

## Séance 20

## L'ADVERSAIRE DANGEREUX

## Programme de la séance

- Le « laisser passer »
  - L'adversaire dangereux
  - L'évite de l'adversaire dangereux

## Première donne de la séance (20.1)

20.1	Donneur : N	Vul : NS	JF n°4 - Donne 5			
	♠ 8 3 ♥ D V 2 ♦ R 10 7 5 4 ♣ 8 5 2		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D V 9 6 ♥ 10 8 6 4 ♦ A ♣ 7 4 3	N O E S	♠ 10 7 4 ♥ 9 7 5 ♦ 8 6 3 ♣ D V 10 9	2SA Passe	Passe	3SA Passe	Passe
Entame : Roi de Pique	♠ A 5 2 ♥ A R 3 ♦ D V 9 2 ♣ A R 6					
						Avec 7 HL et sans majeure quatrième, Nord conclut à 3SA.

Score : 3SA -1 ► 50 EO.

Après coup, faites étaler les jeux et analysez ensemble le déroulement de la donne.

*Pourquoi la défense a-t-elle fait chuter ? Parce qu'après l'As de Carreau, Ouest a encaissé quatre levées de Pique.*

*Et si les Piques avaient été répartis 4-4 ? Ouest n'aurait encaissé que trois Piques et le contrat aurait gagné.*

*Et si l'As de Carreau avait été en Est, pouvait-on gagner ? Oui, en épuisant Est à Pique, en attendant le troisième tour de Pique pour prendre de l'As.*

*Félicitez ceux qui ont pris leur chance en laissant passer les premiers Piages.*

## Le “laisser passer”

Avec un seul arrêt dans la couleur d'entame à Sans-Atout, le "laisser passer" a pour effet d'épuiser l'un des deux défenseurs dans cette couleur et ainsi, de couper les communications. De la sorte, l'adversaire en possession de la longue affranchie sera le seul dangereux, celui à qui l'on évitera de rendre la main.

À Sans-Atout, laisser passer l'entame avec un solide arrêt a pour but de couper les communications entre les deux flancs.

Cette technique a ses limites. Mieux vaut s'assurer que le « laisser passer » ne coûte rien et surtout, qu'aucune autre couleur n'est menaçante.

## Deuxième donne de la séance (20.2)

20.2	Donneur : E	Vul : EO	JF n°4 - Donne 6			
	♠ 4 3 ♥ R 7 2 ♦ 8 6 2 ♣ A D 10 8 3		Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ R D V 9 5 ♥ V 6 5 ♦ V 9 5 ♣ 7 6	♠ 10 6 2 ♥ D 10 8 3 ♦ D 10 7 4 ♣ R 9	1SA Passe	Passe	3SA Passe	Passe Passe
	N O S E	♠ A 8 7 ♥ A 9 4 ♦ A R 3 ♣ V 5 4 2				
Entame :	Roi de Pique					

À la tête de 6 levées, Sud devra établir 3 levées de Trèfle en faisant l'impasse au Roi. Si celle-ci réussit, tout va !

- o Si comme ici l'impasse au Roi de Trèfle échoue, Est pourrait rejouer Pique. Pour l'épuiser dans la couleur, le déclarant laisse passer les deux premiers tours de Pique.

Sud attend le troisième tour pour prendre de l'As de Pique et faire l'impasse au Roi de Trèfle. Est prend la main, mais doit jouer une autre couleur que Pique.

Score : 3SA =      ▶ 400 NS.

*Remarque : Est eut sorti un quatrième Pique de sa main, la défense n'aurait encaissé que quatre levées avec une répartition 4-4 de la couleur.*

## L'adversaire dangereux

Ainsi, dans un contrat à Sans-Atout, le danger peut également venir de celui qui menacerait de faire capturer un honneur isolé.



À Sans-Atout, l'adversaire dangereux est :

- soit celui qui détient une longue affranchie,
- soit celui qui menace de « traverser » un honneur isolé.

## Troisième donne de la séance (20.3)

20.3	Donneur : S	Vul : T	JF n°4 – Donne 7			
	♠ A R V 1 0 ♥ 4 3 ♦ V 9 7 4 ♣ 8 5 2	♠ D 9 6 ♥ 1 0 8 6 ♦ 8 5 3 ♣ 1 0 9 7 3	Sud	Ouest	Nord	Est
	♠ 8 5 3 2 ♥ A D 9 7 2 ♦ 1 0 6 ♣ R 6	N O S E	2SA 3♦ Passe	Passe Passe Passe	3♣ 3SA Passe	Passe Passe
Entame :	7 de Cœur	♠ 7 4 ♥ R V 5 ♦ A R D 2 ♣ A D V 4				

À la recherche d'un éventuel fit à Pique, Nord utilise le Stayman, et sur la réponse négative de 3♦, se contente du contrat de 3SA avec 9 HL.

En main au Valet de Cœur, Sud dénombre huit levées : 2 Piques, 1 Cœur, 4 Carreaux et 1 Trèfle. Il devra décider d'une impasse à Pique ou à Trèfle, les deux couleurs pouvant lui fournir la levée manquante.

- o Ce qui motive le choix de l'impasse est l'évite de l'adversaire dangereux. Lequel des adversaires est dangereux ? Si Ouest reprend la main, Sud est protégé par son Roi de Cœur. Si Est prend la main, il va « traverser » le Roi de Cœur qui sera pris entre l'As et la Dame affichés en Ouest (souvenez-vous, Est n'a fourni que le 10 de Cœur à l'entame). C'est donc Est le méchant, celui à qui il faut éviter de rendre la main.

Fort de ce raisonnement, Sud monte au mort à Carreau et tente l'impasse au Roi de Trèfle. Ouest prend du Roi mais ne peut jouer Cœur sans livrer le Roi...

Score : 3SA + 1      ► 630 NS.

## L'évite de l'adversaire dangereux

**Éviter l'adversaire dangereux consiste à :**

- faire les impasses qui sont dirigées vers l'adversaire non dangereux,
- tirer en tête dans le cas contraire.

## Quatrième donne de la séance (20.4)

20.4	Donneur : O	Vul : P	JF n° 4 - Donne 8			
	♠ R 7 3 ♥ 1 0 9 ♦ A 1 0 7 4 3 ♣ R 5 4  ♠ 1 0 6 2 ♥ D V 6 3 2 ♦ D 8 5 ♣ 9 8	♠ D V 9 5 ♥ A 5 4 ♦ 9 ♣ V 1 0 7 6 3  ♠ A 8 4 ♥ R 8 7 ♦ R V 6 2 ♣ A D 2	Sud	Ouest	Nord	Est
			1SA Passe	Passe	3SA Passe	Passe

Est prend l'entame de l'As de Cœur et en rejoue. Le déclarant attend le troisième tour pour prendre la continuation Cœur du Roi. À la tête de 8 levées, il trouvera son bonheur en établissant des Carreaux.

- o Avec neuf cartes à Carreau sans la Dame, le maniement normal consiste à tirer l'As et le Roi en tête, sans faire d'impasse. Mais ici, Ouest pourrait faire chuter en réalisant la Dame de Carreau et deux Cœurs affranchis. Pour assurer le contrat, Sud doit manœuvrer les Carreaux en évitant Ouest à tout prix.

Sud tire le Roi de Carreau et fait l'impasse à la Dame contre Ouest, l'adversaire dangereux, en toute sécurité.

Score : 3SA +2      ► 460 NS.