

<b>Donne</b>	♠ 10 5 3 ♥ AR 7 4 2 ♦ V 10 3 ♣ A 8	<b>donneur</b> : Sud <b>vulnérabilité</b> : Personne
<b>17</b>	♠ A 8 6 2 ♥ 10 5 ♦ 9 7 6 4 ♣ 6 5 4	<b>Sud</b> <b>Ouest</b> <b>Nord</b> <b>Est</b>
♠ 9 7	♠ RDV 4	2SA   -   3♦   -
♥ V 9 8 3	♥ D 6	3SA   -   6SA   Fin
♦ 8 5 2	♦ ARD	
♣ DV 10 7	♣ R 9 3 2	

**Squeeze**

**entame** : D♣  
**par** : 6SA =

3SA : pas de fit à Cœur.

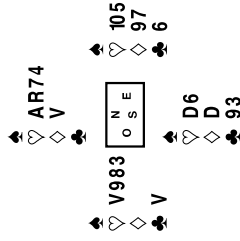
6SA : un peu optimiste, mais il y a deux 10 et des honneurs de tête...

Sud prend l'entame à Trèfle de l'As et commence par déloger l'As de Pique.

Retour à Trèfle, pris du Roi.

Si les Cœurs sont 3-3, ils le seront encore tout-à-l'heure !

Il vaut donc mieux encaisser les Piques et les Carreaux et le miracle se produit :



Pour conserver ses quatre Cœurs, Ouest doit défausser le Valet de Trèfle (en espérant le 9 en Est).

<b>Donne</b>	♠ AR 4 2 ♥ 7 6 3 ♦ AR 8 7 ♣ 7 2	<b>donneur</b> : Nord <b>vulnérabilité</b> : Nord-Sud
<b>18</b>	♠ D 9 6 5 ♥ 9 4 ♦ D 10 3 2 ♣ V 10 9	<b>Sud</b> <b>Ouest</b> <b>Nord</b> <b>Est</b>
♠ V 8 3	♠ 10 7	1♦   -   1♦   -
♥ 8 5 2	♥ ARDV 10	-   -   1♠   -
♦ V 9	♦ 6 5 4	-   -   2♥   -
♣ 8 6 5 4 3	♣ ARD	-   -   3♠   -
		-   -   4♣   -
		-   -   4SA   -
		-   -   5SA   -
		-   -   Fin

**Squeeze**

**entame** : V♣  
**par** : 6♥ +1

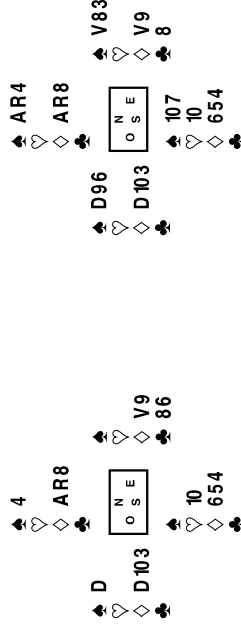
1♥ : avec ces Cœurs maîtres, un jump à 2♥ serait sans doute meilleur.

3♥ : seule enchère forçant à fixer l'atout Cœur.

Passé en Sud, sur 6♥ : rectifier à 6SA serait plus judicieux...

Reste maintenant à Sud à éviter le zéro en réalisant une treizième levée, afin de battre tous les scores de 990 à 6SA =.

Pour y parvenir, un seul moyen : squeezer un adversaire s'il est **le seul** à garder les Piques et les Carreaux. Il faut donc trouver les Carreaux 4-2 (ou pire), mais pas 3-3. A Pique, le partage le plus probable étant 4-3, il est à craindre que les deux adversaires gardent la couleur, ce qui interdirait au squeeze de fonctionner. Il faut donc « isoler la menace » **en coupant un Pique** (après la purge des atouts, bien sûr), puis tirer toutes les gagnantes :



le bon diagramme  
(Ouest est squeezez)

le mauvais  
(Ouest peut défausser un Pique)

**Donne** : AR 6  
 ♠ D 8 5 4  
 ♠ AR 3  
 ♣ 8 7 2

**donneur** : Sud  
**vulnérabilité** : Est-Ouest

**19**

♠ V 10 9 7 4  
 ♠ 10 6  
 ♠ 10 2  
 ♣ D 6 4 3

♠ 8 3  
 ♠ V 9 7 2  
 ♠ V 9 7 5  
 ♣ V 10 5

N	E
O	S

♠ D 5 2  
 ♠ AR 3  
 ♠ D 8 6 4  
 ♣ AR 9

**Sud**   **Ouest**   **Nord**   **Est**

1♦   -   1♥   -

2SA   -   6SA   Fin

**Squeeze**

**entame** : V♠

**par** : 6SA =

Certes, Sud peut espérer faire treize levées si les deux couleurs rouges sont partagées 3-3, mais il est par quatre et la surlevée n'a pas d'importance.

Si une seule couleur est 3-3, toute la planète fera exactement douze levées.

Si aucune des deux n'est 3-3, il faut que le même adversaire soit long à Cœur et à Carreau, mais Sud doit connaître une règle fondamentale : pour qu'un squeeze «banal» puisse fonctionner, **il faut que les adversaires aient fait le plus tôt possible la ou les levées auxquelles ils ont droit.**

En langage technique, on parle de «réduction du compte».

Ici, Sud doit donc donner **un coup de Trèfle à blanc** dès la deuxième levée !

Il encaissera ensuite ses Trèfles, puis les Piques :

♠ 974 ♠ 10 6 ♠ 10 2 ♣ D	♠ 974 ♠ 10 6 ♠ 10 2 ♣ D 6	♠ 6 ♠ D 8 5 4 ♠ AR 3 ♣ 8	♠ 6 ♠ D 8 5 4 ♠ AR 3 ♣ 8
♠ V 972 ♠ V 975 ♣ D	♠ V 972 ♠ V 975 ♣ D	♠ V 972 ♠ V 975 ♣ V	♠ V 972 ♠ V 975 ♣ V
♠ AR 3 ♠ D 8 6 4 ♣ 9	♠ AR 3 ♠ D 8 6 4 ♣ 9	♠ AR 3 ♠ D 8 6 4 ♣ 9	♠ AR 3 ♠ D 8 6 4 ♣ 9

le bon diagramme  
 (Est est squeeze)

le mauvais  
 (Est peut défausser un Trèfle)

**Donne** : D 2  
 ♠ AD 10 5  
 ♠ DV 8 3  
 ♣ 9 6 5

**donneur** : Ouest  
**vulnérabilité** : Tous

**20**

♠ RV 10 9 6 3  
 ♠ RV 9 6  
 ♠ R 9  
 ♣ 7

♠ A 8 5  
 ♠ 7 4 2  
 ♠ 10 6 5 4  
 ♣ 8 4 2

N	E
O	S

♠ 7 4  
 ♠ 8 3  
 ♠ A 7 2  
 ♣ ARDV 10 3

**Sud**   **Ouest**   **Nord**   **Est**

1♠   -   -   -

X   -   2♥   -

3♣   -   3♠   X

5♣   Fin

**Squeeze**

**entame** : V♠

**par** : 5♣ =

Contre en Sud : la main est trop forte pour les réveils naturels à 2♣ et même à 3♣.

Passé en Ouest : quand Est a passé sur 1♠, la donne ne nous appartient pas : inutile de dévoiler sa main pour le seul bénéfice de l'adversaire.

2♥ : prudence, sur un contre de réveil qui peut être faible, d'autant plus que la Dame de Pique est une valeur douteuse.

3♣ : naturel, 14-18 H environ.

3♠ : il faut jouer une manche, mais laquelle ?

Contre en Est : un gros honneur à Pique.

5♣ : je ne peux jouer ni 3SA, ni 4♥.

Ouest entame du Valet de Pique, qui fait le levée. Pique pour Est et Carreau, par exemple.

Avec 14 H manquants et l'As de Pique vu en Est, Sud peut localiser tous les autres honneurs en Ouest, Valet de Cœur compris. Néanmoins, il lui manque toujours une levée. Le bon timing : As de Carreau, Cœur pour le 10 et tous les atouts :

♠ RV 9 ♠ R ♣ 8	♠ AD 5 ♠ D ♣ 8	♠ 8 ♠ 7 4 ♠ 10
♠ 8 ♠ 7 2 ♣ 3	♠ 8 ♠ 7 2 ♣ 3	♠ 8 ♠ 7 2 ♣ 3

Sur le dernier atout, Ouest doit lâcher un Cœur. Le mort abandonne la Dame de Carreau et Sud finit en beauté : Cœur pour la Dame, As de Cœur et 5 de Cœur maître !