

Les exercices du Comité

DONNE 23 : exercice de flanc

SUD	OUEST	NORD	EST
		1SA	-
4♠	Fin		

Entame : As de ♥, votre partenaire fournit la Dame, le déclarant le 8 et c'est à vous...

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

	♠	10 9 7 3
	♥	10 6 2
	♦	A R D 10
	♣	A R
♠	V 2	Nord DONNE 23 Sud
♥	A R 4 3	
♦	8 3 2	
♣	D V 10 9	

Analyse :

La Dame de Coeur est un appel, qui promet le Valet.

Vous retournez le 3 de Coeur pour le valet du partenaire et celui-ci retourne un troisième Coeur pour votre Roi qui fait la levée.

D'où peut provenir la chute ? Certainement pas des mineures...

Les exercices du Comité

Les 4 jeux :

		♠	10 9 7 3		
		♥	10 6 2		
		♦	A R D 10		
		♣	A R		
♠	V 2	Nord DONNE 23 Sud		♠	D
♥	A R 4 3			♥	D V 9
♦	8 3 2			♦	7 6 5 4
♣	D V 10 9			♣	8 5 4 3 2
		♠	A R 8 6 5 4		
		♥	8 7 5		
		♦	V 9		
		♣	7 6		

Commentaire :

→ Il suffit de réaliser une promotion d'atout, pour ce faire, Est doit posséder un Honneur sec !

Ouest doit créer un uppercut en jouant le quatrième Coeur pour la coupe de partenaire et la surcoupe du déclarant. Par cette manœuvre, le Valet de Pique est devenu imprenable.

Principe : A partir du moment où l'on n'a plus aucune ambition légitime d'encaisser des levées dans les couleurs annexes, on s'oriente en dernier ressort vers la couleur d'atout. Et dans ce registre pugilistique, tous les coups sont permis : uppercut, swings, etc...

Les exercices du Comité

DONNE 24 : exercice de flanc

SUD	OUEST	NORD	EST
		1♣	1♠
2♦	-	3♦	-
3♠	-	5♦	Fin

Entame : 3 de ♠, Est prend de la Dame et Sud fournissant le 8 et c'est à vous...

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

♠	7 2
♥	6 4 3
♦	A D 7
♣	A R 10 9 3
Nord	
DONNE 24	♠ A R D 10 5
	♥ V 10
	♦ 9 5 2
	♣ D V 4
Sud	

Analyse :

L'entame du 3 de Pique, montre 3 cartes dans la couleur donc 2 cartes dans la main du déclarant. D'où peut provenir la chute, sachant qu'Ouest ne nous a pas soutenu au contrat de 2 Pique ?

Les exercices du Comité

Les 4 jeux :

		♠ 7 2	
		♥ 6 4 3	
		♦ A D 7	
		♣ A R 10 9 3	
♠ 6 4 3		Nord	♠ A R D 10 5
♥ D 9 8 5 2		DONNE 24	♥ V 10
♦ 4 3		Sud	♦ 9 5 2
♣ 8 7 6			♣ D V 4
		♠ V 9 8	
		♥ A R 7	
		♦ R V 10 8 6	
		♣ 5 2	

Commentaire :

→ Les Trèfles sont des sources de défausse, 1 coupe et 2 reprises de main sont visibles au mort. Pour casser ce plan de jeu, il suffit de raccourcir le mort, en rejouant Pique, privant le mort d'une communication vitale...

Principe : Une fois de plus, nous vous rappelons que pour triompher des jeux d'affranchissement, deux stratégies s'offrent à vous :

- Encaisser des levées avant qu'il ne soit trop tard.
- Rompre les communications entre les mains adverses en obligeant le mort à couper prématurément.

Les enchères, l'entame, ainsi que l'aspect du mort vous permettront d'exercer le meilleur choix.