

Club L'Entame, mercredi 30 novembre 2022
 Il y a un nombre incroyablement élevé de leçons à tirer de cette main

Main 2

Donneur Est
 N-S Vul

	♠ A x x x x		
	♥ x		
	♦ x x x x x		
	♣ A x		
♠ R V x x	O	N	E
♥ V 9 x	S		♠ D 10 x x
♦ V 10			♥ A R D x x
♣ V 10 x x			♦ x
			♣ x x x
	♠ —		
	♥ 10 8 x x		
	♦ A R D x x		
	♣ R D x x		
<i>Ouest</i>	<i>Nord</i>	<i>Est</i>	<i>Sud</i>
		1 ♥	2 ♦
2 ♥	4 ♦	4 ♥	5 ♦
Passe	Passe	5 ♥	Contre
Tous passent			

Les enchères :

1. L'ouverture à 1 ♥ est légère mais avec 9 cartes en majeure et la vulnérabilité favorable, c'est le standard aujourd'hui (agressivité en Matchpoints).
2. 2 ♦ : normal.
3. Les équipes expérimentées ont tendance à gager 1 ♠ avec la main de Ouest, ce que l'ouvreur considère comme 1 SA impératif et qui permet de trouver un fit 4-4 en ♠, difficile à trouver sans une ouverture Flannery (qui promet 5 ♥-4 ♠). Dans ce cas-ci, le résultat est moins bon parce que les ♠ adverses sont 5-0 ! Notez toutefois qu'il vaut mieux en général jouer dans un fit 4-4 que 5-3, cette dernière couleur permettant des défausses.
4. Avec 5 atouts et des contrôles dans les 3 autres couleurs, Nord devrait gager 4 ♥ (Splinter) au lieu de 4 ♦, ce qui permettrait de trouver le chelem à ♦.
5. Par l'enchère de 5 ♥, l'ouvreur essaie de profiter au maximum de la vulnérabilité favorable mais il force sa chance un peu et le Contre suit automatiquement.

Le jeu de la carte :

L'entame ♦ est de mise afin de forcer le déclarant à couper (Forcing Game), c'est ce qu'il faut faire lorsqu'on possède 4 atouts.

Si le déclarant coupe avec cette main et c'est ce qui est arrivé à notre table, il perd complètement le contrôle de la main et chute de 4 pour -800pts et un zéro !

Par contre, il peut se prémunir de cette mauvaise distribution des atouts adverses en défaussant un ♣ (qu'il doit perdre de toute façon), empêchant ainsi les adversaires de continuer ♦.

Toutefois, le résultat sera tel qu'annoncé : Est chute de 4 donnant 800pts à N-S alors que l'équipe peut réaliser 6 ♦ pour 920pts !