

LA DONNE DE LA SEMAINE

♠ R	
♥ AR10	
♦ DV10974	
♣ 865	
♠ D732	♠ AV104
♥ D6	♥ V974
♦ A6	♦ 32
♣ RD1092	♣ A73
♠ 9865	
♥ 8532	
♦ R85	
♣ V8	

Donneur : OUEST
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 9 Octobre 2017 – Donne 4 – Ouest donneur – Tous vuln.

Une manche ni facile à demander, ni à gagner

♠ R
♥ AR10
♦ DV10974
♣ 865

♠ D732 ♠ AV104
♥ D6 ■ ♥ V974
♦ A6 ♦ 32
♣ RD1092 ♣ A73

♠ 9865
♥ 8532
♦ R85
♣ V4

Les enchères :

<i>N</i>	<i>E</i>	<i>S</i>	<i>O</i>
			1T
1K	X*	-	1P
2K	3P	-	4P
-	-	-	

***Après ce début particulier (intervention à 1K après ouverture d'1T) le contre d'Est montre classiquement les deux majeures par 4, dans un jeu d'au moins 7/8 H.**

Par : 620 E/O

DS 17-41

COMMENTAIRES :

1 – Les enchères : Après son contre (explicité ci-dessus), Est doit montrer à son partenaire qu'il a un jeu intéressant en proposant la manche. 2P serait une enchère insuffisante et 4P trop présomptueux. Ouest doit demander 4P au nom de sa belle couleur à trèfle : le 5° trèfle vaut un point de longueur et établit le jeu à 14 HL sans points perdus à carreau. 8 équipes sur 13 en ont jugé autrement en restant en dessous de la manche...

Par ailleurs un joueur en Nord a cru bon de défendre à 5K pour 3 de chute contrés et un zéro plein (800). Seule une vulnérabilité favorable (vert contre rouge) aurait comme souvent rendu cette défense possible et intéressante.

2 – Le jeu : Sur les 4 équipes ayant joué la manche, 3 ont chuté d'une et une seule a réussi 10 levées. Voyons cela. L'entame de l'As de cœur paraît correcte, mais sur le 3 de son partenaire, Nord va devoir s'arrêter très vite d'en jouer, pour ne pas filer le coup tout de suite (le déclarant se ferait un plaisir d'écarter son carreau perdant sur le Valet de cœur affranchi !). La contre-attaque évidente de la Dame de carreau laisse le déclarant avec ses problèmes.

Il prend de l'AS évidemment et une analyse rapide de la situation lui montre que la réussite de l'impasse pique est indispensable pour gagner son coup sinon il perdra 1P, 2C et 1K. Si le Roi de pique est placé, ni sec, ni 4°, il fera 11 levées en défaussant le carreau perdant du mort sur un trèfle pour couper ensuite le 6 de carreau avec le dernier atout du mort. Oui, mais peut-on gagner contre un Roi sec ou 4° bien placé ? Disons d'abord qu'au vu des enchères un Roi de pique 4° est très peu probable en Nord qui a déjà au moins 6 cases occupées par des carreaux. Et de toutes façons, on n'a pas à s'en occuper parce que dans ce cas on ne gagnera pas. En revanche vous avez les moyens de prendre un Roi sec sans dommage à la seule condition de ne pas partir de la Dame qui aurait pour effet de libérer un 9 quatrième en Sud. Comme Sud ne détient que 2 trèfles, vous n'aurez plus aucun moyen de gagner. En revanche, si vous partez d'un petit pique, vous n'aurez aucun mal à aligner vos 10 levées telles que sont les cartes ! Mais me direz-vous, si je pars d'un petit et que je reste en main au 10 sans voir tomber le Roi, il va falloir recommencer. Bien sûr ! Reprenez donc la main par le Roi de trèfle et présentez cette fois-ci la Dame de pique.... Cette précaution supplémentaire de jouer petit la première fois aurait été néfaste en l'absence de reprise de main, mais là, elle vous permet de triompher d'un cas rare mais embêtant. Impasse forçante oui, mais pas tout de suite !