

Donne 11 D

PROGRESSION 1

Sud donneur
Personne vulnérable

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	3SA	Fin

Malgré ses cinq cartes à Trèfle, Sud est détenteur d'un jeu régulier.

Avec 16 points H, il doit donc ouvrir d'1SA.

Nord, nanti de 13 points H, est certain que la force de son camp l'autorise à déclarer une manche. Il doit explorer la possibilité de trouver un fit huitième (4-4) à Coeur en utilisant le Stayman.

Sud doit répondre 2♦ pour préciser qu'il ne possède ni quatre Coeurs ni quatre Piques. Cette enchère ne donne aucun renseignement complémentaire sur la force de son ouverture.

Nord dispose de tous les éléments nécessaires pour clore la séquence d'enchères par 3SA. La force de son camp étant au maximum de 31 points H, il ne peut, en effet, envisager un chelem.

2 L'ENTAME

Ouest entame dans sa couleur cinquième, la plus longue, pour tenter d'affranchir des levées. Il doit choisir le 6, la quatrième meilleure, puisqu'il ne possède pas de séquence d'honneurs qui lui aurait permis de diminuer son risque de donner une levée supplémentaire au déclarant.

En troisième position, Est doit fournir la Dame, sa carte la plus haute. Ouest n'a donc pas offert de levée à son adversaire.

Donne 11 D

PROGRESSION 1

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♠ 6 +400

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

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation de son camp.

♠ 10 5	♥ R D 3 2	♦ A R 10 6	♣ V 10 6	
♠ A 8 4	♥ A 4	♦ V 7 5	♣ A R 9 5 4	
1	+ 3	+ 2	+ 2	= 8

La couleur la plus prometteuse pour trouver la levée qui manque est à coup sûr les Trèfles. Même s'il doit donner la Dame, Sud est certain d'y affranchir deux levées. Mais l'entame Pique a attaqué son point faible.

[B] Il décide de son plan de jeu et l'applique.

Sud va chuter si les adversaires sont en mesure de réaliser quatre Piques en plus de la Dame de Trèfle, ce qui veut dire qu'Ouest doit avoir cinq Piques au moins et Est au maximum trois.

Compte tenu de ce danger, Sud laisse passer deux tours de Pique et renonce à l'impasse à la Dame de Trèfle : il tire As et Roi "en tête", ce qui lui permet de gagner si la Dame est en Est, mais aussi si elle est sèche ou seconde en Ouest. Hélas, c'est Ouest qui prend la main au troisième tour de Trèfle, et qui encaisse encore deux Piques maîtres.

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Sud a joué les Trèfles correctement. C'est le choix de la couleur à affranchir qui ne convenait pas. A Carreau, en partant d'un petit de sa main vers le 10, Sud était certain d'affranchir une levée sans rendre la main à Ouest. La bonne ligne de jeu apparaît donc clairement : Sud laisse passer deux tours de Pique, prend le troisième et joue Carreau pour le 10. Est prend de la Dame, mais ne peut pas rendre la main à son partenaire...

4

Choisissez avec soin la couleur que vous devez affranchir, en tenant compte à la fois du nombre de levées qui vous est nécessaire et de l'adversaire à qui vous rendrez la main dans l'opération.

Donne 12 D

PROGRESSION 1

Ouest donneur
Nord-Sud vulnérables

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1SA	Passe	2♣	Passe
2♦	Passe	3SA	Fin

Sud ouvre d'1SA, puisqu'il possède 16 points H et une distribution régulière. Il ne doit pas attribuer de moins-value à son jeu sous prétexte qu'il ne possède

"que" quatre As, bien au contraire. Nord compte au moins 26 points H dans son camp et recherche un fit quatrième à Pique, toujours possible, par le truchement du 2♣ Stayman.

La réponse de 2♦ de Sud, également conventionnelle, dénie quatre Coeurs ou quatre Piques sans pour autant annoncer une longueur ou une force à Carreau.

Nord, parfaitement informé, doit donc maintenant prendre seul la décision d'annoncer 3SA.

2 L'ENTAME

Ouest doit entamer Coeur, sa couleur longue, en attaquant du Roi. L'entame du Roi à Sans-Atout est choisie chaque fois que l'on détient Roi-Dame-Valet ou Roi-Dame-10 dans une couleur longue. C'est donc l'indication d'une couleur très puissante : le partenaire qui possède un honneur complémentaire doit le jouer dès la première levée pour en informer l'entameur.

Remarquons ici qu'en entamant d'un petit Coeur, Ouest aurait pris un risque inutile : il aurait suffi à Sud de fournir le Valet du mort pour réaliser deux levées dans la couleur. Pour que cette entame ne soit pas coûteuse, il aurait fallu justement qu'Est possède le Valet ou l'As de Coeur.

Donne 12 D

PROGRESSION 1

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♥ R +600

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

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation de son camp.

♠ R 5 4 2	♥ V 5	♦ R 10 8 6	♣ R 9 6	
♠ A 10 3	♥ A 7 2	♦ A 2	♣ A 10 8 7 4	
2	+ 1	+ 2	+ 2	= 7

Les deux levées manquantes ne peuvent être trouvées qu'à Trèfle, ce qui nécessitera presque toujours de rendre la main à l'adversaire. Or, l'entame va faire disparaître le seul arrêt à Coeur de Nord-Sud, et Sud est donc en danger de concéder quatre levées de Coeur en plus de la levée de Trèfle.

[B] Il décide de son plan de jeu et l'applique.

Seul un défenseur possédant au moins cinq Coeurs au départ est en mesure de réaliser quatre levées à Coeur. C'est pourquoi Sud commence par laisser passer deux fois Coeur. Il prend le troisième tour de la couleur et joue Roi de Trèfle, Trèfle pour l'As et Trèfle. Si le troisième Trèfle se trouve en Est, il va gagner son contrat.

Malheureusement, c'est Ouest qui prend la main à la Dame de Trèfle et qui encaisse encore deux Coeurs maître

[C] Sud analyse les causes de son échec.

Sud a eu raison de laisser passer deux fois l'entame. C'est dans le processus d'affranchissement des Trèfles qu'il s'est trompé. Il aurait dû empêcher Ouest de réaliser sa Dame, en donnant un coup à blanc orienté vers Est : il pouvait jouer le 4 de Trèfle de sa main et fournir le 9 du mort sur le 2 d'Ouest. Est aurait pris du Valet, mais n'aurait pas pu rendre la main à son partenaire. Ensuite, l'As et le Roi de Trèfle auraient fait tomber tous les Trèfles restants.

4

Quand vous devez affranchir des levées de longueur dans une couleur, servez-vous des cartes intermédiaires de cette couleur pour orienter cet affranchissement vers l'adversaire qui n'est pas dangereux.