

JEAN-PAUL MEYER

# CONTRAT SOUS GARANTIE



le  
Bridgeur

JEAN-PAUL MEYER

---

# Contrat sous garantie

le·  
Bridgeur

Lorsque vous jouez un contrat et que plusieurs lignes de jeu s'offrent à vous, l'analyse est parfois délicate. Elle implique de petits calculs de probabilités qui rebutent plus d'un joueur de bridge.

En revanche, il arrive qu'il existe un plan de jeu qui vous mette à l'abri de toutes les distributions des flancs ou vous permette de gagner quel que soit l'emplacement des honneurs détenus par le camp adverse.

C'est ce qu'il vous est demandé de découvrir avec ces cent problèmes.

En **match par quatre** (tout comme en partie d'argent, aujourd'hui quasiment défunte !), c'est certainement cette ligne qu'il faudra découvrir et retenir.

Nous ne suivrons pas les purs intellectuels qui soutiendront qu'à force de perdre un imp une fois sur dix, ou une fois sur quinze, vous serez perdant en fin d'année à vouloir assurer le gain de la manche ou du chelem.

### Faut-il jouer de la même manière en tournoi par paires ?

En revanche, le choix est plus délicat en tournoi par paires. Il faudra assurer votre contrat si vous estimez qu'il sera difficile à enchérir et que vous serez parmi les seuls de votre ligne à l'avoir trouvé.

Assurez également, de manière évidente, lorsqu'il n'y a rien à perdre à le faire. Pour chaque donne, nous indiquerons si nous estimons que la même **ligne de jeu est à suivre** en tournoi par paires ou si elle doit être proscrite, car le coût de l'assurance prise est par trop exorbitant en termes du pourcentage que vous risquez de perdre à jouer en toute sécurité.

### Pas de chausse-trappe

Nous avons toujours indiqué les enchères adverses et l'entame.

Il n'y a **pas de piège**, ces précisions sont là pour vous aider.

L'adversaire **n'ouvre pas "psychique"**, une ouverture de 2 majeur faible contient six cartes, l'ouverture de 1SA est dans la zone 15-17 sans singleton, une ouverture au palier de 3 promet une couleur de sept cartes, on ne passe pas avec 12 points et plus. Une ouverture au palier de 1 suit la règle des 20<sup>(\*)</sup>. De même, les **entames sont standard**, pair-impair à la couleur et dans la couleur du partenaire, quatrième meilleure à Sans-Atout. L'entame d'un Roi contre un contrat à la couleur promet la Dame, etc.

La notion de 100% doit être estimée une fois la prise en compte de ces **éléments supposés certains**. N'imaginez pas, non plus, qu'une couleur

---

(\*) 20 = somme des deux couleurs les plus longues + somme des points.

puisse être **neuvième ou dixième** sans avoir été mentionnée par les flancs au cours des enchères.

Enfin, il arrive que nous vous rassurions sur l'absence de chicane en flanc.

### Évaluation de la difficulté

Nous avons attribué aux problèmes une note d'une, deux ou trois étoiles suivant leur **difficulté**. Cette notion est toutefois assez subjective et forcément imparfaite. Comme à la table, les donnes se présentent au hasard, sans classement suivant la difficulté ou le thème.

Les problèmes sont regroupés par dix, chaque groupe est un défi, du n°1 au n°100, pour lequel le score maximal est le même : 19 points, un par étoile (le score parfait de 20 n'existe pas).

Un tableau récapitulatif vous permettra de noter vos scores pour chaque défi et de mesurer, du moins nous l'espérons, vos progrès de défi en défi.

Jouez le jeu et ne vous accordez les points d'un problème que si vous avez surmonté chacun des obstacles avec la même précision que la solution.

Les enchères proposées sont plus ou moins le standard français de compétition. Nous avons opté pour des réponses "new-look" à **l'ouverture forcing manche à 2♣** (cf. *Le Système français de compétition* - Tessières et Lhuissier) et aussi assez souvent pour la version américaine de la réponse de **soutien de 2SA** à l'ouverture de 1 en majeure, c'est-à-dire fittée et forcing de manche, avec les **soutiens Bergen**, limites avec quatre ou trois cartes à 3♣ et 3♦.

Nous avons adopté le Blackwood 5 clés, avec les réponses classiques 30-41, 52, 2 et la Dame d'atout.

Le Drury fait naturellement partie de l'arsenal.

Enfin, cela en étonnera certains d'entre vous, nous avons privilégié comme relais à 2♣, la version Ping-pong que nous jugeons plus souple que le "Roudi".

Avec regret, nous avons conservé l'ouverture de 2 faible en majeure bien que le standard s'oriente vers le 2♦ multi et les ouvertures de 2 en majeure, bicolore avec une mineure.

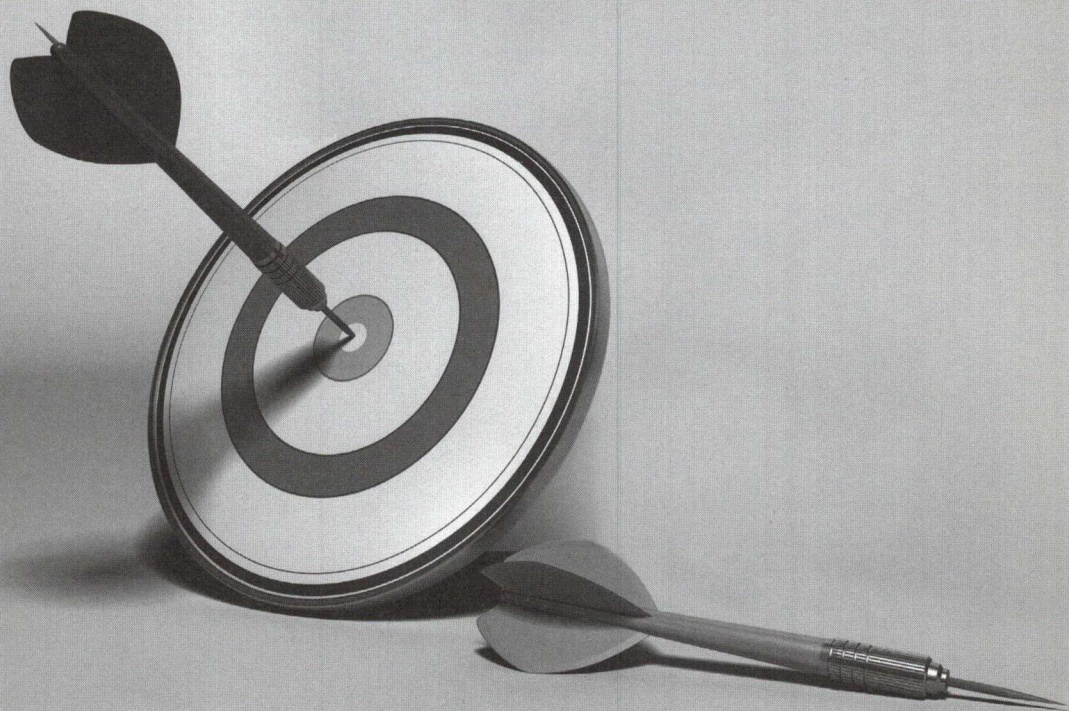
Les **séquences d'enchères sont abondamment commentées** et devraient être, ainsi, source de progrès, également, dans ce domaine.

Notons, toutefois, que les enchères présentées dans le problème sont parfois franchement mauvaises ; le but, avoué, est de parvenir au mauvais contrat, le seul intéressant pour le jeu du déclarant !

Défi n°1

---

# Problèmes 1 à 10



# Problème n°1

♠ RV82
♥ 5
♦ RD8
♣ RDV72
N
O                      E
S
♠ D65
♥ AD10
♦ AV109
♣ 654

Tous vulnérables. Sud donneur.

Sud	O	N	E
1♦	passe	2♣	passe
2SA	passe	3♠	passe
3SA			

Difficulté estimée : ★★.

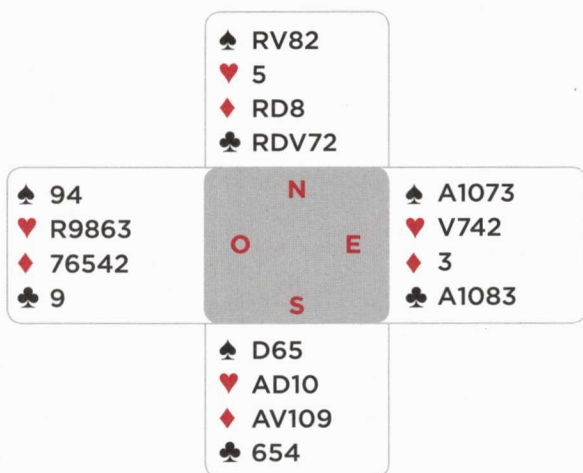
Contrat : 3 Sans-Atout par Sud.

Entame : 6 de Cœur pour le Valet en Est.

### Note sur les enchères

Avec un jeu garantissant la manche, Nord doit choisir 2♣ comme première enchère, car un chelem mineur n'est pas exclu. Il est essentiel de décrire sa distribution.

## Solution n°1



Le déclarant a six levées rouges. Il semblerait naturel de jouer Trèfle à la seconde levée. Cependant, Est prendrait, jouerait Cœur pour la Dame et le Roi, suivi d'un troisième tour de Cœur. Le mauvais partage des Trèfles imposerait de chercher à Pique la levée manquante et le contrat échouerait. Le jeu juste est de monter au mort à Carreau pour présenter un petit Pique. De trois choses l'une :

- ✓ L'As est en Ouest et celui-ci ne peut affranchir ses Cœurs. On réalisera des levées supplémentaires.
- ✓ L'As est en Est et celui-ci fournit un petit Pique, la Dame de la main fait la levée et on passe aux Trèfles.
- ✓ L'As est en Est et celui-ci plonge sur l'As et rejoue Cœur. Avec trois levées de Pique, le contrat est assuré.

### En tournoi par paires

Jouez plutôt Trèfle, comme le champ, à la deuxième levée pour faire, le plus souvent, dix levées. Cependant, la ligne de jeu préconisée est loin d'être absurde.





---

---

## Défi n°1

Problème	Difficulté	Votre note
1	★★	
2	★	
3	★★	
4	★★★	
5	★★	
6	★★★	
7	★	
8	★	
9	★★	
10	★★	
	Total Défi 1	

---

---

## Défi n°2

Problème	Difficulté	Votre note
11	★★	
12	★★★	
13	★★	
14	★	
15	★★	
16	★	
17	★★	
18	★	
19	★★★	
20	★★	
	Total Défi 2	

## Défi n°3

Problème	Difficulté	Votre note
21	★★	
22	★	
23	★★★★	
24	★★★★	
25	★	
26	★★	
27	★	
28	★★★★	
29	★	
30	★★	
	Total Défi 3	

## Défi n°4

Problème	Difficulté	Votre note
31	★★	
32	★	
33	★★	
34	★	
35	★★	
36	★	
37	★★★★	
38	★★	
39	★★★★	
40	★★	
	Total Défi 4	

---

---

## Défi n°5

Problème	Difficulté	Votre note
41	★	
42	★	
43	★★	
44	★★	
45	★★	
46	★★	
47	★★★★	
48	★★	
49	★★	
50	★★	
	Total Défi 5	

---

---

## Défi n°6

Problème	Difficulté	Votre note
51	★	
52	★	
53	★★★★	
54	★★	
55	★★	
56	★★	
57	★★★★	
58	★★	
59	★	
60	★★	
	Total Défi 6	

## Défi n°7

Problème	Difficulté	Votre note
61	★	
62	★★	
63	★★	
64	★	
65	★★	
66	★★	
67	★★	
68	★★★	
69	★	
70	★★★	
	Total Défi 7	

## Défi n°8

Problème	Difficulté	Votre note
71	★★★	
72	★★★	
73	★	
74	★	
75	★★★	
76	★	
77	★★★	
78	★★	
79	★	
80	★	
	Total Défi 8	

---

---

## Défi n°9

Problème	Difficulté	Votre note
81	★	
82	★	
83	★★	
84	★★	
85	★★	
86	★★	
87	★★★	
88	★★★	
89	★★	
90	★	
	Total Défi 9	

---

---

## Défi n°10

Problème	Difficulté	Votre note
91	★	
92	★★	
93	★★	
94	★★	
95	★★	
96	★★★	
97	★★	
98	★★	
99	★★	
100	★★	
	Total Défi 10	

Note maximale : 191

Votre note :



---

Défi n° 1	problèmes 1 à 10	page 11
Défi n° 2	problèmes 11 à 20	page 35
Défi n° 3	problèmes 21 à 30	page 59
Défi n° 4	problèmes 31 à 40	page 83
Défi n° 5	problèmes 41 à 50	page 107
Défi n° 6	problèmes 51 à 60	page 131
Défi n° 7	problèmes 61 à 70	page 155
Défi n° 8	problèmes 71 à 80	page 179
Défi n° 9	problèmes 81 à 90	page 203
Défi n° 10	problèmes 91 à 100	page 227





JEAN-PAUL MEYER

# CONTRAT SOUS GARANTIE

S'il est bien une chose qui satisfait les joueurs de bridge, c'est de gagner leur contrat. Et s'il y en a une autre qui les agace, c'est de chuter un contrat qu'ils auraient pu gagner.

L'ouvrage que vous tenez entre les mains a la particularité de vous proposer des problèmes pour lesquels une solution à 100% existe. En d'autres termes, si vous jouez bien, vous ne pouvez pas chuter.

Bien sûr, les donnes qui sont proposées à votre sagacité sont de difficulté variable. Une difficulté repérée par un système d'étoiles, qui vous permettra, si vous le souhaitez, de sélectionner des parcours homogènes. Bien sûr, les techniques auxquelles vous devez recourir sont nombreuses et variées.

Pourtant, l'auteur s'engage : si vous résolvez sérieusement les problèmes, dans l'ordre où ils sont présentés, votre capacité à les résoudre augmentera au fil de la lecture ! Vous pourrez en avoir la preuve en reportant vos résultats au fur et à mesure dans de petites grilles placées en fin de volume à cet effet.

Les lignes de jeu optimales sont-elles valables en tournoi par paires ? Pas toujours, bien sûr, du fait même de la nature de l'exercice. L'auteur s'est attaché à analyser aussi cet aspect des choses, ce qui satisfera les pratiquants de plus en plus nombreux de cette forme de bridge.

## L'AUTEUR

**Jean-Paul Meyer** - Champion d'Europe par paires, international, Jean-Paul Meyer a dirigé la société du *Bridgeur* pendant de nombreuses années et continue d'occuper des fonctions importantes au sein des fédérations européenne et mondiale.

Il collabore régulièrement au *Figaro Magazine*.



ISBN : 978-2-37240-009-1

ISSN COLLECTION JEU DE LA CARTE 2100-4439