



Cartes techniques en flanc



COMITE DU LYONNAIS DE BRIDGE

Cartes techniques en flanc

Choisir la bonne carte à jouer ou à fournir en flanc est un exercice particulièrement délicat, qui dépend de multiples facteurs. Certains d'entre eux sont en rapport avec la logique même du jeu, et de la manière optimale d'y créer des levées, d'autres ont trait à la signalisation. Enfin, il sera parfois indispensable de fournir des cartes trompeuses, en tout cas de ne pas faire preuve d'une trop grande naïveté, pour donner au déclarant une chance de chuter son contrat, même s'il est sur table...

En tout état de cause, les problèmes rencontrés par les joueurs de flanc ne sont pas identiques selon que le coup se déroule à l'atout ou à Sans atout, et selon la place qu'ils occupent lors de la levée. Le partenaire a entamé en quatrième meilleure.

1 – Flanc à Sans-atout :

A – Quelle carte fournir sur l'entame du partenaire ?

La carte du mort fournie par le déclarant est soulignée :

♠ 6	♠ <u>75</u> 1	♠ AD2
♠ 5	♠ <u>D82</u> 2	♠ 763
♠ 5	♠ <u>732</u> 3	♠ DV
♠ 2	♠ <u>V104</u> 4	♠ D963

(1) : Il faut fournir la Dame. En effet, si le déclarant possède le Roi troisième, il sera obligé de prendre la levée, de peur d'être traversé à la levée suivante. Il ne pourra donc pas retenir son arrêt dans la couleur, ce qu'il n'aurait pas manqué de faire après la levée de l'As suivi de la Dame, afin de couper les communications du flanc.

(2) : Les cartes d'Est ne jouant pas, il doit fournir le 3 en pair impair, afin que le partenaire, s'il a entamé dans cinq cartes, réalise que le déclarant n'a plus qu'une carte de la couleur.

Donneur : SUD – Vulnérable : E/O

	<p>♠ D82</p> <p>♥ RD73</p> <p>♦ 106</p> <p>♣ D865</p>		<table border="1" style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Sud</th> <th style="padding: 5px;">Ouest</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">1SA</td> <td style="padding: 5px;">-</td> <td style="padding: 5px;">2♣</td> <td style="padding: 5px;">-</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">2♦</td> <td style="padding: 5px;">-</td> <td style="padding: 5px;">2SA</td> <td style="padding: 5px;">-</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">3SA</td> <td style="padding: 5px;">-</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1SA	-	2♣	-	2♦	-	2SA	-	3SA	-		
Sud	Ouest	Nord	Est																
1SA	-	2♣	-																
2♦	-	2SA	-																
3SA	-																		
<p>♠ RV954</p> <p>♥ 96</p> <p>♦ A92</p> <p>♣ AV10</p>	<div style="border: 2px solid black; width: 100px; height: 100px; margin: auto; display: flex; flex-direction: column; align-items: center; justify-content: center;"> N S </div>	<p>♠ 763</p> <p>♥ V1054</p> <p>♦ 8754</p> <p>♣ 93</p>																	
	<p>♠ A10</p> <p>♥ A82</p> <p>♦ RDV3</p> <p>♣ R742</p>		<p>Entame : 5 de ♠ pour le 2, le 3 et le 10</p>																

Quand Ouest reprend la main à l'As de Carreau, il sait que l'As de Pique est second en Sud et n'a pas de mal à affranchir la couleur.

(3) : Il faut surtout fournir le Valet. Mettre la Dame dénierait formellement la carte immédiatement inférieure. Le fait de posséder Dame-Valet secs n'autorise pas à déroger à la règle.

(4) : Le 2 entamé par le partenaire montre qu'il détient exactement quatre cartes dans la couleur, commandées par un honneur. S'il a As et Roi, il faut fournir la Dame (mais il aurait entamé de l'As). Si Ouest possède le Roi quatrième, le déclarant a toujours droit à deux levées de Pique, et fournir ou non la Dame sur l'entame sera en général une équivalence. En revanche, si Ouest a entamé sous l'As quatrième, couvrir le Valet de la Dame offre bel et bien une levée indue à Sud. Le 9, qui montre quatre cartes, fait l'affaire pour l'instant.

B – Quelle carte jouer quand on attaque la levée derrière le mort ?

1. Carte forçante

Quand on prend la main pour la dernière fois et que l'on possède un honneur troisième dans la couleur à exploiter, il faut impérativement partir de l'honneur pour pouvoir capturer celui du déclarant.

<p>♠ V3 ♥ 654 ♦ RD7 ♣ ADV32</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 5px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 5px;">S</td></tr> </table>	N	S	<p>♠ R654 ♥ D83 ♦ 865 ♣ R64</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="padding: 5px;">Sud</th> <th style="padding: 5px;">Ouest</th> <th style="padding: 5px;">Nord</th> <th style="padding: 5px;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">1♦</td> <td style="padding: 5px;">-</td> <td style="padding: 5px;">2♣</td> <td style="padding: 5px;">-</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">2SA</td> <td style="padding: 5px;">-</td> <td style="padding: 5px;">3SA</td> <td style="padding: 5px;">-</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">-</td> <td style="padding: 5px;">-</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1♦	-	2♣	-	2SA	-	3SA	-	-	-		
N																					
S																					
Sud	Ouest	Nord	Est																		
1♦	-	2♣	-																		
2SA	-	3SA	-																		
-	-																				
<p>♠ 9872 ♥ AV102 ♦ 942 ♣ 87</p>	<p>♠ AD10 ♥ R97 ♦ AV103 ♣ 1095</p>		<p>Entame : 8 de ♠</p>																		

Ouest entame du 8 de Pique pour le Valet, le Roi et l'As. Quand Est prend la main au Roi de Trèfle, il sait que l'entame n'est pas une quatrième meilleure, et que la contre-attaque à Cœur est la seule qui donne une chance à la défense. Encore faut-il qu'il joue la Dame de Cœur pour prendre quatre levées dans la couleur. S'il se contente du 3 de Cœur, le flanc ne réalisera que deux levées dans cette couleur au lieu de quatre.

2. Honneur sec au mort

<p>♠ V</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	<p>♠ D52</p>	
<p>♠ D</p>	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 20px; margin: 0 auto;"></div>	<p>♠ R1072</p>	

Si Est doit jouer la couleur, il lui faut partir de son honneur, couvrant celui du mort.

3. Exploitation d'une couleur

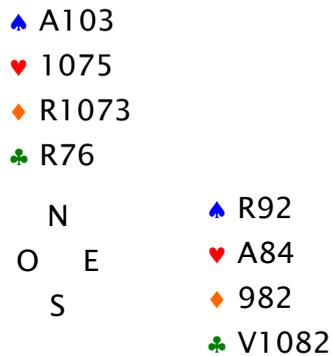


Est doit partir du Valet afin de conserver la fourchette R-9 sur le 10 du mort.

C – Comment protéger la rentrée du partenaire ?

1. Prendre la main avant lui

Il faut prendre la main avant son partenaire pour affranchir sa couleur et lui conserver la rentrée qui lui permettra d'encaisser ses cartes maîtresses.



DONNEUR : SUD VULNERABLE : E/O

La séquence :

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	-	3SA	-
-	-		

L'entame 5 de Pique

Sur l'entame du 5 de Pique, Est fait la levée avec le Roi, Sud fournissant le 6. Retour du 9 de Pique pris par la Dame de Sud (le 4 en Ouest). Le déclarant monte au mort à Trèfle et présente le 5 de Coeur.

Quelle carte fournir ?

Il faut se précipiter sur l'As pour affranchir définitivement les Piques.

Si Est fournit négligemment un petit Coeur, Sud se tourne alors vers les Carreaux et se procure neuf levées (deux Piques, un Coeur, trois Carreaux et trois Trèfles) avant l'affranchissement des Piques.

Les quatre jeux :

	♠ A103	
	♥ 1075	
	♦ R1073	
	♣ R76	
♠ V8754	N	♠ R92
♥ 962	O E	♥ A84
♦ A65	S	♦ 982
♣ 95		♣ V1082
	♠ D6	
	♥ RDV3	
	♦ DV4	
	♣ AD43	

A noter que telles que sont les cartes, Sud aurait pu gagner son contrat en commençant par jouer Carreau. Mais il n'est pas devin, et sa ligne de jeu aurait réussi contre un défenseur moins attentif ...

2. Déblochage

Dans une couleur jouée par le déclarant, on fournit un honneur sous une carte maîtresse, en espérant affranchir ainsi une carte du partenaire.

Donneur : SUD – Vulnérable : E/O

	♠ A85 ♥ 962 ♦ R975 ♣ A75		Sud Ouest Nord Est <hr/> 1SA – 3SA – – –
♠ D10732 ♥ D53 ♦ V10 ♣ V94	<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; width: 100px; height: 100px; margin: 0 auto;"> N S </div>	♠ R94 ♥ V1074 ♦ D863 ♣ D8	
	♠ V6 ♥ AR8 ♦ A42 ♣ R10632		Entame : 3 de ♠

Contrat : 3 SA par Sud

Ouest entame du 3 de Pique. Le déclarant prend au troisième tour, rentre en main à Cœur et joue Trèfle pour le 9 d'Ouest et l'As du mort. Est doit impérativement jeter la Dame de Trèfle sur l'As. Le Valet de Trèfle du partenaire lui fournira ainsi la rentrée nécessaire pour encaisser ses deux Piques maîtres. Si Est omettait ce déblocage, Sud n'aurait qu'à laisser passer la Dame de Trèfle (baiser à la Reine) au tour suivant pour parvenir à neuf levées.

2- Flanc à la couleur

A – LA COULEUR D'ATOUT

1. Pas d'honneur sur honneur à l'atout

La couleur d'atout est bien sûr une couleur longue du camp adverse. Quand vous possédez trois cartes dans cette couleur, ou même deux, il est fréquent que votre partenaire y soit très court. Aussi, l'intérêt principal de fournir « honneur sur honneur », qui réside en la promotion de cartes plus basses chez votre vis-à-vis, disparaît du même coup. Quelques exemples pour vous en convaincre :

(1)



Quand le déclarant présente la Dame du mort, il n'y a aucun intérêt à couvrir. Le mauvais cas le plus spectaculaire est sans doute celui-là :



L'apparition de votre Roi ne fera guère plaisir à Ouest !

Mais vous auriez tort de couvrir aussi si la situation est la suivante :



Au deuxième tour de la couleur, Sud peut très bien continuer de la Dame, à la fois pour se prémunir contre Roi-10 quatrième chez vous, et pour faire toutes les levées si le 10 est second en Ouest. Si vous couvrez la Dame du Roi au premier tour, il est probable qu'il fera l'impasse au 10 ensuite.

(2)

♠ 10982
2 ♠ RV4

Cette fois, il n'y a vraiment rien à gagner à couvrir le 10 du mort. La Dame sèche du partenaire est un cas vraiment très défavorable, mais il y en a d'autres. Par exemple, si Sud possède As-Dame sixièmes, il n'a sans doute pas l'intention de faire l'impasse au Valet... sauf si vous couvrez le 10, bien sûr.

(3)

♠ V742
3 ♠ D10 5

Pourquoi Sud prend-il la peine de jouer le Valet ? S'il a décidé de jouer pour Dame-10 chez vous, et de faire successivement les deux impasses, avec par exemple As-Roi-9 quatrièmes, il n'y a rien à faire, et couvrir le Valet de la Dame ne rapporte rien. Mais il existe des cas où ce Valet est un piège redoutable. En voici deux :

♠ V742
♠ D105
♠ AR9863

Sud a bien entendu décidé de mettre l'As quoi qu'il advienne, mais présenter le Valet ne lui coûte rien. Mieux vaut ne pas vous laisser entraîner par la routine...

♠ A ♠ V742
♠ R9863 ♠ DX5

Si les enchères ont montré au déclarant que votre partenaire possédait l'As court dans sa couleur, il a pu partir du Valet du mort. Si vous couvrez, il va fournir un petit de sa main, et vous capturera le 10 au tour suivant. Quelle horreur !

(4)

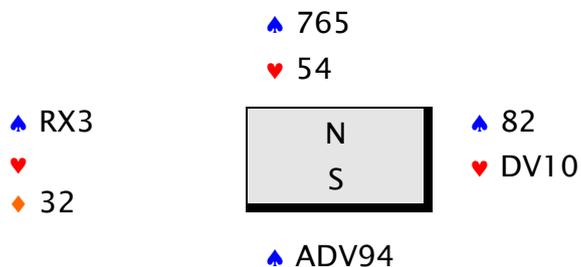
♠ D765
♠ RV4

Là encore, couvrir la Dame présentée du mort n'est pas une très bonne idée quand Ouest détient l'As sec...

D'une façon plus générale, un bon déclarant ne présente jamais un honneur isolé du mort sans avoir, dans sa main, le nombre nécessaire de cartes équivalentes. Du coup, il n'y a donc (presque) jamais intérêt à couvrir un honneur dans une couleur connue longue chez l'adversaire.

2. Tirer le meilleur parti de la promotion d'atout

La procédure de la promotion d'atout est bien connue; elle consiste à mettre le déclarant en surcoupe, pour valoriser un atout de rang moyen chez le partenaire. Le principe qui accompagne cette technique est moins connu: en général, il n'est jamais bien joué de surcouper avec un atout maître. A titre d'exemple, une position finale où l'atout est Pique :



Quand Sud coupe Cœur du Valet d'atout, Ouest ne surcoupe pas. Ses trois cartes R 10 3 derrière A D 9 4 réaliseront deux levées. S'il surcoupe, il ne fera que son Roi

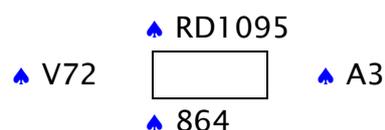
3. Le déclarant n'est pas devin

a) ne pas simplifier la vie du déclarant

Prendre trop vite son As ou son Roi d'atout est souvent une erreur, car le déclarant, qui ne voit pas à travers les cartes, peut se tromper au tour suivant.

Exemples :

(1)



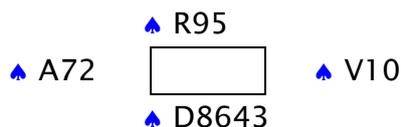
Quand le déclarant joue petit vers le Roi, il faut fournir le 3. Au deuxième tour, le déclarant sera tenté de rejouer un petit vers la Dame, même si son meilleur jeu théorique est de faire l'impasse au Valet. Si le Roi est pris de l'As, l'impasse au Valet devient obligatoire.

(2)



Quand le déclarant fait l'impasse, Est ne prend pas du Roi. Le déclarant devra utiliser une rentrée pour recommencer cette impasse "perdante".

(3)



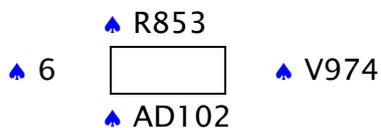
Sud joue le 5 du mort pour le 10 d'Est et sa Dame. Si Ouest prend, le déclarant sera obligé de jouer le Roi au tour suivant, sa seule chance de réaliser quatre levées étant de trouver Valet-10 secs en Est. Laisser passer la Dame, et fournir petit au deuxième tour, lui offre une option perdante très plausible : l'As second en Est.

b) jouer avec les cartes intermédiaires

Fournir de « fausses » cartes intermédiaires est l'une des techniques les plus rémunératrices qu'un joueur de flanc ait à sa disposition. Les situations d'emploi de ces fausses cartes sont très variées, presque autant que de managements de couleur, et ce domaine permet à chacun de laisser libre cours à son imagination. Une seule règle à observer : quand on fournit une fausse carte, il faut savoir pourquoi.

A noter que ce paragraphe, qui est inséré ici dans le jeu des atouts, est évidemment valable quand le déclarant manie n'importe quelle couleur longue dans n'importe quel contrat... Quelques exemples significatifs :

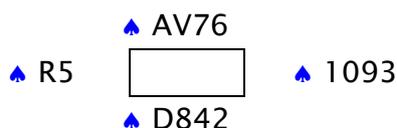
(1)



Le déclarant commence par tirer l'As de Pique de sa main, pour le 6 d'Ouest et le 3 du mort. Si Est fournit passivement le 4, Sud va sans nul doute continuer d'un petit Pique vers le Roi, préservant ainsi sa fourchette Dame-10, dans l'espoir de la capture d'un Valet quatrième en Est. Si Est, en revanche, pense à fournir le 9 de Pique sur l'As, Sud est moins à l'aise. Pour peu qu'il considère que ce 9 est une carte « sincère », il va rejouer la Dame au deuxième tour, pour capturer cette fois le Valet quatrième en Ouest.

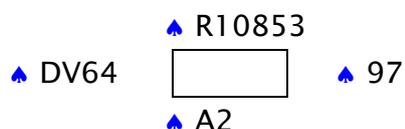
Un conseil, prévoyez à l'avance la carte que vous allez fournir.

(2)



Cette fois, Sud joue d'abord un petit de sa main pour le Valet du mort. Si le 3 d'Est arrive sur la table, Sud n'a plus d'autre choix que de tirer l'As, en espérant le Roi second en Ouest. Mais si Est fournit le 9 ou le 10 « dans la foulée », le déclarant a de grandes chances de se tromper. S'il revient en main pour jouer la Dame, espérant 10-9 secs en Est, ou redoutant Roi-10 quatrièmes en Ouest... Bingo !

(3)



Le principe est toujours le même : sur l'As, si Est fournit le 7, le meilleur jeu du déclarant est de continuer par un petit pour le 10 du mort. En effet, il ne peut rien faire pour éviter la perte de deux levées si Est possède un honneur second et Ouest un honneur quatrième avec le 9. Mais si c'est le 9 qui apparaît en Est au premier tour, Sud a un choix au second : jouer un petit pour le 10 est bon dans la situation du diagramme, tandis que placer le Roi permettrait de réaliser quatre levées avec Valet-9 ou Dame-9 secs en Est. A lui de ne pas se tromper.

Il faut remarquer que toutes ces cartes trompeuses ont en commun de ne rien coûter, et donnent seulement au déclarant une chance plus ou moins grande de se tromper...

Principe : Sur la couleur jouée par l'adversaire ne pas donner le compte.

B – LES AUTRES COULEURS

Tout ce qui a été dit concernant le jeu des couleurs à Sans-Atout s'applique aussi aux couleurs annexes dans les contrats à l'atout. Reste que la présence d'un atout oblige parfois à des précautions supplémentaires.

D'une part, il importe de ne pas laisser au déclarant la possibilité d'expasser vos gros honneurs.

Donneur : SUD – Vulnérable : E/O

<p>♠ 10 ♥ A1053 ♦ 8542 ♣ AV82</p>	<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; width: 100px; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;">N</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p style="text-align: center;">S</p> </div>	<p>♠ R852 ♥ 72 ♦ A93 ♣ 10973</p> <p>DV963 RDV84 V6 R</p>
Entame: Roi de ♦		

	Sud	Ouest	Nord	Est
	1 ♠	-	1SA	-
	2 ♥	-	4 ♥	-
	-	-		

Après l'entame du Roi de Carreau, Ouest rejoue Carreau pour l'As d'Est qui contre-attaque atout. Sud prend du Valet de sa main et avance un petit Pique. Si Ouest fournit un petit en appliquant le bon principe général « petit en second », le coup est terminé : Sud pourra ensuite forcer l'As, et ne donnera en tout que trois levées. A l'inverse, si Ouest est conscient du danger et saute sur son As pour donner un deuxième tour d'atout, le déclarant ne peut plus s'en sortir.

D'autre part, quand il s'agit d'encaisser le maximum de levées, il faut toujours penser à simplifier la vie du partenaire :

Donneur : NORD – Vulnérable : P

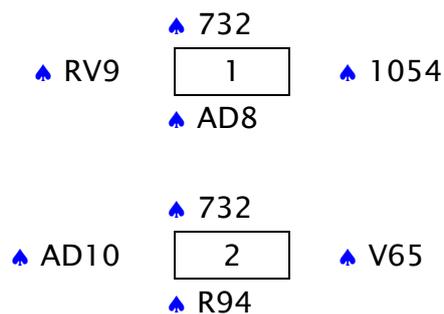
<p>♠ D8 ♥ D103 ♦ ARDV5 ♣ A94</p>	<div style="border: 2px solid black; padding: 10px; width: 100px; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center;">N</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p style="text-align: center;">S</p> </div>	<p>♠ 743 ♥ AV72 ♦ 92 ♣ 8762</p> <p>AV10962 964 1083 V</p>
Entame : Roi de ♣		

	Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♦	-
	1 ♠	-	2SA	-
	4 ♠	-	-	-

L'entame du Roi de Trèfle est prise de l'As du mort, Est fournissant le 7 et Sud le Valet. La Dame de Pique suit, le déclarant fournit un petit et Ouest prend du Roi. Les Carreaux du mort sont si menaçants que le retour à Cœur est une évidence : la première levée montre que le Valet de Trèfle de Sud est sec, il n'y a plus qu'à Cœur qu'Ouest peut trouver son bonheur. Encore faut-il qu'il choisisse avec soin la carte à rejouer dans la couleur. Puisqu'il doit trouver As Valet en Est, autant contre-attaquer du Roi ; il évitera ainsi à son partenaire tout risque d'erreur.

Une dernière technique fréquemment utilisée dans les coups à l'atout, mais qui s'applique aussi à Sans atout, a trait à la lutte contre le jeu d'élimination, c'est à dire contre la remise en main du partenaire. Elle peut se résumer d'une phrase : **gros en second.**

Ainsi, à trois cartes de la fin:



En deuxième position, Est doit mettre sa plus grosse carte (le 10 à la donne 1, le Valet à la donne 2) pour empêcher Sud de laisser filer la levée vers Ouest qui serait obligé de donner une levée au déclarant.