

**Bridge** N° 474  
*Fédération française de bridge*

	♠ R 4 ♥ 9 6 3 ♦ 10 5 3 2 ♣ A R V 6	
	N O   E S	♠ A 7 3 ♥ 10 2 ♦ D V 9 6 ♣ D 10 8 2

*Sud donneur. Personne vulnérable*

<b>Sud</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
1SA	Passé	3SA	

**À table ?**

**Contrat :** 3 Sans-Atout par Sud

**Entame :** 2 de Pique

Le déclarant appelle le 4 de Pique du mort. Le compte des points et des distributions devrait vous permettre de mettre votre camp sur de bons rails.

**L'indice :** Fourchette ou râteau ?



Solution sur le site  
 de la Fédération Française de Bridge  
[www.ffbridge.fr](http://www.ffbridge.fr)

	♠ R 4 ♥ 9 6 3 ♦ 10 5 3 2 ♣ A R V 6	
♠ D 9 8 2 ♥ V 8 7 5 ♦ 7 4 ♣ 9 4 3	N O E S	♠ A 7 3 ♥ 10 2 ♦ D V 9 6 ♣ D 10 8 2
	♠ V 10 6 5 ♥ A R D 4 ♦ A R 8 ♣ 7 5	

*Sud donneur. Personne vulnérable*

<b>Sud</b>	<b>O</b>	<b>N</b>	<b>E</b>
1SA	Passe	3SA	

### À table ?

**Contrat :** 3 Sans-Atout par Sud

**Entame :** 2 de Pique

Sud, par son ouverture de 1SA, a promis une main de quinze à dix-sept points d'honneurs. Ajoutés aux onze points du mort et aux neuf points que vous avez en main, cela fait un total de trente-cinq à trente-sept, ce qui laisse la place à un nombre de points d'honneurs compris entre trois et cinq chez votre partenaire. En première analyse, ce compte des points n'est pas de bon augure pour le camp de la défense, ce qui rend séduisant un plan de jeu actif : prendre l'entame de l'As de Pique pour jouer immédiatement la Dame Carreau, en espérant l'As troisième en Ouest.

Il est tout de même préférable d'analyser les distributions avant de prendre une décision. Ouest a entamé du 2 de Pique en quatrième meilleure : il possède quatre cartes dans la couleur, tout comme Sud. Vous voyez cinq cartes à Cœur dans votre main et celle du mort : Ouest et Sud se partagent les huit cartes restantes. Or aucun des deux ne peut posséder cinq cartes dans la couleur : ni Ouest, qui aurait à coup sûr entamé dans sa couleur longue ; ni Sud, car même s'il est devenu fréquent de voir certaines personnes ouvrir d'1SA avec une majeure cinquième, on n'a encore vu personne produire cette ouverture avec quatre cartes à Pique et cinq cartes à Cœur ! Les majeures sont donc toutes les deux réparties 4-4 dans les mains d'Ouest et de Sud. Quant aux mineures, elles sont nécessairement réparties 3-2 (l'ouverture d'1SA promettant une main régulière), sans que l'on ne puisse déduire dans quel ordre. Cette analyse des distributions est doublement rassurante. D'une part, le camp Nord-Sud n'a aucun moyen de développer de levée de longueur car il ne possède aucune couleur cinquième, ni de couleur quatrième qui ne soit pas également quatrième chez l'un des deux flancs. D'autre part, les couleurs sont favorablement placées pour le camp de la défense : Ouest tient les majeures derrière le déclarant, tandis que vous tenez les mineures derrière le mort.



Le déclarant n'a finalement pas les moyens de réaliser neuf levées immédiates. On peut alors sereinement se poser la question de savoir quelle carte jouer à la première levée : l'As ou le 7 de Pique ? Cela semble sans importance... et pourtant, regardez attentivement le diagramme de la donne : si vous jouez l'As, le déclarant développera deux levées dans la couleur (après avoir tiré le Roi, il jouera le Valet pour faire tomber la Dame et franchir son 10) ; tandis que si vous faites l'impasse profonde au Roi de Pique en jouant le 7, qui pousse au 10 du déclarant, votre camp réalisera trois levées dans la couleur (lorsque votre camp reprendra la main, l'As de Pique récoltera le Roi du mort, et vous rejouerez le 3 pour prendre le Valet de Sud dans la fourchette D9 d'Ouest). La donne réelle vous montre également qu'il peut être dangereux de jouer la Dame de Carreau lorsque vous prenez la main car cela pourrait conduire Sud à chercher sa neuvième levée à Carreau (en remontant au mort pour faire la double impasse à V9 !), plutôt que de tenter prosaïquement l'impasse à la Dame de Trèfle. En conclusion, il convient donc de jouer le 7 de Pique à la première levée, d'encaisser trois tours de Pique dès que votre camp reprend la main... et d'attendre passivement que le déclarant chute son contrat.

Cette donne est une bonne illustration des problèmes qui se présentent régulièrement à la table : l'analyse de la donne ne suffit pas toujours à prévoir le déroulement complet du coup, mais elle aide à choisir un flanc qui permet de ménager toutes les options, soit dans l'optique d'un flanc passif, soit pour différer une prise de décision définitive.

Pour être complet, le déclarant peut malgré tout gagner son contrat s'il décide de vous remettre en main à Carreau pour que vous rentriez dans la fourchette du mort à Trèfle. Il n'y a malheureusement pas de remède permettant de lutter contre un joueur extralucide !

