique du jeu de la carte (voir rubrique fin de coups sur le wiki du club).

### 2. Le squeeze simple :

Ce type de squeeze comporte cinq positions dont trois sont ultra-classiques et les plus fréquentes. Nous allons détailler les mécanismes puis ces cinq positions.

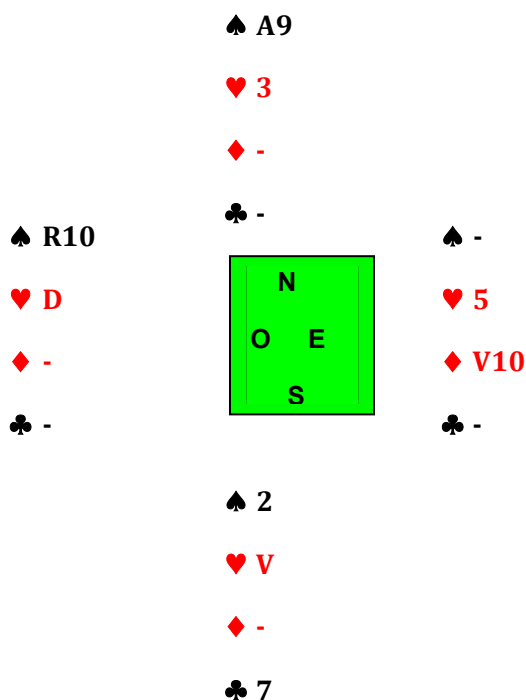
#### 2.1 Les trois positions classiques

Avant d'étudier ces positions, commençons par décrire, via la position parfaite, les différents mécanismes et le vocabulaire associé. Le schéma du fin de coup est le suivant :

[Exemple 1](#) :

**Sans Atout** : Sud joue le 7♣

*Position Parfaite*



Sur ce 7 de Trèfle, Ouest est en mauvaise posture. Quelque soit sa défausse, Nord défausse son cœur inutile et réalise les trois dernières levées. Vous remarquerez que si vous échangez les mains d'Est et Ouest, vous ne changez rien au problème. Voyons maintenant le vocabulaire.

Pourquoi **position parfaite** : elle agit sur Est ou Ouest indifféremment (vérifiez le).

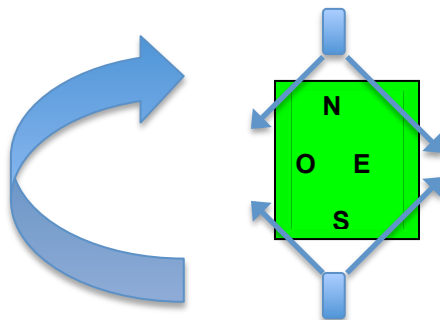
Le 7 de Trèfle est appelé la **Squeezante**

Le 2 de Pique est appelé la **Communicante**

Le Valet de cœur et le 9 de Pique sont appelés les **Menaces**

Vous remarquerez, que si vous échangez la dame de Cœur entre Est et Ouest, cela ne fonctionne plus (idem avec R10).

Comment fonctionne ce squeeze ? Un bon schéma valant mieux qu'un long discours, voyons cela sur différents schémas qui vous permettront de mieux comprendre la philosophie du squeeze.



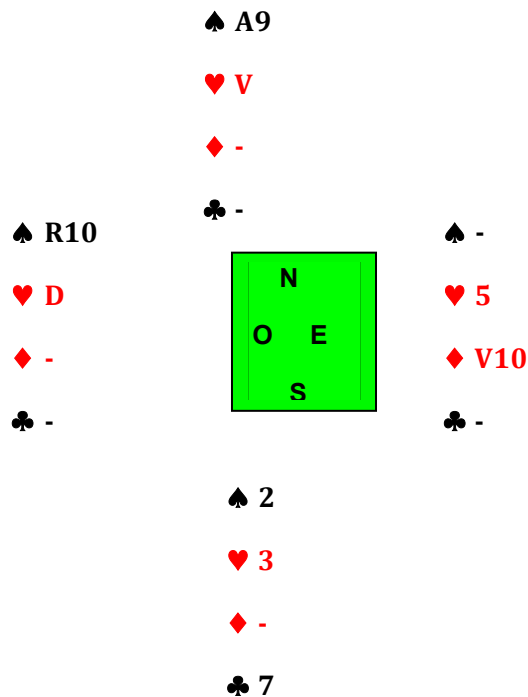
Sur le schéma, les deux menaces représentées par les rectangles agissent sur les deux flancs, le sens du jeu étant donné par la flèche. Ici le 7 de trèfle agit sur les deux flancs car votre 3 de cœur en Nord est la défausse automatique (cette carte est inutile, elle ne travaille pas).

Échangeons maintenant le 3 de cœur avec le Valet de cœur entre Nord et Sud.

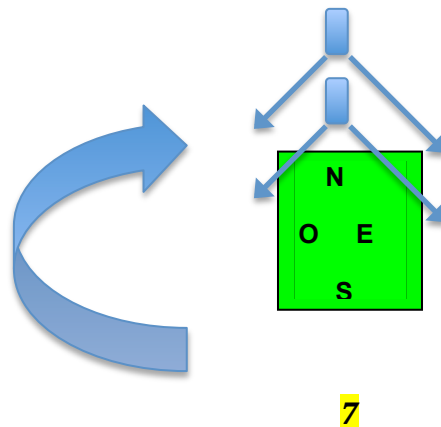
Exemple 2 :

**Sans Atout** : Sud joue le 7♣

*Position imparfaite*



Sur ce 7 de Trèfle, Ouest est en mauvaise posture. Quelque soit sa défausse, Nord défausse l'autre couleur et réalise les trois dernières levées. Vous remarquerez que si vous échangez les mains d'Est et Ouest, Est n'a qu'à défausser la même couleur que Nord et le squeeze ne marche plus. Que s'est il passé ? Une des menaces n'est plus à côté de la squeezezante. Regardons le schéma suivant :



La levée se déroule normalement, Ouest (flanc gauche) est fâcheusement placé, entre le 7 de trèfle et les deux menaces (Valet de cœur et As 9 de pique). Par contre Est (flanc droit), quand la levée se termine, n'a plus rien derrière lui : il ne peut être squeezé.

Pourquoi **position imparfaite** : parce que les menaces sont **imparfaitement** disposées, donc elles ne peuvent agir que sur le flanc placé devant.

Supprimons maintenant le cœur de Sud et remplaçons le par le valet de pique.

Exemple 3 :

**Sans Atout** : Sud joue le 7♣

*Position Gauche*

♠ R10	♠ A9	♠ -
♥ D	♥ V	♥ 5
♦ -	♦ -	♦ V10
♣ -	♣ -	♣ -
	♠ V2	
	♥ -	
	♦ -	
	♣ 7	

Les deux menaces sont en Nord, et la communication ne se fait qu'avec les piques. : vous remarquerez qu'il y a bien deux communications (une de **Sud vers Nord**, l'autre de **Nord vers Sud**). Lorsque Ouest défause un pique, Nord défause le Valet de cœur afin que le Valet de pique de Sud réalise la dernière levée.

### 2.2 Les règles concernant les squeeze :

Il faut réduire le compte (donc donner les levées aux adversaires (4 pour le palier de 3, 3 pour celui de 4 etc..)). De plus, faites le, le plus rapidement possible avant qu'ils puissent échanger des informations.

Il faut avoir N-1 levées maîtresses la dernière provenant du squeeze (vous jouez 6SA, il vous faut 11 levées maîtresses).

**Ces deux règles peuvent s'énoncer comme étant le principe de soustraction**

Il faut qu'une des menaces soit accompagnée d'une carte maîtresse et qu'à cette dernière corresponde, en face, une petite carte de même couleur.

### Cette règle peut s'énoncer comme étant le principe de communication

Quand deux menaces sont groupées dans la même main, elles ne peuvent agir ensemble que sur le flanc situé avant elles.

### Cette règle peut s'énoncer comme étant le principe de situation

#### 2.3 Deux positions originales

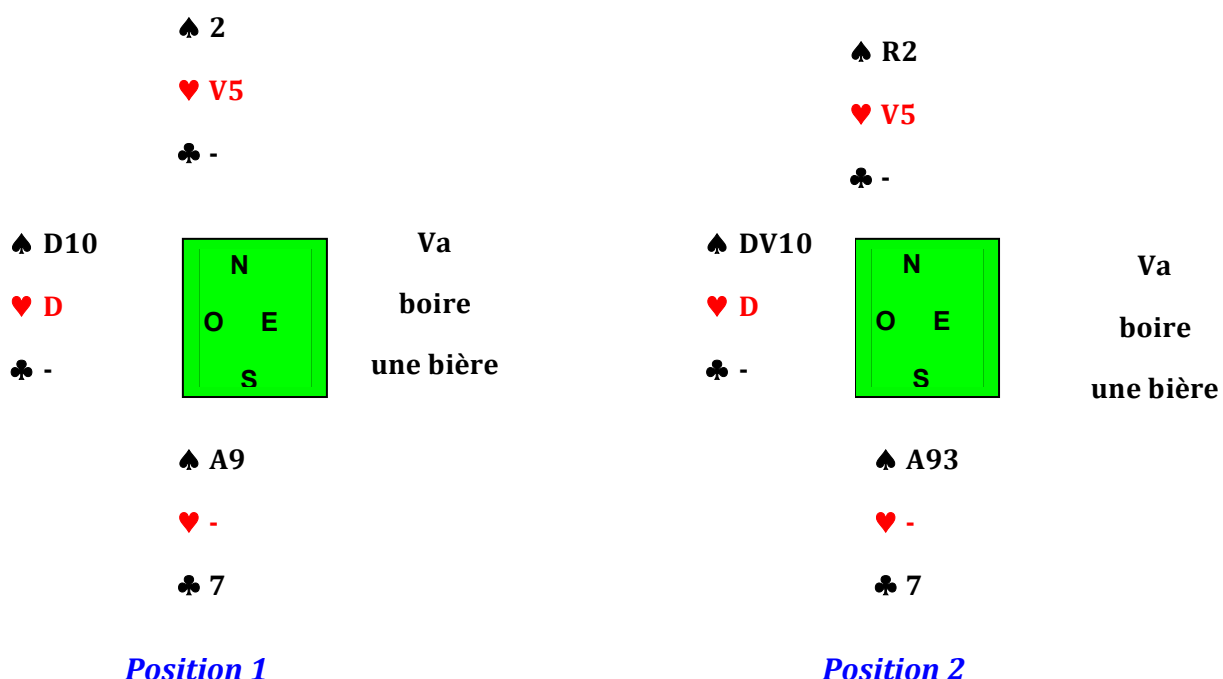
Nous avons considéré jusque là, en exceptant la très particulière menace partagée, deux positions de squeeze dont la répartition des éléments (squeezante, menaces communicante et isolée) les uns par rapport aux autres obéit aux deux principes suivants :

**Principe de communication** : celle ci se fait de la squeezante vers la menace communicante en face.

**Principe de situation** : l'emplacement de la menace isolée relativement à l'ensemble squeezante-menace communicante, détermine quelles sont les possibilités d'action :

- **sur n'importe quel flanc**, si les **menaces** sont **séparées**, l'isolée se trouvant en face de la menace communicante, donc à côté de la squeezante.
- **Sur le seul flanc gauche** si les **menaces** sont **groupées**, l'isolée se trouvant à côté de la menace communicante, donc en face de la squeezante.

Nous allons voir deux positions originales qui permettront des variations par rapport à ce qui a été mentionné. Pour plus de clarté, nous allons vous montrer le mécanisme de ces deux positions. Partons d'une fin de coup à 3 cartes :



Sur la **position 1** il n'y a pas de position de squeeze, alors rajoutons une carte de chaque côté, avec une carte maîtresse à pique en Nord à coté de la menace isolée du Valet de cœur pour arriver à la **position 2**. Sur le 7 de trèfle (défausse automatique du 5 de cœur en Nord), Ouest est squeezé, il ne peut pas défausser la dame de cœur, donc il défausse un pique. Sud rejoue pique pour le Roi et pique vers l'As : le 9 est promu. Vous vérifierez qu'il fonctionne aussi sur Est (échange des deux mains).

### Ce squeeze est appelé **Aller et Retour**

Il faut noter la relative fragilité de cette position compte tenu de la double communication dans une couleur, ce qui donne une arme supplémentaire pour la défense en jouant rapidement cette couleur pour vous détruire ces communications. Cette position sera très utile pour le double squeeze.

Que se passe t il s'il n'existe plus de menace communicante ? (normale, partagée ou aller et retour). Partons d'une fin de coup à 3 cartes :

	♠ A		♠ A
	♥ V5		♥ V5
	♣ -		♣ 3
♠ R10	N	Va	♠ R10
♥ R	O E	boire	♥ R10
♣ -	S	une bière	♣ -
	♠ V2		♠ V2
	♥ -		♥ A
	♣ 7		♣ 7

*Position 1*

*Position 2*

Sur la **position 1** il n'y a pas de position de squeeze, le valet de pique est une menace isolée bloquée. Rajoutons une carte à cœur maîtresse en Sud pour arriver à la **position 2**. Cette fois Ouest est squeezé entre ses deux gardes majeures. S'il défausse un cœur, Sud joue l'As de cœur et pique vers l'As pour récupérer le Valet de cœur maître. S'il défausse un pique, Sud joue pique pour l'As et cœur vers l'As pour récupérer le valet de pique maître. Vous vérifierez que ce squeeze fonctionne si vous inversez les mains d'Est et Ouest.

### Ce squeeze est appelé **Chassé Croisé**

Il faut noter qu'étant donnée la disposition parfaitement symétrique des deux menaces bloquées, la squeezante pourrait se trouver en Nord sans aucun inconvénient : tout fonctionnerait de la même façon.

#### 2.4 Résumé et schéma des 5 positions de squeeze simple :

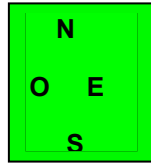
♠ A9

♥ 3

♦ -

♣ -

S



♠ 2

♥ V

♦ -

♣ 7

♠ A9

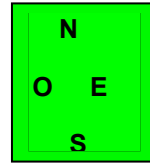
♥ V

♦ -

♣ -

S

S



♠ 2

♥ 3

♦ -

♣ 7

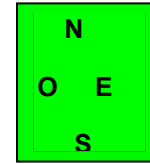
♠ A9

♥ V

♦ -

♣ -

S



♠ V2

♥ -

♦ -

♣ 7

*Position Parfaite*

*Position Imparfaite*

*Position Gauche*

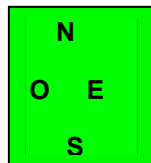
Le sigle S indique les flancs qui sont squeezés. Le flanc, en l'occurrence Ouest pour les trois positions, squeezé possédant (♠R10 ♥D♦-♣-) et l'autre flanc, donc Est (♠♥5♦V10♣-). Dans la position parfaite on peut échanger les deux mains d'Est et Oues

♠ A93

♥ 3

♣ -

S



♠ R2

♥ V

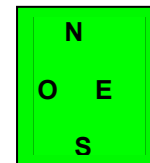
♣ 7

♠ A

♥ V5

♣ 3

S



♠ V2

♥ A

♣ 7

*Position Aller et Retour*

*Position Chassé Croisé*

7 : Squeezante

3 : menaces

### 3. Exercices d'applications sur le squeeze simple :

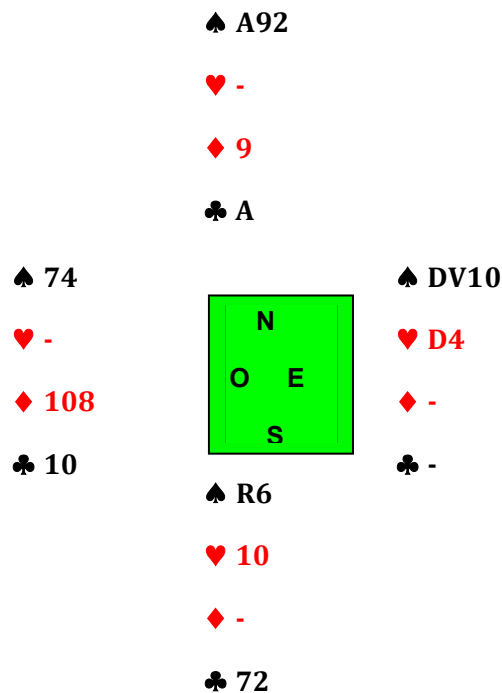
Dans ce chapitre, nous allons vérifier la compréhension du squeeze simple, d'abord sur des fins de coup à quatre jeux, puis sur des donnes à n cartes (les mains adverses ne sont pas données) et enfin en conditions réelles lorsque vous débutez une donne. (les solutions du chapitre 3, pour les fins de coup sont en fin de polycopié).

#### 3.1 Les fins de coup :

Vous jouez à sans Atout, la main est en Sud et vous devez réaliser l'intégralité des levées. Pour chaque donne, comptez votre nombre de levées maîtresses et soustrayez du nombre de cartes que vous avez en main puis :

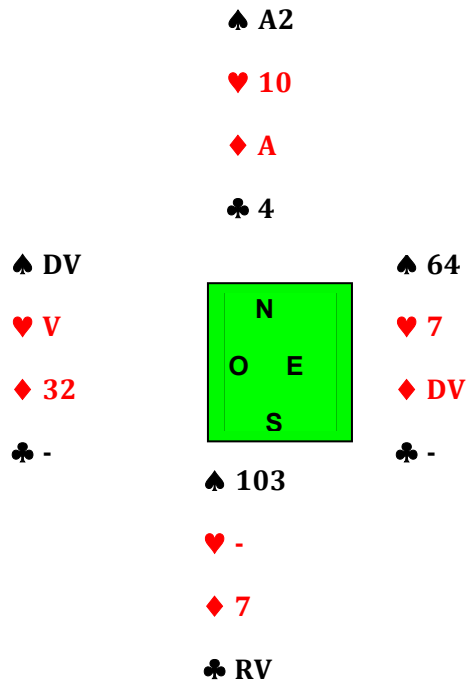
- vérifiez qu'un squeeze est possible,
- identifiez celui ci,
- identifiez les menaces, la squeezezante et la communicante
- enfin, si deux squeezes sont possibles, choisissez celui qui vous donne le maximum de chances de réussite.

#### Exemple 4 :

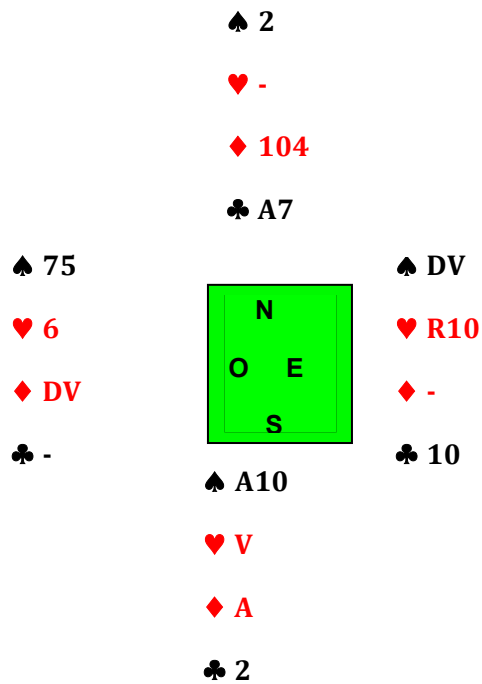




Exemple 5 :



Exemple 6 :



Exemple 7 :

	♠ AR				
	♥ -				
	♦ 104				
	♣ 54				
♠ 1094	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 60px; height: 60px; margin: auto;"> <tr><td style="text-align: center;">N</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">O E</td></tr> <tr><td style="text-align: center;">S</td></tr> </table>	N	O E	S	♠ -
N					
O E					
S					
♥ D8		♥ -			
♦ 7		♦ DV6			
♣ -		♣ R109			
	♠ 2				
	♥ V				
	♦ A				
	♣ AD8				

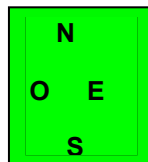
3.2 Les positions à n cartes sans les mains adverses :

Dans un ordre de difficultés croissantes, voici des exercices à 9 cartes sans connaître les mains adverses. Élaborez le même raisonnement que précédemment en vous focalisant sur la place de certaines cartes adverses en essayant d'arriver à une position de squeeze. Pour plus de facilité de mémorisation, focalisez vous sur une seule carte (si celle ci n'apparaît pas, alors l'autre carte adverse tombera rapidement).

Sud joue 3SA, les adversaires ayant pris les quatre premières levées de carreau.

Exemple 8 :

♠ AR9  
♥ AR  
♦ -  
♣ 9543



1. Est renvoie trèfle
2. Est renvoie 2 de cœur

♠ 52  
♥ V43  
♦ -  
♣ ARD8

Exemple 9 :

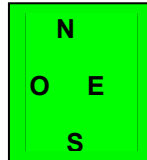
♠ AV54

♥ AR2

♦ -

♣ 84

1. Est renvoie Roi de pique
2. Est renvoie cœur
3. Est renvoie trèfle



♠ 2

♥ V43

♦ -

♣ ARDV10

Exemple 10 :

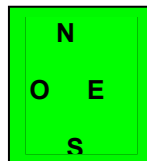
♠ A54

♥ AV

♦ -

♣ RDV4

1. Est renvoie pique
2. Est renvoie cœur
3. Est renvoie trèfle



♠ R632

♥ D43

♦ -

♣ A6

3.3 Les donnes réelles :

Sud joue 6SA, sur l'entame du 10 de carreau pour l'As d'Est qui rejoue la couleur (le 9 en Ouest). Les deux levées suivantes sont l'As et le Roi de pique sur lequel Est défause un carreau. Puis vous tirez la Dame de carreau sur laquelle Ouest défause un

pique. Vous en savez assez pour voir que votre Valet de pique est une menace contre Ouest. Comment terminez vous le coup ? Voir **donne 1**

Donne 1:

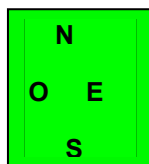
Tournoi par paires

♠ V108

♥ RDV109

♦ 432

♣ 84



♠ AR

♥ A2

♦ RDV

♣ ARV532

Après une ouverture en Est de 1 Pique, vous jouez en Sud le contrat de 4 cœurs. Vous avez 11 levées de tête (6 cœurs, 3 carreaux et deux trèfles), comment réussir 12 levées pour prendre un bon top en tournoi par paires ? Voir **donne 2**

Donne 2:

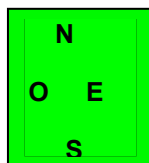
Entame 2 de pique pour

♠ V873

♥ R62

♦ D95

♣ AR8



♠ 4

♥ ARV1073

♦ AR7

♣ 1073

#### 4. La préparation d'un squeeze simple :

Nous venons de traiter les bases du squeeze simple, il nous faut maintenant étudier leur mise en place. Les 5 positions de squeeze connues du chapitre précédent **sont autant de formes de son adaptation à des circonstances de moins en moins favorables :**

- **La position parfaite :** principes du squeeze scrupuleusement respectés : la squeezeante et les deux menaces se trouvent harmonieusement situées et développent un maximum d'efficacité dans le minimum de place (trois cartes).
- **La position imparfaite :** même respect des principes du squeeze, **avec la même structure** que la précédente (en référence à l'ensemble squeeze-menace communicante). Par contre, l'harmonie est moindre, les menaces se trouvant groupées, l'efficacité s'en ressentant par le fait que seul l'adversaire de gauche est squeezez.
- **La position Gauche :** c'est une première exception, avec une paradoxale communicante partagée, qui, tout en étant placée à côté de la squeezeante, agit comme si elle se trouvait en face.
- **La position Aller et Retour :** nouvelle structure où l'existence d'une menace communicante classique dans la mauvaise main, à côté d'une squeezeante où elle n'a pas de raison d'être, oblige à conserver une communication à double sens plus fragile.
- **La position Chassé Croisé :** enfin dernière position totalement anarchique où tout, sauf la squeezeante, est méconnaissable. Pas de menace communicante, ni de menace isolée, mais deux formations symétriques, ô combien surprenantes. Deux menaces isolément bloquées se rendant mutuellement service afin de se fournir une communication sans laquelle elles demeureraient inaccessibles. Cependant son efficacité est maximum, le squeeze agit sur les deux flancs, par contre cette position demeure fragile.

Toutefois, la connaissance de ces 5 positions est une condition nécessaire mais non suffisante. Dans ce chapitre, nous allons étudier la mise en place de ces squeeze afin de faire de vous rendre plus efficace et vous donner quelques managements indispensables.

Enfin, un dernier point, la connaissance de ces 5 positions de squeeze simple conditionne la lecture du deuxième cours sur les double squeeze (un double squeeze étant une combinaison de deux squeeze simples).

##### 4.1 Diagnostic et conditions d'utilisation du squeeze :

Le squeeze affectionne les mauvaises distributions (ou répartitions irrégulières), en conséquence si aucune des techniques habituelles ne vous permettent pas d'aboutir à votre objectif de levées, il faut y penser. La première notion à connaître absolument est la notion de couleur affranchissable :

##### Exemple 11 :

♠ AD10xx    **et**    ♠ AR    **sont des couleurs affranchies et**

♠ RVx                      ♠ Dxx    **elles peuvent servir de squeezante**

Par contre les séquences suivantes sont des couleurs affranchissables.

Exemple 12 :

♠ DVx                      **et**    ♠ RVx    **sont des couleurs affranchissables**

♠ 109xx                      ♠ Dx    **elles peuvent servir de squeezante**

Il vous faut au moins deux couleurs affranchissables ou partiellement affranchissables pour la mise en place de menaces (soit par la hauteur des cartes, soit par la longueur).

Exemple 13 :

♠ A8x                      **et**    ♠ RD6x    **sont des couleurs partiellement**

♠ Rx                              ♠ Ax    **affranchies, elles peuvent servir de menaces (le 8 & le 6).**

Exemple 14 :

♠ D107x                      **et**    ♠ R8x    **sont des couleurs partiellement**

♠ Vx                              ♠ Dx    **affranchissables, elles peuvent servir de menaces (le 7 & le 8).**

Mais l'existence de deux au moins de ces couleurs est une condition nécessaire mais pas suffisante : il faut que l'une d'entre elles permette de communiquer suivant les exigences de la position envisagée.

### **C'est le principe de communication**

Ayant rapidement localisé votre squeezante, il n'y a de squeeze que si vous pouvez disposer, en face de cette squeezante, d'une communication dans une des couleurs menaçantes.

A. **Une seule des couleurs répond à cette condition** : il faut maintenant reconnaître la menace communicante :

- a. – Si elle est simple ⇒ essayez de rendre la **position parfaite** en utilisant une menace isolée à côté de la squeezante. Si ce n'est pas possible, vous êtes obligé d'utiliser une menace isolée en face de la squeezante : c'est la **position imparfaite**.
- b. – Si la menace communicante est partagée, la **position sera gauche** et pour l'utiliser, il faudra absolument, que vous puissiez isoler une menace en face de la squeezante, à la seule place libre.

- c. – Si la menace communicante est **Aller et Retour**, vous pourrez soit la laisser telle quelle, si la meilleure menace isolée est en face de la squeezezante sinon la réduire à une menace simple si la meilleure menace isolée est à côté de la squeezezante (position **Aller et Retour** dans le premier cas, **position parfaite** dans le deuxième cas).

B. **Au moins deux des couleurs répondent à cette condition** : le problème devient plus complexe car il peut exister plusieurs solutions en fonction de l'emplacement des cartes adverses. De plus, votre choix se compliquera plus tard de toutes les possibilités supplémentaires de double squeeze.

#### 4.2 Analyse de la préparation du squeeze simple :

Vous êtes arrivé à la conclusion que seul un squeeze pouvait répondre à l'objectif fixé, alors on peut décomposer schématiquement la préparation en quatre temps successifs :

- 1. Repérage de la squeezezante,
- 2. Choix de la menace communicante la plus favorable,
- 3. Réduction du compte,
- 4. Orientation et isolement de la deuxième menace.

Comme vous pouvez le remarquer, les deux premiers temps sont **des temps d'organisation**, les deux suivants sont **des temps d'exécution**.

Le choix de la squeezezante est en général élémentaire mais une complication peut survenir quand vous découvrez deux squeezezantes possibles, voyons cela sur plusieurs exemples :

#### Exemple 15 :

Soit dans la même couleur :

♠ AD75	<b>Valet de Sud</b>	♠ AR72	<b>9 de Sud ou 7 de Nord</b>
♠ RV63	<b>ou Dame de Nord</b>	♠ D943	<b>si répartition 3-2</b>

Soit dans deux couleurs affranchis (Main de Nord à gauche, Sud à droite) :

♠ AD5	<b>Dame de Coeur</b>	♠ RV62	<b>Ou Valet de Pique</b>
♥ A4	<b>de Sud</b>	♥ RD7	<b>de Nord</b>

Dès que vous avez la squeezezante et le type de squeeze, il faut passer maintenant à l'exécution.

Premier temps : la réduction du compte qui peut être réalisée :

- de façon passive : laisser passer, laisser prendre les levées indues à la défense.
  - de façon active : en donnant volontairement la ou les levées (coup à blanc ).
- Faites le, le plus rapidement possible afin que les adversaires ne trouvent pas la bonne

défense (principe : quand les adversaires ont droit à des levées, donnez leur le plus rapidement possible).

Deuxième temps temps : l'orientation et l'isolement de la menace. C'est l'ultime phase de préparation du squeeze et certainement la plus technique. Nous allons vous en donner plusieurs, afin de vous familiariser avec la préparation du squeeze.

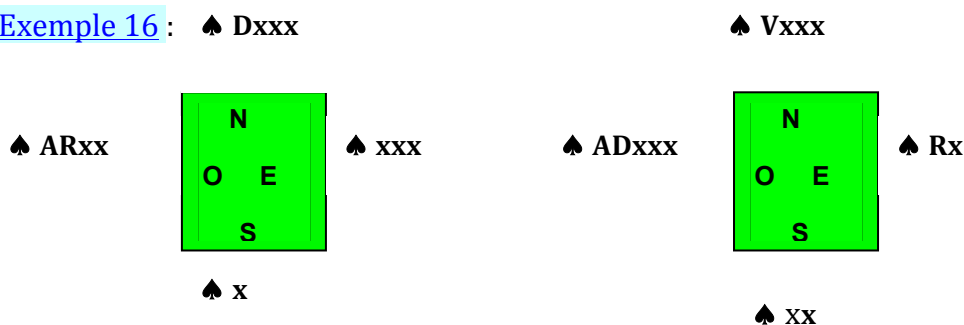
#### 4.21 L'orientation de la menace :

C'est une des conditions premières de l'efficacité d'une menace isolée. Les règles de cette orientation sont très semblables à celle que nous avons énoncées pour la menace communicante avec une grande différence : la couleur de la menace communicante doit rester en général intacte. La couleur de la menace isolée doit être travaillée donc :

**« Une menace isolée a d'autant plus de chances de parvenir à s'orienter que sa valeur est plus élevée et que le résidu adverse de sa couleur se trouve plus irrégulièrement réparti »**

Voyons d'abord, sur plusieurs exemples l'**orientation automatique**.

#### Exemple 16 : ♠ Dxxx



Pour les deux exemples, nous sommes à l'atout cœur et :

- Exemple de gauche : entame de l'As de pique, Ouest ne peut pas continuer la couleur sans refiler une levée à Sud et maintenant la Dame de pique constitue une menace isolée.
- Exemple de droite : Est retourne le Roi de cœur, et s'il en rejoue (ou Sud rejoue pique), le Valet devient une menace isolée.

L'orientation automatique peut se faire aussi lors de l'affranchissement d'une couleur propre mais dont la répartition est irrégulière et vous impose de conserver une menace isolée.

#### Exemple 17 :





Pour les deux exemples, nous sommes à l'atout cœur et :

- Exemple de gauche : le flanc rejoue pique (isolant la menace pique), le 5 deviendra une menace isolée orientée sur le flanc gauche.
- Exemple de droite : Sud joue deux tours de pique à blanc, en espérant un partage 3-3 ou en isolant le 10 comme menace isolée contre le Roi d'Ouest.

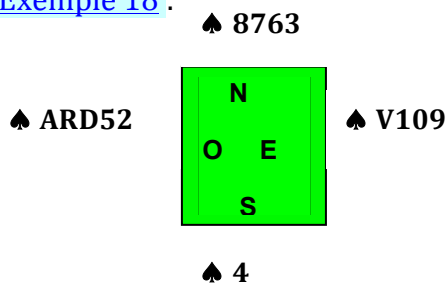
Voyons maintenant **l'orientation active** qui est de loin la plus intéressante du point de vue technique, pour cela, deux moyens sont à votre disposition :

- l'affranchissement partiel par la coupe
- l'impasse, simple ou forcée

L'affranchissement par la coupe permet l'annihilation complète des tenues ennemies dans la couleur. Cette façon d'exécuter le prélude indispensable à tout squeeze fait appel à la notion de distribution : plus celle ci sera irrégulière, plus l'annihilation du côté le plus court est facile et rapide.

Voyons cela sur un exemple simple :

[Exemple 18](#) :



Nous sommes à l'atout cœur, et après

L'as de pique et le Roi, il suffit de couper un pique pour isoler le 8 en

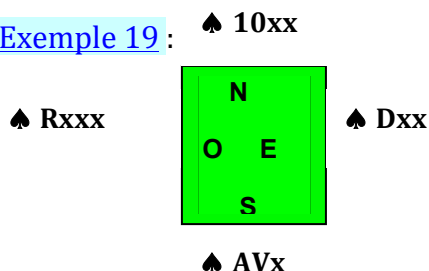
menace contre la dame de pique.

Par contre, l'impasse dépend du placement des cartes, donc sa puissance est moindre. : elle ne peut que neutraliser particulièrement le flanc que le squeeze ne saurait atteindre. Elle y parvient en le forçant à utiliser immédiatement la, ou plus rarement les gardes qu'il possède. Comme une garde est une carte supérieure à la menace, on comprend que la moindre puissance de l'impasse ne s'accommode en général, que des situations comportant une menace d'un rang assez élevé. D'autre part, elle ne peut agir que dans une couleur pourvue d'au moins une carte maîtresse, donc de communications. Nous allons voir deux cas :

**A.** La menace est d'un rang tel qu'il est probable qu'elle se trouve gardée des deux côtés. L'impasse permet de neutraliser celui des flancs qui est mal placé, l'obligeant à employer sa garde à la capture d'une carte équivalente : c'est une impasse qui rate, mais pour la bonne cause.

Voyons cela sur un exemple simple :

[Exemple 19](#) :



Le Valet et le 10 sont équivalents, et

gardés à droite et à gauche. En fonction du joueur à squeezer, si c'est Ouest on

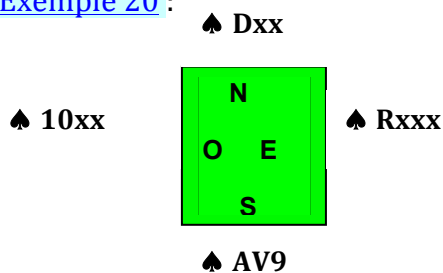
joue petit pique vers le 10 du mort (il ne peut pas monter du Roi sans donner la dame, par impasse ensuite). Le jeu de l'As ensuite promet le Valet en menace contre Ouest.

Par contre si on veut squeezer Est, il suffit de faire l'impasse en jouant petit pique vers le Valet (il va être difficile pour Est de monter de suite), Ouest est obligé de prendre sous peine de donner deux levées à Sud.

**B.** La menace a la valeur maximale. Un seul flanc peut donc le garder, mais il est vous est probable ou certain que c'est le mauvais. L'impasse permet de détruire cette menace, couverte par la garde correspondante et de lui substituer une menace d'un rang inférieur dont on souhaite que la ou les gardes seront bien placées. C'est une impasse qui réussit, on ne perd pas la main.

### C'est ce que l'on appelle un transfert de garde

**Exemple 20 :**



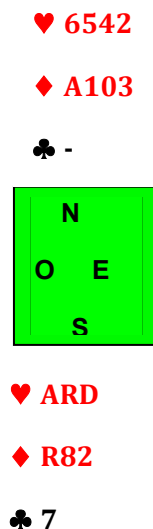
Nous jouons petit pour le Valet,  
L'impasse réussit, mais nous voulons  
squeezer Ouest : il suffit de rejouer la  
Dame pour le Roi et l'As et le 9 se  
trouve correctement orienté.

#### 4.22 L'isolement de la menace :

Isoler la menace, c'est tout simplement encaisser ses cartes maîtresses. Cela peut paraître facile mais encore faut il savoir **Quand et Pourquoi ?**

**Cette opération est utile :** chaque fois qu'il est bon de connaître l'orientation de l'isolée, le défilé partiel de la couleur permettant d'obtenir des renseignements parfois décisifs. Voir exemple ci dessous :

**Exemple 21 :**



La squeeze est en Sud, il faut commencer par tirer trois tours de cœur. Si la couleur est gardée en Ouest, on peut alors utiliser le 10 de carreau comme communicante (main d'Ouest ♥ Vxxx ♦ DVx). Mais si c'est Est qui garde les cœurs, il faut se contenter du 8 de carreau en communicante aller et retour. (main d'Est ♥ Vxxx ♦ DV9).

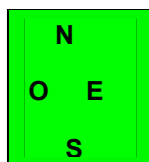
**Cette opération est nuisible** : chaque fois que l'orientation de l'isolée n'a pas d'importance. Le défilé de votre couleur maîtresse ne peut que profiter à la défense et vos chances de réussir grâce à une erreur adverse en sont diminuées d'autant.

Exemple 22 :

♥ AV42

♦ 63

♣ -



♥ 5

♦ ARD2

♣ 7

Ici il faut d'abord tirer la squeeze de Sud. Excepté le cas d'un honneur sec à cœur, seul un flanc pourvu du mariage cœur avec la longue à carreau, quel qu'il soit, pourra être squeezé.

**Cette opération est indispensable** : chaque fois que la ou les cartes maîtresses sont situées en face de la squeeze et de la menace isolée à côté. Il importe de laisser la voie libre au défilé de la couleur squeeze (exemple coup de vienne au chapitre suivant).

**Cette opération est catastrophique** : chaque fois que la seule position viable est un chassé croisé.

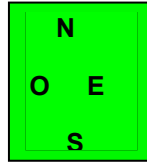
Sur l'exemple 23 page suivante, il faut monter au mort pour faire l'impasse cœur, encaisser de suite la squeeze trèfle sur lequel Est se trouve squeezé. Si vous tirez les piques en tête, vous pouvez vérifier que vous ne ferez que 6 levées au lieu des 7 prévues.

[Exemple 23](#) :

♥ **ARD**

♦ **Vxxx**

♣ -



♥ **V10xx**

♦ **Rxx**

♣ -

♥ **9xxx**

♦ **AD**

♣ **7**

Voyons un autre exemple, dans un contrat à l'atout carreau. Sud en main doit faire les 7 levées sur les 8 restantes :

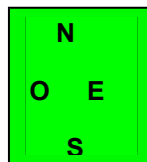
[Exemple 24](#) :

♠ **A532**

♥ **A642**

♦ -

♣ -



♠ **R764**

♥ **R3**

♦ **2**

♣ **A**

Seul un mauvais partage des piques peut nous réduire à moins de 7 levées mais un squeeze peut nous dépanner.

Choix de la squeezezante : l'As de Trèfle

Choix de la communicante : les piques, ceux ci sont automatiquement orientés contre n'importe quel flanc. Ils assurent en plus une communication Aller et Retour.

Réduction du compte, il faut le faire maintenant en jouant un petit pique à blanc.

Maintenant Sud a toutes les levées moins une. Tout dépend maintenant du retour adverse. Soient les piques 4-1 et les cœurs 4-3 (hypothèse de nécessité) :

- Retour cœur : pas de problème, Sud en joue trois tours en coupant le troisième de sa main et on joue l'As de trèfle pour la défausse d'un pique en Nord. Il suffit de regarder la défausses des adversaires, le joueur possédant le dernier cœur avec les trois derniers est squeeze.
- Retour pique : Sud prend du Roi, mais l'aller et retour est détruit. L'un des flancs ne fournit plus, il faut espérer que Ouest garde les piques et le dernier cœur : squeeze en position imparfaite.

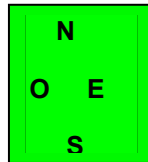
[Exemple 24-fin](#) :

♠ A2

♥ 6

♦ -

♣ -



♠ 76

♥ -

♦ -

♣ A

Il faut arriver à la position imparfaite suivante : sur l'As de trèfle, Ouest est squeeze.

## **5. Exemples de squeezes simples :**

Pour ne pas surcharger ce cours inutilement, tous ces exemples sont dans un fichier spécial : exercices squeeze simple. Toutes les donnes sont commentées avec un titre spécial pour chaque afin de vous donner toute l'étendue de ces techniques de fin de coup.

[Wiki.crans.org/ClubBridge](http://Wiki.crans.org/ClubBridge) (rubrique fins de coup/exemples\_squeeze1.pdf)

## **6. Jeu en défense :**

Voici deux donnes pour vous permettre de revoir vos plans de défense. Pour chacune d'elle, essayer de raisonner comme suit :

- Compte des points
- Compte des distributions

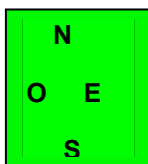
- Compte des levées du déclarant et de celles potentielles de la défense

Suite à l'entame, essayer de vous faire une idée du jeu de Sud et trouver la bonne défense. Cette fois ci, les donnes sont un peu plus difficiles. Essayer de comptabiliser le nombre de levées du déclarant, cela vous aidera. Pour vous y aider, essayer par couleur de remplir le tableau, ci dessous, des levées sûres et potentielles de chaque camp afin d'affiner votre raisonnement.

	Déclarant		Défense	
	Sûres	Potentielles	Sûres	Potentielles
Pique				
Cœur				
Carreau				
Trèfle				

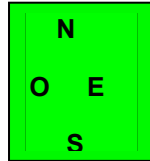
### Donne 1 :

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R4	1T	1P	Contre	-
♥ RD106	1SA	-	3SA	Fin
♦ ARV2				
♣ 954	<b>Entame Dame de pique qui gagne.</b>			
	♠ 763	<b>Retour pique pour le Roi.</b>		
	♥ 952	<b>Puis le 4 de trèfle. A</b>		
	♦ D1043	<b>vous !</b>		
	♣ R76			



Donne 2 :

♠ R3	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 542				1SA
♦ ARV83	2P	passé	3P	-
♣ 974	4P	Fin		



- ♠ 104 Entame 10 de trèfle, la
- ♥ RD Dame reste maître.
- ♦ D975 A vous !
- ♣ ARD82

7. Exercices d'enchères :

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

Main 1 et séquence d'enchères :

♠ 9	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ A54	1K	Contre	passé	?
♦ 1062				
♣ RV9532				

Main 2

♠ ARV6

♥ A93

♦ 76

♣ 8543

**Main 3**

♠ DV62

♥ AD103

♦ 94

♣ 952

**Main 4**

♠ 92

♥ V1082

♦ 52

♣ ADV93

**Main 5**

♠ A94

♥ 632

♦ 9

♣ ARDV64

**8. Corrigé des Exercices du chapitre 3 :****8.1. Les fins de coup****Exemple 4 :****Votre nombre de levées :** 4 (2 trèfles et 2 piques)**Nombre de cartes :** 5

Le compte est réduit donc un squeeze est possible

**Les menaces :** il vous en faut deux dirigées vers le même adversaire. Aucune à trèfle qui vous fournit deux levées donc ce sera la squeezante. Les menaces sont :

- Une à carreau, le 9 contre Ouest
- Une à cœur, le Valet contre Est
- Une à pique, le 9 contre Est



La condition essentielle du squeeze se trouve donc remplie : vous disposez bien de deux menaces contre un des flancs, Est. La communication vers celle qui est située en face de la squeezante (9 de pique en face du 7 de trèfle) se trouve elle aussi réalisée. Donc, vous jouez trèfle pour l'As, puis pique pour le Roi et le 7 de trèfle qui squeeze Est en position parfaite.

#### Exemple 5 :

**Votre nombre de levées :** 4 (2 trèfles et 1 pique et 1 carreau)

**Nombre de cartes :** 5

Le compte est réduit donc un squeeze est possible

**Les menaces :** il vous en faut deux dirigées vers le même adversaire. Aucune à trèfle qui vous fournit deux levées donc ce sera la squeezante. Les menaces sont :

- Une à cœur, le 10 contre Est
- Une à pique, le 10 contre Ouest

La condition essentielle du squeeze se trouve donc remplie : vous disposez bien de deux menaces contre un des flancs, Est. Les communications sont seulement à pique dans le sens Sud Nord. Il reste un problème à régler : quelle sera la squeezante ? l'As de carreau ou le Roi de trèfle.

C'est ici que la théorie vient nous donner la solution : la squeezante doit se trouver en face de la menace partagée, donc ici c'est un trèfle qui sera notre squeezante : nous sommes en présence d'un squeeze gauche qui agit uniquement sur Ouest. Il faut toutefois, jouer l'As de carreau sous peine de déshabiller le mort (Ouest pouvant facilement défausser ces deux carreaux sur le Roi et Valet de trèfle). Donc As de carreau puis trèfle.

#### Exemple 6 :

**Votre nombre de levées :** 4 (2 trèfles, 1 pique et 1 carreau)

**Nombre de cartes :** 5

Le compte est réduit donc un squeeze est possible

**Les menaces :** il vous en faut deux dirigées vers le même adversaire. Aucune à trèfle qui vous fournit deux levées, donc les menaces sont :

- Une à carreau, le 10 contre Ouest
- Une à cœur, le Valet contre Est
- Une à pique, le 10 contre Est

La condition essentielle du squeeze se trouve donc remplie : vous disposez bien de deux menaces contre un des flancs, Est. Ces menaces étant groupées dans la même n'agiront que sur le flanc placé avant elles vers lequel elles sont heureusement dirigées. La communication se fait dans le sens Nord Sud, par l'As de pique qui accompagne la menace correspondante.

Point de départ du squeeze, la squeezante devra se trouver en Nord et ce sont les trèfles qui la fourniront (et non l'As de carreau). Il faut jouer As de carreau puis le 2 de Trèfle. Sur l'As de Trèfle, Est est squeezé entre son Roi de cœur et Dame Valet de pique.

#### Exemple 7 :

**Votre nombre de levées :** 5 (2 trèfles avec l'impasse, 2 piques et 1 carreau)

**Nombre de cartes :** 6

Le compte est réduit donc un squeeze est possible

**Les menaces :** il vous en faut deux dirigées vers le même adversaire. Aucune à pique qui vous fournit deux levées, donc les menaces sont :

- Une à carreau, le 10 contre Est
- Une à trèfle, le 8 contre Est
- Une à cœur, le Valet contre Ouest

La condition essentielle du squeeze se trouve donc remplie : vous disposez bien de deux menaces contre un des flancs, Est. Ces menaces étant séparées vous autorisent à squeezer les deux flancs, mais l'impasse à trèfle vous impose le squeeze sur Est. La squeezante doit se trouver en Nord en face de la menace à trèfle.

Deux points importants :

- les trèfles constituent une menace communicante agrandie, **avec deux cartes maîtresses** accompagnant le 8 de trèfle.
- Le 10 de carreau, bloqué, ne pourra être utilisable comme menace isolée, à côté de la squeezante que si on commence par **jouer l'As de carreau** afin de le débloquent (Est peut mettre en échec ce squeeze en défaussant deux fois carreau sur les deux piques maîtres).

Donc As de carreau, puis pique pour le Roi et sur l'As Est est squeezé entre la Dame de carreau et ses trois trèfles.

### 8.2. Les jeux à n cartes

#### Exemple 8 :

**Votre nombre de levées :** 8 (4 trèfles si répartition 3-2, 2 piques et 2 carreaux) : la répartition des trèfles est une condition indispensable pour le squeeze.

**Nombre de cartes :** 9

Le compte est réduit donc un squeeze est possible.

**Les menaces :** il vous en faut deux dirigées vers le même adversaire. Une potentielle à pique (le 9 contre DVxxx dans une des deux mains) et le Valet de cœur contre la dame. Il faut que ce soit le même flanc qui possède ces deux cartes (Dame de pique longue et Dame de cœur).

La condition essentielle du squeeze se trouve donc remplie, il faut que la squeezante soit en face du 9 de pique, donc il faut surprendre le 9 de trèfle par un des trois gros honneurs. La position à 3 cartes pour un squeeze parfait.

♠ A9

♥ -

♣ 3

♠ 2

♥ V

♣ A

Ce squeeze agit aussi bien sur Est que Ouest, il suffit de regarder tomber la dame de cœur. Si celle ci ne vient pas, alors la Dame de pique est sèche et le 9 de pique est promu. Une petite remarque, si Hx ou Dx dans une des deux mains est aussi une possibilité (ce contrat à de fortes chances de gagner).

[Pour les autres exemples, vous pouvez me contacter si vous n'avez pas assisté au cours.](#)

### **Bibliographie :**

**Le squeeze simple pas à pas : Robert BERTHE**

**Tout le squeeze : Bertrand ROMANET**

**Cours de compétition : Jean Paul BALIAN**

**Jouer Bridge N° 117 : La défense**

**Le bridgeur : la défense d'Alain LEVY**

**Les donnes du Figaro : Jean Christophe QUANTIN**