

LA DONNE DE LA SEMAINE

♠	ARD9		
♥	9		
♦	1062		
♣	AD1074		
♠	V87		♠ 53
♥	R5	■	♥ A10432
♦	D987		♦ V43
♣	V832		♣ R96
♠	10642		
♥	DV876		
♦	AR5		
♣	5		

Donneur : SUD
Vulnérables : PERSONNE

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 2 Octobre 2017 – Donne 11 – Sud donneur – Pers. vuln.
Ne cherchez pas des solutions compliquées ni des coupes de tous les côtés...

♠ ARD9
♥ 9
♦ 1062
♣ AD1074

♠ V87		♠ 53
♥ R5	■	♥ A10432
♦ D987		♦ V43
♣ V862		♣ R96

♠ 10642
♥ DV876
♦ AR5
♣ 5

Les enchères :

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

Une intervention d'Est à 1C (discutable) ne gênerait pas beaucoup les N/S. (voir commentaires)

Par : 450 N/S

DS 17-40

COMMENTAIRES :

1 – Les enchères : Pas beaucoup de difficultés apparentes et pourtant seules 5 équipes sur les 14 qui ont joué cette donne ont appelé la manche ! Sans intervention adverse, sur la redemande à 1P, Sud réévalue son jeu à 12/13 HLD ce qui suffit pour mettre 4P.

Si Est met 1C, deux cas se présentent : on ne joue pas la collante et on mettra 1P en Sud. Au tour de Nord de réévaluer son jeu à 17 HLD : il mettra donc 3P et Sud mettra évidemment le 4°. Si on joue la collante, Sud va contrer pour montrer ses 4 cartes à pique et Nord mettra 1P. Sud pourra alors conclure à 4P, mais même s'il ne mettait que 3P, son partenaire irait à 4 ! En bref, je ne vois pas très bien ce qui a pu empêcher 9 équipes (quasiment 2 sur 3) de déclarer cette manche.

2 – Le jeu : Sur les 5 équipes ayant appelé 4P, une a chuté, 2 ont réussi 10 levées et seulement 2 ont rejoint le Par à 11 levées (Ajoutons pour respecter la vérité qu'un déclarant a réussi également 11 levées en n'ayant pas appelé la manche.) Mais 3 sur 14, c'est faible et pourtant, là encore, la bonne solution n'a rien de difficile, mais il ne faut surtout pas partir dans tous les sens.

La bonne entame en Est semble être le 3 de carreau pour l'As de Sud. Maintenant, si Nord imagine un jeu de double coupe entre les trèfles d'un côté et les cœurs de l'autre, il arrivera peut-être à gagner, mais ne fera en aucun cas 11 levées, obligé qu'il sera de couper avec des gros atouts. Dans ce cas Ouest finira par faire un voire deux atouts. Ce n'est pas la meilleure solution et de loin !

En fait, il suffit **d'affranchir les trèfles par la coupe** et de ne pas gaspiller les gros atouts de la main qui serviront juste à reprendre la main. Alors tirez l'As de trèfle et coupez un premier trèfle. Rentrez en main **en jouant atout** et coupez un second trèfle. Le Roi s'écroule et l'affaire est terminée : purgez les atouts, vous ne concédez qu'un cœur et un carreau. Même si le Roi ne tombait pas, vous ne perdriez que 3 levées au pire en purgeant les atouts et en abandonnant le Roi de trèfle aux adversaires.

Reprendre la main à l'atout est une technique simple et efficace pour couper plusieurs fois (si on a un nombre d'atout suffisant) et elle minimise en même temps les risques de surcoupe.