

Les exercices du Comité

DONNE 9 : exercice de flanc

SUD	OUEST	NORD	EST
		1♠	-
2♦	2♥	-	-
3♦	-	4♦	4♥
5♦	Fin		

Entame : votre entamez de l'As de ♥, votre partenaire fournit la Dame et c'est à vous...

Vous êtes assis en Ouest. Quel est votre plan de jeu ?

♠	A D 10 8 2	Nord DONNE 9 Sud
♥	3	
♦	10 9 7	
♣	A D 4 3	
♠	5 3	
♥	A R 10 9 6 4	
♦	A	
♣	10 9 8 6	

Analyse :

La Dame promet le Valet...mais est ce le bon message d'Est ?

Les exercices du Comité

Les 4 jeux :

		♠ A D 10 8 2		
		♥ 3		
		♦ 10 9 7		
		♣ A D 4 3		
♠ 5 3	Nord		♠ R V 9 6	
♥ A R 10 9 6 4	DONNE 9		♥ D V 7 2	
♦ A	Sud		♦ 6 4 3	
♣ 10 9 8 6			♣ 7 5	
		♠ 7 4		
		♥ 8 5		
		♦ R D V 8 5 2		
		♣ R V 2		

Commentaire :

→ Avec un singleton au mort, le message devient préférentiel. La Dame indique un retour dans la plus chère des couleurs restantes : obéissez et retournez Pique.

Principe : Quand apparaît au mort un singleton dans la couleur d'entame, la carte fournie par le joueur n°3 revêt une signification de préférence destinée à faciliter la contre-attaque.

Les exercices du Comité

DONNE 10 : exercice de flanc

SUD	OUEST	NORD	EST
		1SA	-
2♣	-	2♦	-
2♠	Fin		

Entame : vous entamez du Valet de ♥, pour le 8 du partenaire (appel) et le 4 du déclarant. Vous continuez du 10 pour le 3, le 6 et la coupe du déclarant. Ce dernier part maintenant d'un petit atout, pour l'As et retour atout pour votre Valet et c'est à vous...

Vous êtes assis en Ouest. Quel est votre plan de jeu ?

		♠	A 8 2
		♥	R 5 3 2
		♦	A D 4
		♣	A 9 6
♠	R V 6	Nord DONNE 10 Sud	
♥	V 10 9		
♦	V 10 7		
♣	D 4 3 2		

Analyse :

Le mort (4-3-3-3) ne comporte aucune valeur de coupe, ni affranchissement...une politique de neutralité s'impose : pas de retour agressif.

Les exercices du Comité

Les 4 jeux :

		♠	A 8 2		
		♥	R 5 3 2		
		♦	A D 4		
		♣	A 9 6		
♠	R V 6	Nord		♠	9
♥	V 10 9	DONNE 10		♥	A D 8 7 6
♦	V 10 7	Sud		♦	R 6 5 3
♣	D 4 3 2			♣	10 8 7
		♠	D 10 7 5 4 3		
		♥	4		
		♦	9 8 5		
		♣	R V 5		

Commentaire :

→ Quand un flanc passif s'impose, il convient d'encaisser ses cartes maîtresses afin d'éviter d'être remis en main. Commencez donc par tirer votre Roi d'atout, avant de continuer Coeur.

Le déclarant tentera les impasses qui échouent. Le flanc réalisera 2P + 1C + 2K + 1T = 1 levée de chute.

Principe : Confronté à un mort plat sans longueur affranchissable, rengainez votre agressivité et mettez en application les principes suivants :

1. Rejouez les couleurs déjà ouvertes par votre camp.
2. Revenez atout ou dans les couleurs que les adversaires viennent d'attaquer.