

Les exercices du Comité

DONNE 31 : exercice de flanc

SUD	OUEST	NORD	EST
1♠	-	2♦	-
2♠	-	4♠	Fin

Entame : 3 de ♦ pour le Valet et votre As, et c'est à vous...

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

♠	9 7 3		
♥	9 6 5		
♦	R D V 4 2		
♣	A D		
Nord		♠	4
DONNE 31		♥	A R D 2
		♦	A 10 8 7 6 5
		♣	9 6
		Sud	

Analyse :

Le déclarant et votre partenaire sont singletons.

Si vous retournez de suite Carreau, votre partenaire coupera ou surcoupera ou bénéficiera d'une promotion d'atout.

...mais l'urgence n'est elle pas ailleurs ?

Les exercices du Comité

Les 4 jeux :

		♠	9 7 3		
		♥	9 6 5		
		♦	R D V 4 2		
		♣	A D		
♠	10 8 6 5	Nord		♠	4
♥	10 8 7 4	DONNE 31		♥	A R D 2
♦	3			♦	A 10 8 7 6 5
♣	8 7 5 2	Sud		♣	9 6
		♠	A R D V 2		
		♥	V 3		
		♦	9		
		♣	R V 10 4 3		

Commentaire :

→ Il convient d'identifier le nombre de Coeurs du déclarant. Pour le connaître, il suffit d'identifier le nombre de Coeur du partenaire, par le biais de la parité.

Une fois connu (2 cartes), le flanc tirera 2 tours de Coeur maîtres, avant de rejouer Carreau pour l'uppercut.

Principe : Chaque fois que vous pouvez placer le déclarant en situation de surcoupe, prenez la précaution d'encaisser auparavant toutes les levées auxquelles vous pouvez aspirer dans les couleurs adjacentes. Naturellement, cette procédure ne saurait se dispenser de la signalisation appropriée.

Les exercices du Comité

DONNE 32 : exercice de flanc

SUD	OUEST	NORD	EST
	1♣	Contre	2SA*
3♥	Contre	4♥	Fin

Entame : Vous entamez de l'As de ♣, le mort fournit le 3, votre partenaire le 2 et le déclarant le 5...et c'est à vous...

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

		♠	R 7 6
		♥	A R 9 2
		♦	A 10 8 5 4
		♣	3
♠	A D 10 4	Nord DONNE 32 Sud	
♥	8 3		
♦	7 6		
♣	A R 9 7 4		

Analyse :

La longue à Carreaux représente une source de défausse importante. Les armes de la défense consistent à faire sauter les reprises de main au mort.

Les exercices du Comité

Les 4 jeux :

		♠ R 7 6	
		♥ A R 9 2	
		♦ A 10 8 5 4	
		♣ 3	
♠ A D 10 4	Nord	♠ 9 5 3	
♥ 8 3	DONNE 32	♥ 6 4	
♦ 7 6	Sud	♦ D V 2	
♣ A R 9 7 4		♣ D V 10 8 2	
		♠ V 8 2	
		♥ D V 10 7 5	
		♦ R 9 3	
		♣ 6 5	

Commentaire :

→ Pour faire chuter, il faudra réussir 4 levées : 1♣ + 1♦ + 2♠

Pour réaliser 2 levées de Pique, il convient de jouer la Dame à la seconde levée pris du Roi. Mais lorsque Est reprendra la main à Carreau, il rejouera Pique...pour 1 de chute

Principe : S'il se veut pleinement efficace, tout défenseur devra être apte à deviner quel plan le déclarant peut mettre en pratique afin de tenter de s'y opposer sans perdre un instant. Ainsi, s'il décide d'affranchir rapidement une couleur de son camp, il devra apprendre à connaître les cartes correctes de contre-attaque en fonction de ce que le mort y possède.