

SOYEZ

UN PARTENAIRE BÉTON



> PAR JEAN-PIERRE DESMOULINS

*Vous ne pourriez pas lire cette rubrique dans un magazine d'échecs ou de go. Le bridge est un sport de l'esprit unique, en cela qu'il se joue à deux. Il demande bien entendu des qualités d'analyse et de synthèse, mais aussi des aptitudes psychologiques et sociales. Découvrons ensemble comment devenir rapidement le meilleur partenaire possible et contribuer à la création d'une paire redoutable. N'oubliez jamais que votre plaisir essentiel doit être celui de bien raisonner ensemble. Contrairement à ce que beaucoup peuvent croire, **la paire idéale n'est donc pas forcément constituée d'amis** : elle n'est pas non plus forcément composée de caractères semblables. Par exemple, une des toutes meilleures paires françaises de l'Histoire était constituée du bouillonnant Paul Chemla et de*

*l'imperturbable Michel Perron. En revanche, **la paire idéale doit être composée de partenaires qui ont une connaissance et une acceptation totale de la personnalité de l'autre**. Il n'est pas possible de constituer une paire efficace sans pouvoir placer avec régularité son raisonnement au même niveau que celui de son partenaire, et utiliser un maximum de connaissances communes. **La paire idéale sera donc techniquement assez homogène**. Au delà de tout système d'enchères et de signalisation, chacun des partenaires devra réagir d'une manière prévisible par l'autre dans une situation inconnue. **La paire idéale doit "baigner" dans une logique naturelle commune** qui rend facultatives de fastidieuses mises au point.*



COMMENT CRÉER UNE PAIRE CHOC ?

-1-

En toutes circonstances, soyez dur avec vos propres fautes et compréhensif avec celles de votre partenaire. C'est une règle simple et très efficace qui génère de l'empathie et une grande dynamique de progression.

-2-

Commencez par jouer un système très simple. Une nouvelle convention est certes amusante à découvrir mais coûte souvent cher si elle est mal maîtrisée par l'un des deux partenaires.

-3-

Faites évoluer votre système ensemble. Il n'y a rien de pire qu'une paire où un joueur écrit et l'autre apprend.

-4-

Notez les questions que vous voulez poser à votre partenaire.

N'affirmez pas, posez un problème et réfléchissez ensemble pour créer une logique commune. Le chemin que vous emprunterez est bien plus important que la conclusion à laquelle vous arriverez !

-5-

Ne discutez jamais d'un mauvais coup à la table. Il s'agit soit d'une erreur individuelle et il n'y a rien d'autre à faire que de plaindre son auteur, soit d'une incompréhension. Réagir à chaud pousse à perdre sa concentration et sa sérénité. Notez le numéro de la donne pour en discuter à la fin de la séance.

-6-

Entraînez-vous efficacement. N'abattez pas 150 donnes par semaine en arrivant 5 minutes avant le tournoi et en repartant 5 minutes après.

EXERCICE N°1

Montrez-lui le chemin

À la fin du tournoi organisé par votre club, deux amis viennent vous voir pour les départager :

♠ 87							
♥ 1085							
♦ DV10864							
♣ AR							
♠ AV532		♠ 1096					
♥ V93		♥ A764					
♦ A		♦ 732					
♣ 10754		♣ 863					
	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S		
N	E						
O	S						
♠ RD4							
♥ RD2							
♦ R95							
♣ DV92							

TPP. Don. : S - Vuln. : Pers.

S	O	N	E
1SA	-	3SA	

Ouest a entamé du 3 de Pique pour le 9 d'Est et la Dame du déclarant. Celui-ci rejoue Carreau : Ouest prend de l'As par la force des choses. Connaissant le Roi de Pique en Sud - puisqu'Est ne l'a pas fourni à la première levée - il rejoue le 3 de Cœur qu'Est prend de l'As. Il suffit alors de rejouer Pique pour battre le contrat de deux levées... mais il rejoue Cœur !

Qui, selon vous, est à mettre à l'amende et pourquoi ?

SOLUTION

Il est facile de condamner Est pour son retour Cœur... en voyant les quatre jeux.

Mais aurions-nous été aussi prompts à le faire si les quatre jeux avaient été les suivants ? Sans doute pas.

♠ 87							
♥ 1085							
♦ DV10864							
♣ AR							
♠ AV53		♠ 1096					
♥ RV93		♥ A764					
♦ A		♦ 732					
♣ 10754		♣ 863					
	<table border="1" style="text-align: center; width: 40px; height: 40px;"> <tr><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>O</td><td>S</td></tr> </table>	N	E	O	S		
N	E						
O	S						
♠ ARD2							
♥ D2							
♦ R95							
♣ DV92							

En réalité, c'est Ouest qui a commis une faute. Il a bien analysé la situation en ne rejouant pas Pique, ce qui aurait livré le contrat, mais Cœur pour qu'Est puisse traverser les Piques du déclarant. Son tort a, en revanche, été de ne pas être un bon partenaire. Lui connaît la situation et sait qu'Est ne doit pas rejouer Cœur à la 4^e levée. **Il devait rejouer le 9 de Cœur** (un "gros décourageant") et non le 3 de Cœur en "petit prometteur".

CONSEIL : Si vous identifiez la bonne défense, ne relâchez pas votre attention : les informations disponibles ne sont souvent pas les mêmes des deux côtés de la table. Soyez donc un bon partenaire et guidez le vôtre en choisissant votre signalisation avec grand soin.

EXERCICE N°2

Ne le fatiguez pas

♠ D864 ♥ D94 ♦ 1087 ♣ D105		Match par quatre. Don. : O - Vuln. : Est / Ouest				
♠ A ♥ RV107652 ♦ 93 ♣ R96		N O E S	S 4♠	O 1♥	N -	E 2♥

Vous avez choisi d'entamer du 9 de Carreau : le déclarant appelle le 7 du mort, Est fournit le 5 et Sud prend du Valet. Il rejoue le Roi de Pique pour votre As, Est contribuant cette fois du 3.

Que rejouez-vous et pourquoi ?

SOLUTION

Vous devez dégager encore trois levées pour battre ce contrat. Un rapide compte des Cœurs vous apprend que Sud est chicane dans la couleur et la première levée ne laisse guère d'espoir à Carreau. Les trois levées devront donc provenir des Trèfles, ce qui nécessite As-Valet en Est et trois petites cartes en Sud. Mais ce qui est clair pour vous – en particulier la chicane Cœur de Sud – ne l'est pas pour votre partenaire. Pour lui éviter toute erreur, **jouez donc le Roi de Trèfle suivi du 9** et vous encaisserez trois levées sans difficulté. S'il venait à essayer d'encaisser l'As de Cœur avant d'avoir fait vos trois levées de Trèfle, la chute s'envolerait puisqu'un Trèfle du mort s'évanouirait sur le quatrième Carreau de la main du déclarant...

Les quatre jeux :

♠ D864 ♥ D94 ♦ 1087 ♣ D105		♠ 93 ♥ A83 ♦ 6542 ♣ AV84	
♠ A ♥ RV107652 ♦ 93 ♣ R96		N O E S	♠ RV10752 ♥ - ♦ ARDV ♣ 732

CONSEIL : Un bon partenaire évite si possible une double réflexion au sein de sa paire. Prenez donc la défense à votre compte dès que possible, vous minimiserez la fatigue de votre partenaire et... ses erreurs !

EXERCICE N°3

Obligez-le à bien jouer

♠ V95 ♥ V74 ♦ ARDV8 ♣ 93		TPP. Don. : S - Vuln. : Est / Ouest				
♠ 73 ♥ ARD962 ♦ 96 ♣ AD5		N O E S	S 1♠ 3♥	O 2♥ -	N 3♦ 4♠	E -

Vous entamez naturellement de l'As de Cœur, Est fournissant le 5 et Sud le 3. Vous rejouez le Roi et votre partenaire défause le 2 de Trèfle. **Comment poursuivez-vous ?**

SOLUTION

Il n'y a aucune raison de penser que Sud a une ouverture farfelue et les enchères sont parfaitement normales. Autant dire que si vous vous contentez d'encaisser vos trois levées de Cœur et l'As de Trèfle, vous ne marquerez pas lourd ! Pour réaliser deux levées de Trèfle, Est doit prendre la main et rejouer de la couleur. Comment faire ? En coupant le troisième tour de Cœur bien sûr... ce qu'il ne peut pas manquer de faire **si vous jouez le 2 de Cœur et non la Dame à la troisième levée.**

Les quatre jeux :

♠ V95 ♥ V74 ♦ ARDV8 ♣ 93		♠ 1062 ♥ 5 ♦ 7543 ♣ 108742	
♠ 73 ♥ ARD962 ♦ 96 ♣ AD5		N O E S	♠ ARD84 ♥ 1083 ♦ 102 ♣ RV6

Certains esprits grincheux objecteront que, même si Ouest jouait la Dame, Est devrait couper pour rejouer Trèfle. C'est effectivement... le seul moyen de donner le contrat, si les quatre jeux sont cette fois les suivants, puisque vous pourrez vérifier que c'est un quatrième tour de Cœur en coupe et défause qui enverrait le déclarant au tapis :

♠ V95 ♥ V74 ♦ ARDV8 ♣ 93		♠ 1062 ♥ 5 ♦ 7643 ♣ 108752	
♠ D3 ♥ ARD962 ♦ 95 ♣ RD4		N O E S	♠ AR874 ♥ 1083 ♦ 102 ♣ AV6

CONSEIL : Un bon partenaire oblige le plus souvent possible son compère à bien jouer.

▶ EXERCICE N°4 ◀

Éviter les enchères ambiguës

Vous jouez ce soir-là le tournoi du club avec un partenaire occasionnel mais de très bon niveau. Assis en Nord, quelle serait votre enchère dans chacun des cas suivants ?

SITUATION N°1	♠AD10853 ♥4 ♦V93 ♣AD5	S	O	N	E
		1SA 2♠	-	-	2♥ ?

SITUATION N°2	♠AR73 ♥3 ♦R6 ♣RDV1073	S	O	N	E
		1♠	-	?	-

SITUATION N°3	♠872 ♥AV963 ♦73 ♣V82	S	O	N	E
		1SA	X*	?	-

*Contre : alerté et montrant une longueur à Trèfle.

SOLUTION

SITUATION N°1 ▶ La meilleure enchère est 4♥ : c'est un Splinter qui montre six cartes à Pique, un singleton ou une chicane à Cœur et 12-14H. Oui mais voilà... très longtemps, cette enchère a montré un bicolore majeur 5-5 avec un petit espoir de chelem ! Évitez toute incompréhension et choisissez avec un partenaire une enchère moins précise, mais plus sûre, comme 3♣.

SITUATION N°2 ▶ Voilà une bien jolie main, surtout en face de l'ouverture de 1♠. Un Blackwood résoudrait tous vos problèmes puisque vous sauriez très rapidement à quel palier jouer. Vous vous apprêtez à répondre 4SA qui est effectivement un Blackwood sur l'ouverture majeure... mais vous devez vous raviser. Votre partenaire pourrait hésiter avec un 4SA quantitatif (ce qui est le cas sur l'ouverture mineure). Répondez donc 2♣, soutenez au tour suivant à 3♠ pour montrer votre espoir de chelem, puis posez le Blackwood : vous aurez perdu un peu de temps, mais évitez un éventuel pataquès.

SITUATION N°3 ▶ Il est possible (et sans doute meilleur) de continuer à jouer 2♣ Stayman et les enchères supérieures comme des Texas, mais il est également possible de considérer, comme si l'adversaire était intervenu à 2♣ naturel, que les enchères de 2♦, 2♥ et 2♠ sont naturelles et faibles. Enchérir 2♦ ou 2♥ à ce stade, risque de vous faire jouer un contrat stupide si votre partenaire interprète mal votre enchère. Passez donc, puis enchérissez 2♥ sur la correction très vraisemblable d'Est à 2♣. Ce n'est certes pas idéal puisque vous serez embarrassé si la parole vous revient au palier de 3, mais c'est un léger risque à prendre.

CONSEIL : Jouer sans mise au point préalable demande une certaine souplesse. Un bon partenaire préférera utiliser des enchères approximatives et sûres plutôt que des enchères techniquement idéales mais risquant d'être mal comprises.

▶ EXERCICE N°5 ◀

Mettez-vous à sa portée

Vous êtes toujours assis en Nord au club et vous jouez ce jour-là avec un joueur bien moins capé que vous. Quelle enchère choisirez-vous dans les cas suivants ?

SITUATION N°1	♠93 ♥4 ♦AD72 ♣RDV1074	S	O	N	E
		-	1♠	2♣ ?	2♠

SITUATION N°2	♠AD1082 ♥75 ♦RDV103 ♣2	S	O	N	E
			1♥	?	

SITUATION N°3	♠V2 ♥AD1073 ♦R106 ♣AD5	S	O	N	E
				?	-

SOLUTION

SITUATION N°1 ▶ Peut-être connaissez-vous le réveil à 2SA qui indique dans cette situation un bicolore mineur 6-4. Si c'est le cas... laissez l'enchère aux vestiaires et contentez-vous d'un prosaïque 3♣ ! Vu la qualité de vos Trèfles, le contrat sera acceptable et vous ne risquez pas de jouer un contrat aléatoire à cause de la méconnaissance de l'enchère de 2SA par votre partenaire.

SITUATION N°2 ▶ Vous avez entre les mains un modèle de Michaël's précisé, qui permet d'annoncer directement par l'intervention à 3♣ un bicolore comportant 5♦-5♠. Intervenez donc par 1♠ et introduisez les Carreaux ultérieurement dans la conversation, si c'est possible et nécessaire. Vous pourrez ainsi parler paisiblement de cette intervention après la donne, sans avoir joué le contrat sans doute peu recommandable de 3♣, après l'oubli par votre partenaire de la convention.

SITUATION N°3 ▶ La main présente des défauts pour 1SA, mais c'est bien cette ouverture qui permettra d'éviter une séquence difficile à maîtriser pour votre partenaire sur l'ouverture de 1♥ (bicolore dans trois cartes à 2♣ sur une réponse de 1♠ ou 1SA entre autres).

CONSEIL : Un bon partenaire se met à la portée d'un joueur moins expérimenté. Étaler sa science dans le but de pester ultérieurement contre l'ignorance d'un joueur novice devrait être puni d'un châtement long et douloureux.