

LA DONNE DE LA SEMAINE

♠ 5		
♥ 984		
♦ AR75		
♣ RV532		
♠ RD632		♠ AV94
♥ AD75	■	♥ RV32
♦ 109		♦ V83
♣ AD		♣ 108
	♠ 1087	
	♥ 106	
	♦ D643	
	♣ 9764	

Donneur : SUD
Vulnérables : TOUS

Vous pouvez – à votre choix – faire les enchères selon vous et voir comment on joue les cartes...

...ou bien directement passer à la page suivante où vous allez retrouver les enchères que j'ai retenues et les commentaires qui s'imposent...

LA DONNE DE LA SEMAINE

Tournoi du Lundi 18 Septembre 2017 – Donne 7 – Sud donneur – Tous vuln.
Choisissez la bonne majeure !

♠ 5
♥ 984
♦ AR75
♣ RV532

♠ RD632 ♠ AV94
♥ AD75 ■ ♥ RV32
♦ 109 ♦ V83
♣ AD ♣ 108

♠ 1087
♥ 106
♦ D643
♣ 9764

Les enchères :

<i>N</i>	<i>E</i>	<i>S</i>	<i>O</i>
		-	1P
-	3K*	-	3C
-	4C	-	-
-			

Jouer les cœurs rapportera le plus souvent davantage de levées !

Par : 650 E/O

DS 17-38

COMMENTAIRES :

1 – Les enchères : On utilise aujourd’hui – très souvent – les enchères de 3T et 3K pour décrire un fit majeur limité (11/12 HLD avec 3 ou 4 atouts) ce qui permet de jouer le saut à 3C ou 3P en véritable barrage (peu de points H – 4 atouts et un singleton). Cependant si on utilise cette convention, il faut prendre quelques précautions (mais il en irait de même dans une autre séquence).

- D’une part, toute autre enchère que le retour à 3P propose la manche

- D’autre part, il est quasi obligatoire d’annoncer les cœurs si on dispose d’un bicolore 5/4, le partenaire pouvant avoir lui aussi 4 cartes à cœur comme c’est le cas ici. En tout cas sur 3T et un fit 5/3 à pique, c’est formel. Avec un fit 5/4, comme ici, on peut opposer un risque de coupe si les piques deviennent la couleur secondaire. Certes, mais cela ne tient pas si on possède des couleurs très solidement commandées comme c’est le cas ici.

L’intérêt de choisir la couleur 4/4 comme atout est de permettre une ou deux défausses (ici une) alors que si les cœurs restent une couleur secondaire, ils ne permettent aucune défausse.

Ce type de raisonnement est valable aussi après une séquence 1P – 2P ou 1C – 2C. Dans ces deux cas la redemande dans l’autre majeure (3C ou 2P) est une enchère d’essai, mais celle-ci doit toujours promettre 4 cartes pour pouvoir choisir la bonne majeure.

2 – Le jeu : Il illustre parfaitement ce que les enchères supposent. Si vous jouez 4P, vous allez recevoir l’entame de l’As de carreau, suivi du Roi et d’un petit carreau pour la Dame que vous couperez. Dès lors, vous purgez les atouts en 3 tours en finissant au mort, mais les cœurs (miroirs) ne vous donneront aucune défausse et vous serez obligé de tenter l’impasse trèfle qui rate, malheureusement pour vous. Vous scorez 620 pour une petite moyenne comme 8 déclarants sur 12.

Si vous jouez 4C, vous aurez le même début, mais la suite sera très différente : une fois les atouts purgés (3 tours) vous jouerez vos piques et sur le dernier vous pourrez défausser le 8 de trèfle (antidéfausse). Vous n’aurez plus qu’à tirer l’As de trèfle, puis la Dame que vous coupez avec le dernier atout du mort pour réaliser 11 levées comme 2 autres déclarants, ce qui vous vaudra plus de 90% du top !