

LA DONNE DE LA SEMAINE

♠ 9642

♥ 42

♦ D108

♣ D863

♠ 83

♥ DV1053

♦ A53

♣ 752

■

♠ AD7

♥ 86

♦ 9764

♣ AV104

♠ RV105

♥ AR97

♦ RV5

♣ R9

Donneur : SUD

Vulnérables : EST/OUEST

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 3 juillet 2017 – Donne 3 – Sud donneur – E./O. vuln.

Un jeu d'élimination un peu délicat.

♠ 9642
♥ 42
♦ D108
♣ D863

♠ 83
♥ DV1053 ■
♦ A53
♣ 752

♠ RV105
♥ AR97
♦ RV5
♣ R9

♠ AD7
♥ 86
♦ 9764
♣ AV104

Les enchères :

<i>N</i>	<i>E</i>	<i>S</i>	<i>O</i>
		-	-
-	1T	-	1C
-	3C	-	4C
-	-	-	

**9 fois chuté, 3 fois gagné seulement.
Comment se sortir de ce piège ?**

Par : 620 E/O

DS 27 - 17

COMMENTAIRES :

1 – Les enchères :

Séquence très classique et seulement deux équipes sur 14 n'ont pas demandé cette manche. Le saut à 3C montre un fit 4° dans un jeu de 17/19 HLD. Ce n'est pas complètement forcing, mais représente une forte proposition qu'Ouest ne refusera que s'il est très minimum (5/6 HL). Les 7H accompagnés d'un 5° cœur très important lui interdisent de passer.

3 – Le jeu:

Une entame mineure semblant assez peu attractive, le choix s'établit entre une petite atout ou le 6 de pique. L'entame atout est ici excellente car elle laisse le déclarant avec ses problèmes et peu d'indication pour les résoudre. Certes, les atouts seront purgés en deux tours en finissant dans votre main, mais par ailleurs, si tout va mal, on échappera difficilement à la chute.

Le danger est en Sud et si vous pouviez éliminer les carreaux, il serait en grande difficulté : alors considérez que l'impasse carreau est une nécessité et jouez carreau pour le Valet qui tient, puis Roi et As de carreau.

L'affaire désormais se présente plutôt bien. Jouez pique pour le 10 et Sud ne peut pas le refuser (vous auriez gagné). Mais s'il le prend de la Dame il est mort, parce qu'il n'a plus aucune continuation efficace :

- s'il joue son dernier carreau, coupez de votre main et défaussez un trèfle. La défense ne fera que 2 piques et l'As de trèfle.

- S'il joue l'As de pique, vous disposerez de deux défausses pour les trèfles d'Ouest et ne perdrez de même que 2 piques et un trèfle

- S'il joue l'As de trèfle, vous faites également 10 levées.

Ce jeu d'élimination-placement de main très classique est ici compliqué par le fait que pour l'établir, vous avez besoin de réussir une impasse à carreau. Pour le reste, il obéit aux règles classiques : avoir encore des atouts dans chaque main une fois les atouts adverses purgés, puis éliminer du jeu une ou deux couleurs annexes et rendre la main.