

Entrée dans le grand bain

Tout le club est unanime : vous êtes jeune, passionné, talentueux et vous avez une envie farouche de progresser pour atteindre les sommets. Aussi m'a-t-il paru intéressant de jouer en face de vous un tournoi imp pour savoir exactement où vous en êtes. Pourquoi un tournoi imp ? Parce qu'il se joue à peu de choses près comme un match par quatre : il ne faut surtout pas empailler une manche ou un chelem, notamment vulnérable, et il faut savoir assurer ses contrats à la carte sans trop se préoccuper des surlevées. La chance et l'opportunisme ont ainsi moins de place dans ce type d'épreuves que dans un tournoi par paires. Partant, un bon résultat y est probant, même si toutes les donnes n'ont pas une valeur identique comme en tournoi par paires.

Nous avons choisi un grand tournoi de province dont la formule est amusante : tout le monde joue les mêmes donnes au même moment et nous changeons d'adversaires toutes les quatre donnes. Après chaque tour, le classement apparaît sur un grand écran. L'épreuve se déroule sur trois jours. Nous jouerons vingt-huit donnes le premier jour, trente-six le deuxième et quarante le troisième.

Je vous trouve bien nerveux au début de la compétition. Je sais que vous avez envie de bien faire, de me montrer que votre récente réputation n'est pas usurpée. Histoire de calmer quelque peu votre rythme cardiaque, je vous susurre quelques paroles apaisantes puis échange quelques propos badins avec nos premiers adversaires, Madame Building et Duvillage, une paire mixte spécialiste de ce type d'épreuves.

Vous vous saisissez ensuite de vos premières cartes, en Sud :

- ♠ AR
- ♥ RD6
- ♦ ADV3
- ♣ AV98

La séquence ne nous pose aucun problème :

Sud	O	N	E
Vous	M^{me} Building	Moi	Duvillage
2♦	passé	2♥	passé
2SA	passé	3♣	passé
3♦	passé	3SA	

Votre ouverture est forcing de manche et mon enchère de 3♣ est un Stayman.

Le contrat final est parfaitement normal :

♠	8432
♥	109
♦	R762
♣	1063
N	
O	E
S	
♠	AR
♥	RD6
♦	ADV3
♣	AV98

Madame Building entame du Valet de Pique. Vous êtes si contracté que vous oubliez de me remercier au moment où j'étaie mon humble assortiment. Mais je ne m'en soucie guère. Je sais que vous allez vite rentrer dans la partie.

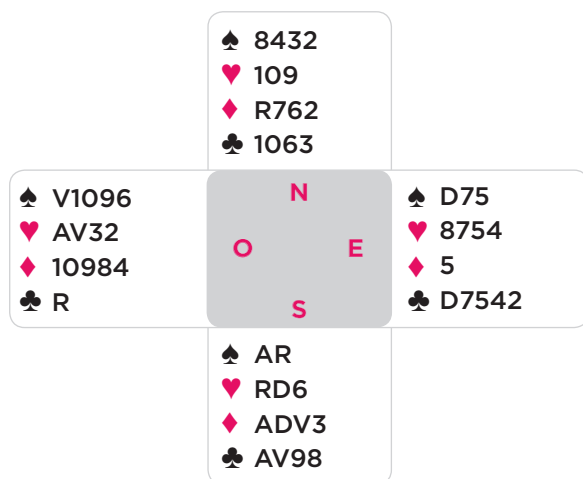
Quel plan allez-vous adopter ?

Vous comptez rapidement sept levées de tête et réalisez que les deux levées manquantes peuvent être trouvées à Trèfle ou à Cœur. L'élément important à considérer pour effectuer un choix est le nombre de remontées au mort. Il vous faut **encaisser As-Dame de Carreau** : si la couleur est 3-2, vous pourrez remonter en mordant le Valet du Roi au troisième tour, ce qui vous permettra de remonter par le 7 au quatrième tour.

Avec deux remontées au mort, il est hors de doute qu'il vous faudra jouer sur les Trèfles (en jouant petit pour le Valet au premier tour et en partant du 10 au second afin d'être en mesure de faire l'impasse à trois reprises si nécessaire). Cette double impasse vous apportera les deux levées manquantes trois fois sur quatre.

Fort de cette analyse, vous prenez l'entame de l'As de Pique et encaissez gaillardement As et Dame de Carreau... **mais Est défausse au second tour un petit Cœur**. Je vous sens pester intérieurement contre ce fâcheux contretemps. Vous n'avez plus maintenant qu'une seule reprise au mort et jouer sur les Trèfles n'est manifestement plus la meilleure chance puisque vous n'avez droit qu'à une seule impasse. Vous décidez de vous rabattre sur le Valet de Cœur placé : au mort pour la dernière fois au Roi de Carreau, vous laissez donc filer le 10 de Cœur...

Madame Building prend du Valet et rejoue le 6 de Pique pour la Dame et l'As.
 Vous concédez peu après une de chute. Les quatre jeux :



Pas de doute, vous avez joué intelligemment. Vous avez su revoir vos plans après la découverte du mauvais partage des Carreaux... à un détail près toutefois : il aurait fallu **encaisser l'As de Trèfle avant de monter au mort à Carreau**. Une précaution absolument gratuite au cas où un honneur serait sec. En l'occurrence, l'arrivée du Roi de Trèfle aurait résolu tous vos problèmes. Je mets cette petite négligence sur le compte de votre émotivité.

MON CONSEIL

Quand vous découvrez un mauvais partage, appliquez-vous à revoir votre plan de jeu de fond en comble pour prendre toutes vos chances.

Loin de vous avoir affecté, cette imprécision semble curieusement vous avoir redonné du tonus. À la façon dont vous vous emparez de vos cartes, je vous sens maintenant décidé à en découdre avec vaillance. Vous relevez :

♠ AD
 ♥ 952
 ♦ 86532
 ♣ A84

Vert contre rouge, Duillage ouvre à votre droite de 2♠ faible. Après deux passe, je réveille les enchères par contre et il vous appartient de faire une enchère.

Dans cette situation, l'annonce de 2SA n'est pas un mini cue-bid, comme cela s'utilise en réponse à un contre d'appel. C'est une enchère naturelle montrant une tenue Pique et une dizaine de points. À vrai dire, vous n'en êtes pas très sûr, mais cette enchère s'impose clairement avec votre jeu. Le contrat normal est finalement atteint.

S	O	N	Est
Vous	M^{me} Building	Moi	Duvillage
2♠			
passe	passe	contre	passe
2SA	passe	3SA	

♠ 84
♥ AR43
♦ RD4
♣ R632

N

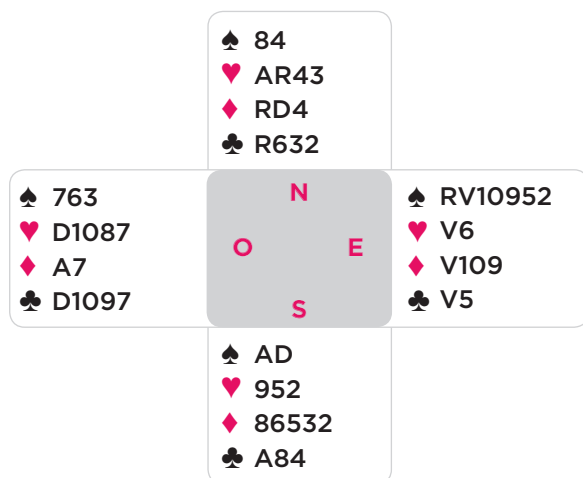
O E

S

♠ AD
♥ 952
♦ 86532
♣ A84

Madame Building entame du 3 de Pique pour le Roi et l'As. Vous comptez rapidement six levées et, comme il faut bien faire quelque chose des Carreaux, vous jouez Carreau pour le 7, le Roi et le 9. **Quel est votre prochain mouvement ?** Vous vous apprêtez à rentrer en main à Trèfle pour rejouer Carreau vers la Dame quand une petite lumière s'allume dans votre tête : Ouest n'aura qu'à plonger de l'As de Carreau et rejouer Pique pour vous faire sauter la dernière rentrée en main. Vous resterez donc scotché à huit levées puisque les Piques adverses, grands ouverts, vous interdiront de profiter d'un éventuel partage 3-3 à Cœur ou à Trèfle. Je vous sens tout à coup bien pessimiste. Après une minute à tourner la tête dans tous les sens, vous décidez de prendre votre seule chance : **l'As de Carreau second en Ouest**. Vous appelez donc le 4 de Carreau du mort et quand l'As d'Ouest tombe, il ne faut pas être très observateur pour voir que le bonheur vous submerge.

Les quatre jeux :



Nos adversaires vous félicitent chaleureusement avec beaucoup de sportivité. Cette fois, ça y est, nous sommes bel et bien entrés dans la compétition.

MON CONSEIL

Il est toujours bon d'anticiper mentalement le déroulement d'un coup. Il arrive en effet que la façon de jouer qui semble la plus naturelle n'offre en réalité aucune chance.

Voici vos nouvelles cartes :

- ♠ AD7
- ♥ A65
- ♦ 97642
- ♣ 109

Notre camp n'a pas l'occasion d'intervenir dans la séquence :

	S	O	Nord	E
Vous		M^{me} Building	Moi	Duvillage
			passe	1♥
passe		2SA	passe	4♥

La réponse de 2SA est alertée comme montrant un fit de trois cartes dans un jeu limite.

Vous entamez du 10 de Trèfle et découvrez le mort :

♠ 843	<div style="text-align: center;"> <p>N</p> <p>O E</p> <p>S</p> </div>
♥ RV3	
♦ V83	
♣ RDV3	
	♠ AD7
	♥ A65
	♦ 97642
	♣ 109

Duvillage fait le Roi de Trèfle du mort (le 5 en Est et le 6 en Sud). Il appelle ensuite le 3 de Cœur pour le 4 et le 10. **Comment jouez-vous ?**

Il y a 19 points cachés et le déclarant pourrait avoir conclu à la manche avec un jeu de composition. Il y a donc de la place pour une reprise chez le partenaire. Les Trèfles du mort étant inquiétants, vous décidez, après l'As d'atout, de contre-attaquer du 7 de Carreau, une carte suffisamment grosse pour laisser penser que vous n'avez pas d'honneur dans la couleur. Si vous aviez le bonheur de trouver l'As de Carreau en face, un retour Pique vous comblerait.

Vous tombez de haut quand le déclarant fait la levée de l'As de Carreau, purge les atouts et défausse un Pique sur le quatrième Trèfle. Les quatre jeux :

	♠ R965	
	♥ 42	
	♦ D105	
	♣ 8542	
♠ 843	<div style="text-align: center;"> <p>N</p> <p>O E</p> <p>S</p> </div>	♠ V102
♥ RV3		♥ D10987
♦ V63		♦ AR
♣ RDV3		♣ A76
	♠ AD7	
	♥ A65	
	♦ 97642	
	♣ 109	

- «Je ne pouvais quand même pas trouver le retour Pique !» vous insurgez-vous alors même que personne ne vous a encore reproché quoi que soit.

- «Peut-être auriez-vous pu **laisser passer le premier tour d'atout** ?» suggéré-je délicatement pour ne pas froisser votre susceptibilité de champion en herbe. Le déclarant rejouera atout et je fournirai le 2 sur cette levée. Vous conviendrez qu'un tel écho de ma part à l'atout ne pourrait se justifier sans le Roi de Pique, n'est-ce pas ?

- «J'ai bien peur que vous ayez raison» finissez-vous par convenir.

MON CONSEIL

Si vous ne savez pas quoi rejouer, ne prenez pas le premier tour d'atout. Votre partenaire vous transmettra peut-être un message préférentiel.

Voici votre dernière main du tour :

♠ ARV108743
 ♥ 6
 ♦ 84
 ♣ AV

En Nord, j'ouvre de 1♣ et vous faites un saut à 2♠ pour montrer une très belle couleur et un jeu fort. Quand je vous soutiens à 3♠, vous nommez le contrôle Trèfle et entendez 4♦ en retour. Après avoir appelé Saint-Easley (plus connu sous le nom de Blackwood) à la rescousse, vous échouez peu après à **6 Piques**.

S	Ouest	N	E
Vous	M^{me} Building	Moi	Duvillage
	passé	1♣	passé
2♠	passé	3♠	passé
4♣	passé	4♦	passé
4SA	passé	5♠ ⁽¹⁾	passé
5SA	passé	6♣ ⁽²⁾	passé
6♠			

(1) 2 clés sur 5 et la Dame d'atout.

(2) Pas de Roi extérieur.

♠ D92	
♥ AD43	
♦ A97	
♣ D64	
N	
O	E
S	
♠ ARV108743	
♥ 6	
♦ 84	
♣ AV	

Madame Building entame de la Dame de Carreau. **Quelle est la meilleure ligne de jeu ?**

Je vous sens très concentré sur ce coup. Pour gagner, vous pouvez réussir l'impasse à Trèfle ou l'impasse à Cœur mais il vous est impossible de cumuler ces deux chances puisque la défense a ouvert à l'entame une levée de Carreau. Après l'As de Carreau, vous tirez l'As de Pique puis jouez As de Cœur et Cœur coupé. Vous remontez au mort au 9 de Pique et coupez à nouveau un petit Cœur. Le Roi de Cœur n'étant pas tombé, vous remontez au mort par la Dame de Pique et jouez Trèfle pour le Valet... et le Roi d'Ouest qui encaisse un Carreau sans se faire prier. Une de chute ! Les quatre jeux :

♠ D92			
♥ AD43			
♦ A97			
♣ D64			
♠ 6	N		♠ 5
♥ R952	O	E	♥ V1087
♦ DV102	S		♦ R653
♣ R953			♣ 10872
♠ ARV108743			
♥ 6			
♦ 84			
♣ AV			

Il n'est pas douteux que vous avez pris la meilleure ligne de jeu technique. Plutôt que de vous en remettre à une impasse au hasard, vous avez en effet pris la chance d'un Roi de Cœur au plus troisième avant de vous rabattre sur l'impasse à Trèfle. Je décide de ne vous faire aucun reproche car vous êtes assez malheureux comme ça mais dans mon for intérieur, je ne peux m'empêcher de penser qu'il existait une ligne de jeu psychologique supérieure : **présenter la Dame de Trèfle à la deuxième levée**. Si Est possède le Roi, il va couvrir, sans aucun doute possible*. Et s'il fournit petit, on prend de l'As, on purge les atouts et on se rabat sur sa seconde chance : l'impasse à Cœur.

MON CONSEIL

Laissez la technique au vestiaire quand une ligne de jeu psychologique a plus de chances de réussir.

Les résultats du premier tour tombent. On ne peut pas vraiment parler de départ en fanfare : nous sommes dans les profondeurs du classement avec un score de -6. Nous avons perdu 5 points sur la première donne, gagné 7 sur la deuxième et perdu 4 sur chacune des deux dernières. Mais votre potentiel est évident et la route est longue...

** Il est en effet très difficile, alors que le ligne de jeu du déclarant est encore obscure, de ne pas agir ainsi.*