

Les exercices du Comité

DONNE 35 : exercice de flanc

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

Entame : Votre partenaire entame de la Dame de ♣, vous plongez de l'As de Trèfle, le déclarant fournissant le 9 et c'est à vous...

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

♠	A V 10		
♥	R V 9 5 2		
♦	D 7 6		
♣	8 4		
Nord		♠	R 5
DONNE 35		♥	A 7 4
		♦	10 8 5 3
		♣	A 6 3 2
Sud			

Analyse :

Manifestement, votre partenaire n'a plus de points H et le retour Carreau est inutile. Avec 3 levées sûres, la chute peut provenir non pas d'une levée d'honneur, mais d'une levée de coupe...

Les 4 jeux :

Les exercices du Comité

		♠	A V 10		
		♥	R V 9 5 2		
		♦	D 7 6		
		♣	8 4		
♠	9 6 2	Nord		♠	R 5
♥	8 3	DONNE 35		♥	A 7 4
♦	V 9 4	Sud		♦	10 8 5 3
♣	D V 10 7 5			♣	A 6 3 2
		♠	D 8 7 4 3		
		♥	D 10 6		
		♦	A R 2		
		♣	R 9		

Commentaire :

→ Connaissant 3 cartes à Coeur chez le déclarant, votre partenaire est donc doubleton.

Il suffit de faire un coup à blanc à Coeur, pour lui offrir au troisième tour une coupe pour 1 levée de chute.

Principe : Certaines défenses ne peuvent être orientées d'une manière unilatérale tant que règne une incertitude sur la teneur exacte des jeux cachés. Tâchez alors d'adopter une attitude laissant la porte ouverte à toutes les éventualités : ainsi le coup à blanc sous un As conviendra-t-il parfois à merveille.

Les exercices du Comité

DONNE 36 : exercice de flanc

SUD	OUEST	NORD	EST
1SA	-	2♣	Contre
2♠	-	4♠	Fin

Entame : votre partenaire entame du 9 de ♣, vous encaissez les 3 premières levées, Ouest se défaussant d'un petit Carreau et c'est à vous...

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

♠	V 10 6 2		
♥	A R V 4		
♦	D V		
♣	V 7 3		
Nord		♠	D 9 7
DONNE 36		♥	8 5
		♦	10 9 8
		♣	A R D 6 2
Sud			

Analyse :

Mon partenaire a un jeu blanc ! Seule une levée d'atout peut faire chuter. Que doit posséder mon partenaire (hyp. de nécessité) ?

Les exercices du Comité

Les 4 jeux :

		♠ V 10 6 2	
		♥ A R V 4	
		♦ D V	
		♣ V 7 3	
♠ 8 3		Nord	♠ D 9 7
♥ 9 7 6 2		DONNE 36	♥ 8 5
♦ 7 6 4 3 2		Sud	♦ 10 9 8
♣ 9 5			♣ A R D 6 2
		♠ A R 5 4	
		♥ D 10 3	
		♦ A R 5	
		♣ 10 8 4	

Commentaire :

→ Pour faire chuter, il suffit que le mort coupe avec le valet ou le 10 de Pique. Pour réaliser cette performance, il convient de créer un uppercut.

Rejouez Trèfle, et votre partenaire qui coupera du 8 de Pique, poussera le mort à surcouper du 10. Est, grâce à cette promotion d'atout, fera toujours une levée à Pique.

Principe : Dès que le compte des points a fait s'évanouir toute possibilité d'encaisser des levées dans les couleurs adjacentes, il subsiste encore un ultime espoir dans la couleur d'atout, à condition :

- de ne pas répugner à jouer parfois dans coupe et défausse
- de songer en face à couper du plus gros atout pour uppercut

Les exercices du Comité