

LA DONNE DE LA SEMAINE

♠ R108

♥ D3

♦ A104

♣ R9762

♠ AV643

♥ ARV7

♦ DV7

♣ D

♠ 9

♥ 9642

♦ R5

♣ A108543

♠ D752

♥ 1085

♦ 98632

♣ V

Donneur : NORD

Vulnérables : TOUS

Vous pouvez – à votre choix – faire les enchères selon vous et voir comment on joue les cartes...

...ou bien directement passer à la page suivante où vous allez retrouver les enchères que j'ai retenues et les commentaires qui s'imposent...

LA DONNE DE LA SEMAINE

Tournoi du Lundi 20 février 2017 – Donne 13 – Nord donneur – Tous vuln.

Les bridgeurs seraient-ils un peu fâchés avec les enchères de réveil ?

♠ R108	
♥ D3	
♦ A104	
♣ R9762	
♠ AV643	♠ 9
♥ ARV7	♥ 9642
♦ DV7	♦ R5
♣ D	♣ A108543
♠ D752	
♥ 1085	
♦ 98632	
♣ V	

Les enchères :

<i>N</i>	<i>E</i>	<i>S</i>	<i>O</i>
1T	-	-	X
-	1C	-	3C
-	4C	-	-
-			

Aucune équipe n'a demandé cette manche et le meilleur score a été 200 (11 levées réalisées par 2 déclarants sur 12...)

Par : 650 E/O

COMMENTAIRES :

1 – Les enchères :

Rappelons que le contre de réveil se fait à partir de 8H si l'on est court dans la couleur d'ouverture et devient « toutes distributions » à partir de 13H. C'est – à juste titre – beaucoup plus agressif que pour le contre d'appel en n°2.

- De ce fait la réponse par une couleur doit être nettement plus prudente : pas de saut avant 13 HL. Ici, l'enchère sera donc **1C**.

- Il s'ensuit que le contreur (s'il dispose du fit dans la réponse comme ici) devra passer s'il n'a pas une valeur d'ouverture, soutenir sans saut de 13 à 16 HLD, et soutenir avec saut s'il possède 17 à 19 HLD. On est dans ce dernier cas et donc la bonne enchère est **3C**.

- Dans ces conditions, Est n'aura aucune peine à mettre 4C.

3 – Le jeu :

Sud – à l'entame – va poser évidemment le Valet de trèfle sur la table et la première levée sera Dame, Roi, As ! Est doit prendre la main du mort comme base parce que c'est (de loin) la plus forte. Il n'a d'ailleurs aucun intérêt à couper avec la main disposant des gros atouts. De plus, au vu des enchères Sud n'a que 2 ou 3 points au maximum et l'impasse cœur risque donc fort d'échouer. Ces observations vont permettre de dégager une ligne de jeu cohérente : on peut perdre l'As de carreau, peut-être un cœur, pas de trèfle, et au maximum un pique si l'on veut gagner : il faut donc en couper au moins deux et en défausser un sur le 10 de trèfle. Voyons comment on peut articuler tout cela :

En main à l'As de trèfle, jouez pique pour l'As et pique coupé. Puis montez au mort par l'As d'atout et coupez un autre pique (Le Roi de Nord s'écroule). Tirez le Roi de cœur (la Dame tombe ! La chance est en plus avec vous) puis le Valet et jouez un petit carreau vers votre Roi. Si Nord met petit, prenez du Roi, défaussez le 4° pique sur le 10 de trèfle, et rejouez carreau. Vous concéderez l'As de carreau et un pique (Sud aura bien pris soin de n'en jeter aucun sinon vous ferez 12 levées!). Si Nord plonge de l'As et rejoue carreau, c'est pareil. S'il joue trèfle (mal joué) vous pouvez prendre le risque (assez gratuit) de passer le 8 et là vous ferez toutes les levées restantes (vous n'aurez dans ce cas concédé que le seul As de carreau). 11 levées sûres et peut-être 12 si la défense flotte un peu...