

Donne 3 C



PROGRESSION 1

Sud donneur
Est-Ouest vulnérables

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

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	Passe	4♥	Fin

En réponse à l'ouverture d'1♥, Nord doit évaluer son jeu en prenant en compte les points de distribution, puisqu'il possède un fit à Coeur. A ses 11 points H, il rajoute donc 1 point pour le doubleton à Pique, et 1 point pour le quatrième atout, qui lui donne la certitude de posséder neuf Coeurs dans sa ligne. Le total de 13 points DH ainsi obtenu lui permet de déclarer directement la manche.

Remarque : Annoncer 3♥ (au lieu de 4♥), qui montre 11 ou 12 points DH, serait une erreur puisqu'il s'agirait d'une enchère non-forcing.

2 L'ENTAME

- Ouest peut hésiter entre deux entames, deux têtes de séquence : le Roi de Pique et la Dame de Trèfle. Il doit choisir la seconde, car il possède le 10 et le 9 de Trèfle, ce qui la rend absolument sans danger.
- L'entame montre à Sud que l'As de Trèfle est placé en Est, derrière le Roi. Il peut espérer qu'il soit singleton ou doubleton, et n'a rien à gagner à fournir le Roi de Trèfle. Sud joue donc un petit du mort, et fait de même sur le Valet qui suit.
- Le flanc réalise les trois premières levées de Trèfle, et Est contre-attaque du Valet de Pique.

Donne 3 C



PROGRESSION 1

Contrat : 4♥ par Sud NS
Entame : ♣D +420

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

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.

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

1 + 0 + 1 + 3 = 5

Ayant déjà concédé trois levées, Sud doit absolument se débarrasser des deux perdantes qui lui restent s'il veut gagner son contrat. A Carreau, il n'a d'autre solution que de tenter l'impasse au Roi ; le Pique perdant sera ensuite défaussé sur le quatrième Carreau du mort.

[B] Il examine les dangers qui le menacent.

Par nécessité, le Roi de Carreau doit être en Ouest. Mais, si Ouest détient quatre cartes à Carreau, Sud devra faire trois fois l'impasse, donc jouer trois fois Carreau de sa main. En dehors de l'As de Pique, il n'y a que l'atout qui puisse lui fournir les rentrées en main indispensables à cette manoeuvre. Il ne peut donc pas jouer trois tours d'atout, car il se retrouverait bloqué au mort.

Il doit faire l'impasse à Carreau à chaque fois qu'il se trouve en main, et se servir des atouts pour communiquer.

[C] Le déroulement du coup.

Sud prend de l'As de Pique et joue immédiatement Carreau vers le 10. Il joue ensuite Valet de Coeur, et Coeur pour la Dame. En main, il continue Carreau vers le Valet. Un troisième tour d'atout lui permet d'enlever le dernier Coeur d'Est et de reprendre une fois encore la main au Roi de Coeur. Enfin, il joue Carreau vers la Dame, et tire l'As de Carreau sur lequel il défausse son Pique perdant.

4 Renouveler une impasse nécessite de prévoir les communications correspondantes.

Donne 4 C



PROGRESSION 1

Ouest donneur
Tous vulnérables

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

1 LES ENCHERES

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

Sud possède 16 points H et une distribution régulière, sans majeure cinquième : il doit ouvrir d'1SA (et non pas d'1♣).

Avec 9 points H et une belle couleur cinquième, Nord doit déclarer une manche. Pour choisir entre les deux manches possibles, 4♣ ou 3SA, il doit savoir si son camp possède au moins huit cartes à Pique, c'est-à-dire si Sud détient trois cartes au moins dans cette couleur.

Sur l'enchère de 3♣, enchère forcing qui montre cinq cartes dans la couleur, Sud doit répondre 3SA puisqu'il ne possède que deux cartes à Pique. Il aurait annoncé 4♣ avec trois ou quatre cartes.

Annoncer 2♣ (au lieu de 3♣) après l'ouverture d'1SA serait une erreur aux lourdes conséquences, puisqu'il s'agit d'une enchère d'arrêt, qui signifie que le répondant préfère jouer 2♣ plutôt qu'1SA.

2 L'ENTAME

Ouest détient une belle couleur cinquième, et entame donc de la Dame de Coeur, tête de séquence.

Donne 4 C



PROGRESSION 1

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

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

3 LE JEU DE LA CARTE

[A] Sud fait le point de la situation.

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

0 + 2 + 2 + 1 = 5

En plus de ses cinq levées gagnantes directes, Sud dispose à Pique d'une couleur cinquième où il ne manque que l'As : l'affranchissement de cette couleur lui procurera à coup sûr les quatre levées nécessaires à son contrat.

[B] Il examine les dangers qui le menacent.

Il possède encore après l'entame un arrêt dans toutes les autres couleurs : il n'y a donc aucun risque de voir les adversaires réaliser cinq levées quand ils prendront la main à l'As de Pique. Quand le potentiel de levées est suffisant, il reste à examiner les problèmes de communications. Il faut ici être certain de pouvoir réaliser les Piques du mort une fois qu'ils auront été affranchis. Sud doit envisager que les défenseurs ne prennent pas le premier tour de Pique, et doit veiller à garder une rentrée au mort extérieure aux Piques ; la seule qui existe, c'est l'As de Coeur...

[C] Le déroulement du coup.

Pour garder l'As de Coeur au mort, Sud prend l'entame du Roi de sa main. Il joue la Dame de Pique, qu'Est laisse passer, et rejoue Pique pris de l'As. L'As de Coeur permet d'aller chercher les trois derniers Piques maîtres et de réaliser neuf levées.

4 Quand vous devez affranchir une couleur où il vous manque l'As, ménagez-vous une rentrée extérieure pour l'encaisser ensuite : les adversaires, ne l'oubliez pas, ont le droit de laisser passer...