

LA DONNE DE LA SEMAINE

	♠ A72	
	♥ AV4	
	♦ 73	
	♣ AV962	
♠ 965		♠ 84
♥ R106	■	♥ D975
♦ 962		♦ AD1054
♣ R875		♣ D10
	♠ RDV103	
	♥ 832	
	♦ RV8	
	♣ 43	

Donneur : NORD
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 29 janv. 2018 – Donne 29 – Nord donneur – Tous vuln.

Affranchir une couleur secondaire, c'est du boulot certes, mais ça paie !

♠ A72		
♥ AV4		
♦ 73		
♣ AV962		
♠ 965		♠ 84
♥ R106	■	♥ D975
♦ 962		♦ AD1057
♣ R875		♣ D10
♠ RDV103		
♥ 832		
♦ RV8		
♣ 43		

Les enchères :

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

Par 620 N/S

DS 18-05

COMMENTAIRES :

1 - Les enchères : Dans la première séquence, Ouest estime son jeu insuffisant pour soutenir son partenaire. 1SA par Nord est une enchère forcée qui ne promet pas d'arrêt carreau (simplement elle marque l'absence de singleton). 2T est un Roudi et sur la réponse très encourageante de 2P (fittée maxi) Sud peut conclure légitimement à 4P.

Si au lieu de dire 1SA, Nord fait l'enchère fautive de 2T, Sud devra dire 2K (cue-bid) Nord 2P (3 cartes) et Sud 3P pour que Nord puisse conclure à 4 s'il n'est pas minimum. C'est plus compliqué à rétablir !

Dans la seconde séquence, Ouest estime que ses deux Rois son suffisants pour donner un point à carreau (malgré la platitude du jeu). Nord doit alors contrer pour montrer 3 cartes à pique dans un jeu qui n'est pas minimum (une bonne ouverture). C'est suffisant pour décider Sud à déclarer la manche !

2 – Les résultats : Cette manche n'a été jouée que 7 fois sur 14 mais elle n'a été gagnée qu'une seule fois, et aucun de ceux qui ne l'ont pas jouée n'a réalisé 10 levées. La défense doit pourtant être très inspirée pour faire chuter.

3 – Le jeu : A priori Sud possède 4 perdantes (2 cœurs – un carreau et un trèfle). On pourrait donc penser que l'entame cœur serait la plus dangereuse. Mais outre qu'elle est difficile à envisager (réalisée à une seule table) alors que le partenaire a parlé à carreau, il n'est même pas sûr qu'elle amène la chute : Si Sud met un petit, Est aura bien du mal à mettre le 9 plutôt que la Dame qui file le coup. Sur l'entame naturelle du 2 de carreau, Est prend de l'As. S'il en rejoue, il est prudent de mettre le Roi. Après quoi jouez un petit trèfle et passez le 9 pour préparer l'affranchissement des trèfles. Si on vous rejoue atout prenez de l'As, jouez As de trèfle et trèfle coupé du 10. Vous remontez au mort par la coupe de votre Valet de carreau et vous coupez un second trèfle du Valet de pique. Le 5^{ème} trèfle vous tend les bras : purgez les atouts avec Roi et Dame et revenez au mort par l'As de cœur pour encaisser le trèfle affranchi et défausser un cœur perdant. 10 levées bien gagnées. On pourrait passer le Valet sur le second coup de carreau, mais le risque de chute est trop grand : si Ouest a la Dame et rejoue cœur, vous êtes cuit. Comme sont les cartes, vous gagnerez en défaussant un cœur sur le Roi de carreau et vous jouerez As de cœur et cœur ce qui vous permettra de couper le 3^o

Lorsque vous aurez compris qu'une couleur cinquième peut presque toujours s'affranchir (si vous avez suffisamment de reprises de main pour l'encaisser) votre vie de brideur en sortira transformée..... !