

EXERCICES D'INTRODUCTION AU SQUEEZE

PRINCIPE : Lors d'un contrat tendu, apparemment infaisable, il faut déceler une distribution favorable et amener l'adversaire à défausser une carte qui va libérer le pli manquant.
(voir vocabulaire spécifique en complément)

Exercice 1:

	93 V643 RD65 10 98	Contrat 7SA par S Entame RC	Analyse : 12 plis sûrs (4P,1C,3K,4T). Pas d'espoir à C ; on fait le plein à P et T.	Position à 5 cartes	-- V--- RD65 ---	
RC	N O E <u>S</u>	Il ne reste que les K : on n'en a que 6→7 dehors que l'on peut espérer 4/3. O a entamé RC, il a donc DC; il faut espérer qu'il ait aussi 4 cartes à K et l'amener à 5 cartes de la fin avec DC , 4K et une défausse à faire. Après AC, on tire 4T et 3P,d'où la situation→ On présente VP, ce qui oblige O à défausser DC ou un K.		- DC xxxx -	N O E S	xxx
	ARDV A72 A4 ARDV				---V -72 A4 ----	

Exercice 2

	RD632 A7 D10 9 RD8	Contrat 6SA Par S. Entame 8K, pris Par AK, retour K	Analyse : 11 plis sûrs (3P,3C,3T,2K après l'entame).	Position à 8 cartes	RD632 A7 --- R--	
8K	N O E <u>S</u>	On a 7 c. à C et à P, donc 6 c. de chaque dehors. Si l'une des 2 répartitions est 3/3, on gagne, comme tout le monde. Si les 2 sont 4/2, et 4-4 dans la même main, on peut envisager un squeeze qui donnera le contrat. On tire les gagnantes dans les courtes : T et K pour obliger l'adversaire à défausser un P ou un C sur la 6 ^{ème} carte présentée.		xxxx xxxx - -	N O E S	- - - -
	A7 RD543 RV2 AV10				A7 RD543 --- <u>A</u> --	

Exercice 3

	A76 532 843 AD42	Contrat 6SA par S Entame RK	Analyse : Il y a 11 plis sûrs (4P,3C,1K,3T) Si les C sont 3/3, tout le monde gagne ; sinon, on peut espérer 4 c. à C et 4 c. à T dans la même main.			
RK	N O E <u>S</u>	Il faut pouvoir jouer 6 coups à P et K, pour obliger l'adversaire à défausser. Pour opérer la Réduction du compte , il faut, ici, laisser passer le RK, ce qui laisse encore 5 coups à jouer entre P et K, avant d'attaquer les C.				
	RDV5 ARD7 A96 R7		Cela donne une petite chance supplémentaire de faire le contrat. Souvent, le squeeze se joue dès la première carte !			

Exercice 4:

	ARD2 6543 A9 987	Contrat 3SA Par S. Entame RT	Analyse : 8 plis sûrs (3P,1C,3K, 1T). Le RT est suivi de DVx donc les T sont sans espoir, comme les C.	Position à 9 cartes	ARD2 654- A9 ---	
RT	N O E <u>S</u>	Il reste les P et K que l'on peut espérer 4-4, dans la même main. La réduction du compte consiste à jouer 6 coups dans les C et T pour faire défausser au 6 ^{ième} coup. Il faut laisser passer 3 fois les T et donner 1 C.		10 53 (R)DV 742 (RDV)10	N O E S	V764 10(98) V10 83 (65)
	98 A72 RD65 A432	On joue ensuite AC et AT qui oblige une défausse.			98 A7- RD65 A---	

A RETENIR : on a souvent intérêt à laisser filer les plis perdants au départ ; cela laisse la possibilité de squeezer les adversaires.

Exercice 5:

	83 AV4 RD72 10 965	O N E S 1P 1SA - 3SA	Entame : 6P pris par l'As, renvoi P(10, Vou D) Analyse : on a 27 pts, tous les autres sont en E qui a 5P : ADV108		83 AV4 RD72 10 965	
6P	N O E <u>S</u>	(O a entamé sa meilleure pour indiquer ses 2 P) On a 8 plis sûrs après l'entame : 1P, 4C, 3K Il faut abandonner les T car on ne peut pas se permettre de redonner la main à E.		64 10 875 943 8732	N O E S	ADV105 32 V10 86 AV
	R972 RD96 A5 RD4	Jeu : On prend le 2 ^{ième} P et l'on joue les 4 coups de C en espérant 4K en E, avec une main : 5P,2C,4K et 2T, pour l'obliger à défausser 1K et 1P ou 2P.			R972 RD96 A5 RD4	

Exercice 6 :

	V8 A43 R6 D10 9653	O N E S 1C - 2SA* - 3K** - 3C*** - 4SA - 5K - 6C	* 2SA fitté, 10-11-12 pts. ** 2 ^{ième} couleur, forcing ***forcing, fort, avec chelem envisageable. Entame : RP Analyse : 9 plis sûrs : 1P, 5C, 2K,1T.	
RP	N O E <u>S</u>	Il faut abandonner les T car il manque des remontées en N. Il faut essayer d'affranchir des K. Si les K sont 3/3, tout le monde gagne, en coupant un K de N. La répartition 4/2 avec honneur dans les 4 est plus probable.		
	A4 RDV10 9 A8742 A	On augmente les chances en jouant : « perdante sur perdante ». → Prendre l'entame de l'As de P, puis RK et AK, puis petit K vers le mort sur lequel on défausse VP. Quand on reprend la main, couper un K de l'As pour éviter une surcoupe, purger les atouts et c'est terminé !		

ATTENTION : Avec As,x-xx, penser à la possibilité de défausser la perdante, sur une autre perdante pour ouvrir la coupe.

EXERCICES DE MANIEMENT DE COULEURS

Exercice 7

	A9 765 65432 R65	Contrat : 3SA par S Entame : 3P	Analyse : 8 plis sûrs :1P,1C,3K,3T Plis envisageables : - impasse à C, - 13 ^{ième} T si 3/3 Il faut essayer de cumuler les chances :
<u>3P</u>	N O E <u>S</u>	Jouer d'abord AT et DT puis remonter par RT. Si on trouve la répartition, on ne fait pas l'impasse ; sinon, on la fait.	
	V75 AD4 ARD AD74		

Exercice 8

	652 R65 A7654 D5	Contrat : 3SA par S Entame 6T	On passe la DT qui reste maîtresse. Analyse : Il y a 8 plis : 2T, 1K, 3C, 2P (après avoir fait tomber l'As.)
<u>6T</u>	N O E <u>S</u>	La 9 ^{ième} levée peut se trouver à C (si 3/3) ou à K (si 2/2). Jouer RP, DP, puis les C ; s'ils ne sont pas 3/3, essayer les K 2/2.	
	RDV AD73 10 832 A4		

Exercice 9

	V83 643 A32 R763	Contrat : 4P par S Entame RK	Analyse : Il y a 8 plis sûrs : 6P, -, 1K, 2T. On peut trouver les T 3/3 ou AC placé en E.
<u>RK</u>	N O E <u>S</u>	Pour améliorer les chances, on ne prend pas RK ; et l'on défause un T sur AK. On joue AT, xT vers le R, T coupé. Si les T sont 3/3 et AC placé, on fera +1	
	ARD764 R75 9 A85		

Compléments : Vocabulaire du SQUEEZE

Une **Menace** est une carte qui ne remporterait pas la levée si elle était jouée immédiatement car la défense possède dans cette couleur au moins une carte de rang supérieur que l'on appelle la **Garde**. Le **Squeeze** est une manoeuvre au cours de laquelle un défenseur est obligé de défausser une des gardes qu'il détient.

Pour être squeezez, un joueur doit posséder les gardes correspondantes à, au moins, deux menaces. Le joueur dont le camp possède les menaces peut à tout moment évaluer la possibilité d'un squeeze donné en calculant le **Total** et le **Nombre de Perdantes** qui sont définis par l'ensemble des cartes possédées par les deux mains.

La levée au cours de laquelle le joueur squeezez doit se débarrasser d'une garde s'appelle la **Levée Squeezante**. La carte qui remporte cette levée s'appelle la **Squeezante**. La squeezezante peut être la première carte jouée au cours de cette levée ou pas. De même que cette première carte, la squeezezante peut appartenir au partenaire du joueur squeezez. La squeezezante doit impérativement être d'une couleur différente de celle des gardes détenues par le joueur qui doit être squeezez. Le résultat d'un squeeze est en général le gain d'une levée. Certains squeezez permettent de gagner deux levées.

Pour réaliser un squeeze, il faut généralement éliminer un certain nombre de cartes (maîtresses et perdantes) pour arriver à un ensemble minimum nécessaire que nous appelons la **Structure du squeeze**.

La connaissance des différentes structures de squeeze possibles facilite grandement l'exécution du coup.