

Donne 15 D

PROGRESSION 1

Sud donneur
Nord-Sud vulnérables

♠ R V 5
♥ 6 5
♦ D 8 7 3
♣ V 9 6 2

♠ 9 8
♥ V 9 3 2
♦ A 9 5
♣ R D 4 3

ON E
S

♠ 7 6 2
♥ 10 8
♦ R V 10 4
♣ A 10 7 5

♠ A D 10 4 3
♥ A R D 7 4
♦ 6 2
♣ 8

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	Passe	2 ♠	Passe
4 ♣	Fin		

• Avec cinq Piques et cinq Coeurs, Sud doit ouvrir de la couleur la plus chère : 1♠. S'il n'est pas soutenu à

Pique, il pourra par la suite, annoncer deux fois les Coeurs, décrivant ainsi son bicolore. Cette façon de procéder permet à Nord de revenir à Pique au même palier que la deuxième enchère à Coeur de Sud, pour peu qu'il préfère les Piques aux Coeurs.

- Avec trois atouts et 8 points DH, Nord soutient l'ouverture à 2♣.
- Sud, qui peut évaluer son jeu à 20 points HLD (il possède deux belles couleurs...) a de quoi déclarer directement la manche. Une autre façon de s'en rendre compte est d'imaginer en Nord le Roi de Pique troisième et trois petits Coeurs, ce qui n'est pas beaucoup demander : les chances de Sud sont alors très grandes de réaliser dix levées.

Remarque : Sud n'a aucun intérêt à annoncer ses Coeurs sur 2♣. Un fit est connu, le niveau du contrat aussi. Pourquoi chercher ailleurs ?

2 L'ENTAME

- Détenteur d'une séquence de deux gros honneurs dans une couleur non annoncée, Ouest n'a pas de raison particulière de ne pas entamer du Roi de Trèfle, tête de séquence.

Donne 15 D

PROGRESSION 1

Contrat : 4 ♠ par Sud
Entame : ♣ R

NS +620

♠ R V 5
♥ 6 5
♦ D 8 7 3
♣ V 9 6 2

♠ 9 8
♥ V 9 3 2
♦ A 9 5
♣ R D 4 3

ON E
S

♠ 7 6 2
♥ 10 8
♦ R V 10 4
♣ A 10 7 5

♠ A D 10 4 3
♥ A R D 7 4
♦ 6 2
♣ 8

3 LE JEU DE LA CARTE

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

♠ R V 5 ♥ 6 5 ♦ D 8 7 3 ♣ V 9 6 2

♠ A D 10 4 3 ♥ A R D 7 4 ♦ 6 2 ♣ 8

0 + 2 + 2 + 1 = 5

Il a déjà donné un Trèfle et les deux perdantes à Carreau sont inéluctables. A Coeur, Sud réalisera toutes les levées, si la couleur est partagée 3 et 3 entre les défenseurs. Dans l'hypothèse d'un partage 4 et 2, Sud pourra toujours affranchir son cinquième Coeur et n'a donc qu'une perdante dans la couleur. Il dispose d'un moyen de la faire disparaître : couper un Coeur au mort après avoir joué As et Roi.

[B] Il décide de son plan de jeu et l'applique. Quand son Roi de Trèfle fait la levée, Ouest sait que son partenaire possède l'As : sinon, Sud aurait pris pour assurer plus tard une deuxième levée dans la couleur en jouant vers le Valet du mort. Ouest peut donc rejouer un petit Trèfle. Sud coupe et continue par l'As et le Roi de Coeur, puis petit Coeur coupé du 5 de Pique. Malheureusement, Est surcoupe du 6 ; le flanc fera par la suite deux levées de Carreau.

[C] Sud analyse les causes de son échec. L'idée de couper un Coeur du mort était bonne : jouer trois fois atout n'aurait servi à rien, puisque le mort n'aurait plus eu d'atout. Mais Sud a manqué de prévoyance en coupant du 5 : il aurait dû couper maître, du Valet ou du Roi de Pique ; les atouts restant à Sud auraient été suffisants pour enlever ensuite sans problème ceux des adversaires.

4 Quand vous envisagez de couper de la main courte et quand un risque de surcoupe existe, pensez à couper maître si la qualité de vos atouts vous le permet.

Donne 16 D

PROGRESSION 1

Ouest donneur
Est-Ouest vulnérables

♠ R 7 4
♥ 8 7 5
♦ V 7 4 2
♣ A 8 6

♠ D V 9
♥ 10 9 4 2
♦ A 10 3
♣ V 10 9

ON E
S

♠ 10 2
♥ V 6
♦ R D 9 6
♣ D 7 5 4 3

♠ A 8 6 5 3
♥ A R D 3
♦ 8 5
♣ R 2

1 LES ENCHERES

Sud	Ouest	Nord	Est
	Passe	Passe	Passe
1 ♠	Passe	2 ♠	Passe
3 ♥	Passe	4 ♠	Fin

• Sud ouvre d'1♠, avec 16 points H et une majeure de cinq cartes.

• Malgré sa distribution 4-3-3-3, Nord doit, avec trois

cartes à Pique, préférer un soutien à 2♠ à une enchère d'1SA. Il montre ainsi de 6 à 10 points DH.

- Sud, qui peut ajouter 2 points D à son compte de points H, puisqu'il a connaissance du fit, sait que la manche peut être déclarée si son partenaire est maximum. Il propose cette manche par l'enchère de 3♥.
- 8 points H suffisent alors à Nord pour conclure à 4♠. Avec un jeu moins fort, il se serait contenté de 3♠ et l'ouvreur aurait passé...

2 L'ENTAME

- Ouest doit éliminer immédiatement l'entame à Carreau, couleur où il possède l'As sans le Roi.
- Il détient des séquences dans les trois autres couleurs, mais les Coeurs ont été nommés par l'ouvreur, et entamer atout risque de donner une levée si Nord possède un gros honneur accompagné du 10. Ouest choisit donc d'entamer du Valet de Trèfle, tête de séquence.

Donne 16 D

PROGRESSION 1

Contrat : 4 ♠ par Sud
Entame : ♣ V

NS +420

♠ R 7 4
♥ 8 7 5
♦ V 7 4 2
♣ A 8 6

♠ D V 9
♥ 10 9 4 2
♦ A 10 3
♣ V 10 9

ON E
S

♠ 10 2
♥ V 6
♦ R D 9 6
♣ D 7 5 4 3

♠ A 8 6 5 3
♥ A R D 3
♦ 8 5
♣ R 2

3 LE JEU DE LA CARTE

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

♠ R 7 4 ♥ 8 7 5 ♦ V 7 4 2 ♣ A 8 6

♠ A 8 6 5 3 ♥ A R D 3 ♦ 8 5 ♣ R 2

3 + 1 + 2 + 0 = 6

Les deux perdantes à Carreau sont inéluctables, ce qui signifie que Sud, par nécessité, doit tabler sur un partage 3 et 2 des atouts adverses, réduisant ainsi à une ses perdantes dans la couleur. Reste la perdante à Coeur.

[B] Il décide de son plan de jeu et l'applique. Si les Coeurs adverses sont partagés 3-3, le quatrième Coeur deviendra maître. Sinon, Sud peut envisager de le couper avec un atout du mort, qui n'a que trois Coeurs. Mais, pour ouvrir la coupe, il doit jouer trois fois Coeur. Sud risque alors de se faire couper un gros honneur. Et faire d'abord tomber tous les atouts adverses ne résout rien : les atouts du mort disparaîtraient aussi. Sud abandonne donc l'idée de couper. Après trois tours d'atout, il essaie le partage 3-3 des Coeurs, sans succès.

[C] Sud analyse les causes de son échec. Couper le quatrième Coeur au mort est bien la seule solution. Le risque de coupe à Coeur est réel, mais ce n'est pas grave si l'adversaire utilise un atout maître, puisque la perdante à Pique est déjà comptabilisée. Conclusion : Sud doit commencer par jouer As et Roi d'atout, sans donner un troisième tour de Pique, puis continuer par As-Roi-Dame de Coeur. Si l'un des défenseurs coupe à n'importe quel moment, Sud aura encore un atout au mort pour couper son Coeur.

4 Se faire couper une carte maîtresse par l'adversaire n'est pas grave si l'atout utilisé à cette fin est maître. Pour ne laisser aux adversaires que des atouts maîtres, le déclarant doit commencer par jouer le maximum de tours d'atout : on les appelle des tours de "débaras".