

Donne 15 A



INITIATION

Sud donneur
Nord-Sud vulnérables

<p>♠ 10 8 2 ♥ 10 8 7 5 ♦ 10 4 ♣ D 10 8 7</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ 9 ♥ R V 9 4 2 ♦ V 9 7 2 ♣ 5 3 2</p>	<p>♠ A R V 7 5 4 ♥ D 6 ♦ R 6 ♣ R V 6</p>
N							
O							
E							
S							

1 Comment décider du contrat à jouer ?

Sud "ouvre" et découvre sur le petit papier de son partenaire :

- un fit de neuf cartes à Pique
- 17 + 16 = 33 points H
- 3 points D pour les trois doubletons et 1 point D pour le neuvième atout.

Au total, il compte 33 points H et 4 points D, soit 37 points DH.
Sud annonce : **"Je joue 7A"**.

2 Quelle carte entamer ?

Quest ne possède aucune couleur "solide". Par ailleurs, ses adversaires ont demandé un grand chelem, ce qui indique qu'ils ont énormément de points. Il y a donc un danger à jouer sous ses honneurs, comme dans les couleurs non annoncées.

Quest doit faire l'entame la plus neutre possible : Nord-Sud ont certainement beaucoup d'atouts, et Ouest en possède lui-même trois. Il est très peu probable que son partenaire y détienne un honneur. Quest doit donc entamer du 2 d'atout, ce qui a aussi pour intérêt de gêner le déclarant qui voudrait couper de la main courte.

Contre les grands chelems, entamez atout quand vous en possédez au moins deux.

Donne 15 A



INITIATION

Contrat : 7♠ par Sud NS
Entame : ♠ 2 +2210

<p>♠ 10 8 2 ♥ 10 8 7 5 ♦ 10 4 ♣ D 10 8 7</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ 9 ♥ R V 9 4 2 ♦ V 9 7 2 ♣ 5 3 2</p>	<p>♠ A R V 7 5 4 ♥ D 6 ♦ R 6 ♣ R V 6</p>
N							
O							
E							
S							

3 Comment réaliser les 13 levées demandées ?

[A] Sud détermine le nombre de perdantes de la main de base.
Sud est la main de base.

♠ D 6 3	♥ A 3	♦ A D 8 5 3	♣ A 9 4					
♠ A R V 7 5 4	♥ D 6	♦ R 6	♣ R V 6					
0	+	1	+	0	+	1	=	2

[B] Il cherche comment faire disparaître ses 2 perdantes.
 Observons la couleur **Trèfle** : Sud possède une fourchette R.V qui permet de faire l'impasse à la Dame. Mais il serait dommage de miser un grand chelem à une chance sur deux ! Il doit chercher mieux.

Observons la couleur **Carreau** : Sud possède sept Carreaux, et les adversaires six. Quand le déclarant joue le Roi et l'As, les joueurs de la défense fournissent. Ils possèdent encore deux Carreaux. Quand le déclarant joue la Dame de Carreau, deux cas sont possibles :

V 10 4	♦	9 7 2
R 6		R 6

La couleur est répartie 3-3 en Est-Ouest; les deux Carreaux sont affranchis et le déclarant réalise treize levées.

La couleur est répartie 4-2 en Est-Ouest; le 9 de Carreau tombe. Il suffit de jouer le 5 pour couper le Valet d'Est et affranchir le 8 de Carreau, la treizième levée.

Remarque : si l'un des deux adversaires avait défaussé sur le premier ou le deuxième tour de Carreau, le déclarant aurait **su** que l'affranchissement du cinquième Carreau devenait impossible. Il aurait dû se **résoudre** à tenter l'impasse à la Dame de Trèfle.

Affranchir ses levées par la coupe permet d'en bénéficier sans rendre la main à l'adversaire : à Sans-Atout, il aurait été possible d'affranchir une levée de Carreau, mais la défense aurait pris la main...

Donne 16 A



INITIATION

Ouest donneur
Est-Ouest vulnérables

<p>♠ 10 9 ♥ V 5 4 2 ♦ 10 9 ♣ R V 7 6 3</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ R 7 5 2 ♥ A 9 6 ♦ 6 5 4 2 ♣ A 8</p>	<p>♠ V 8 6 3 ♥ D 10 7 ♦ R 8 7 ♣ D 5 4</p>
N							
O							
E							
S							

1 Comment décider du contrat à jouer ?

La répartition des primes suivant le palier du contrat joué nous montre clairement qu'il y a **des paliers inutiles** dans les contrats à Sans-Atout.

CONTRATS A SANS-ATOUT NON VULNERABLE	
Palier 7 PRIME DE GRAND CHELEM + 1000 points	PRIME DE MANCHE
Palier 6 PRIME DE PETIT CHELEM + 500 points	+ 300 points
Paliers 3, 4 et 5	
Paliers 1 et 2	PRIME DE CONTRAT PARTIEL + 50 points

Dans le tableau ci-contre, on constate que :

- 1SA suffit pour obtenir la prime de 500 points, donc 2SA est un palier inutile.
- 3SA suffit pour obtenir la prime de manche, donc 4SA et 5SA sont des paliers inutiles.
- 6SA et 7SA permettent d'obtenir en plus de la prime de manche, des primes de chelem.

Sud "ouvre". Il constate en recevant le petit papier de Nord, qu'il a une force de 27 points H sans fit majeur. La table de décision indique qu'il pourrait espérer réussir dix levées.

Pourquoi demander 4SA alors que 3SA est plus facile à réaliser et rapporte la même prime de manche ?
Sud annonce donc : **"Je joue 3SA"**.

2 Quelle carte entamer ?

Quest entame du 6 de Trèfle, c'est la quatrième meilleure de sa couleur la plus longue.

Si Nord fournit le 8, Est devra mettre sa plus grosse carte, la Dame, pour faire la levée ou affranchir la couleur d'Ouest.

Après avoir fait la levée de la Dame de Trèfle, Est rejoue la couleur pour affranchir les Trèfles de son partenaire.

Donne 16 A



INITIATION

Contrat : 3SA par Sud NS
Entame : ♣ 6 +430

<p>♠ 10 9 ♥ V 5 4 2 ♦ 10 9 ♣ R V 7 6 3</p>	<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="padding: 2px;">N</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">O</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td></tr> </table>	N	O	E	S	<p>♠ R 7 5 2 ♥ A 9 6 ♦ 6 5 4 2 ♣ A 8</p>	<p>♠ V 8 6 3 ♥ D 10 7 ♦ R 8 7 ♣ D 5 4</p>
N							
O							
E							
S							

3 Comment réaliser les 9 levées demandées ?

[A] Dans chacune des couleurs, Sud compte ses "levées sûres".

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

[B] Il cherche ensuite où affranchir les levées manquantes.
 Seule la couleur **Carreau** peut fournir deux levées : Sud possède une **"double fourchette"** : A.DV, et peut donc espérer réussir deux fois l'impasse au Roi. Il a par ailleurs huit cartes à Carreau, le quatrième Carreau peut s'affranchir.

Tout va dépendre de la position du Roi de Carreau.

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

- En main au mort à l'As de Trèfle, Sud fait une première impasse qui réussit.
- Il retourne au mort par l'As de Coeur et recommence l'impasse.
- Il ne reste plus que le Roi de Carreau dans la main des adversaires. Sud tire l'As, et le 6 de Carreau devient maître.

Remarque : quand le déclarant joue son quatrième Carreau, Est voit quatre cartes à Pique au mort et ne doit surtout pas jeter l'un de ses quatre Piques, sinon le 5 de Pique du mort deviendra maître.

Lorsque vous envisagez une **impasse répétée**, pensez aux communications nécessaires.