

LA DONNE DE LA SEMAINE

♠ RD9742

♥ RDV85

♦ D7

♣ -

♠ AV105

♥ 109

♦ A9

♣ V9432

♠ 63

♥ 632

♦ RV63

♣ AD87

♠ 8

♥ A74

♦ 108542

♣ R1065

Donneur : EST

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 décembre 2017 – Donne 26 – Est donneur – Tous vuln.
Il s'agit de choisir la bonne couleur d'atout...

♠ RD9742
♥ RDV85
♦ D7
♣ –

♠ AV105	♠ 63
♥ 109	♥ 632
♦ A9	♦ RV63
♣ V9432	♣ AD87

♠ 8
♥ A74
♦ 108542
♣ R1065

Les enchères :

<i>N</i>	<i>E</i>	<i>S</i>	<i>O</i>
	-	-	-
1P	-	1SA	-
4C	-	-	-

Une autre séquence – moins simple et discutable – aboutirait au même résultat mais d'autres mènent à de mauvais contrats... (voir ci-dessous).

Par : 620 N/S (ou 100 E/O contre une excellente défense)

DS 17-51

COMMENTAIRES :

1 – Les enchères : Avec un bicolore intégral de ce type (au moins 6/5) et deux couleurs de qualité, le plus simple est la séquence proposée (saut à la manche dans la seconde couleur). Il serait peut-être plus discutable d'enchérir ainsi :
1P - 1SA - Certes, le jeu vaut bien 16 HL mais cela suffit-il pour proposer 3C ? Oui sous 2 réserves : un jeu 6/5
3C - 3SA - possède une force intrinsèque, et il faut bien voir que 3C est juste là pour rendre la séquence forcing
4C - - sans montrer forcément 5 cartes à cœur ! D'où l'enchère suivante de 4C.

Il s'en suit deux erreurs à ne pas commettre

- la première serait de mettre 2C sur 1SA : à tous les coups on en resterait là, Sud n'ayant plus rien à dire.
- la seconde serait de s'asseoir entre deux chaises en faisant la séquence précédente et en mettant ensuite 4P sur 3SA (ce qui ne propose aucun choix alors que 4C permet à Sud de choisir la bonne manche).

Naturellement la seule manche jouable est à cœur, même si ce n'est pas forcément facile (une seule équipe sur 14 l'a demandé et réussi, mais disons que 4 autres ont réussi 10 levées sans demander la manche).

2 – Le jeu : Si Est avait 3 petits piques, il serait sans doute urgent d'entamer trèfle ou carreau, mais avec 2 petits piques seulement, il peut estimer que son partenaire tient les piques et dans ce cas, il y a urgence à entamer atout pour gêner l'affranchissement des piques. Prenez le 2 de l'As de cœur et jouez tout de suite pique. Et là deux cas possibles :
a - Ouest plonge sur son As pour continuer atout. Prenez du Roi de cœur et coupez un pique avec le 7 qui vous reste au mort. Le coup est fini (les piques sont affranchis) : il vous reste juste à couper un trèfle pour reprendre la main, purger le dernier atout et encaisser les piques. Vous aurez concédé deux carreaux et l'As de pique.

b - Ouest fournit un petit pique sur le 8 (pas facile pour lui mais bien mieux joué !). Le mieux est de mettre votre Roi (vous n'êtes pas devin) qui tient. Coupez un petit pique du 4, puis rentrez en main par la coupe d'un trèfle et présentez la Dame de pique. Si Est fait la faute de couper devant vous (il peut estimer qu'il doit vous forcer à couper), vous allez gagner : surcoupez du 7 et rentrez par la coupe d'un trèfle (il vous reste encore 2 atouts après cela). Faites tomber l'As de pique et il ne vous arrivera plus rien puisque les adversaires n'ont plus qu'un atout chacun et vous deux.

Si Est refuse de couper votre Dame de pique vous chuterez parce qu'il finira par avoir un atout de plus que vous....