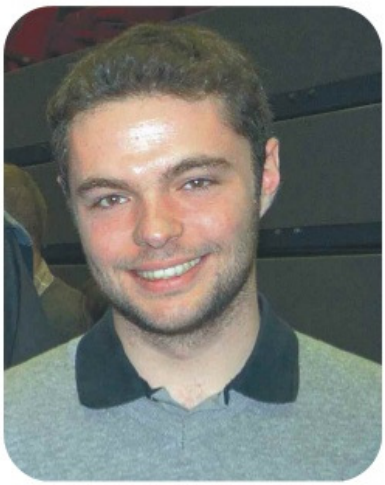
La Donne

par Guillaume PORCEDDU (Bourgogne)



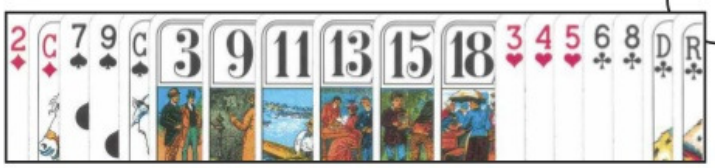
Dès sa plus tendre enfance, encouragé par son père Joseph et ses amis, Guillaume livre déjà tous ses talents, parvenant à décrocher divers titres en jeunes. Après deux places d'honneur chez les adultes et la victoire au Triathlon 2013, il confirme cette année en devenant Champion de France Quadrettes D1. Bravo à cet excellent joueur dont les jeunes peuvent s'inspirer : arbitre national à 24 ans et 1ère Nat à 27 ans !

PROBLÈME : DONNES LIBRES PAR DEUX

Avec votre partenaire, vous allez concourir le qualificatif régional et tenter de vous sélectionner pour le nouveau Championnat de France en donnes libres par paires. La compète démarre, Nord donne, Ouest passe.

NORD Donneur

EST



OUEST

SUD Preneur

ATTAQUE : Vous êtes Sud. Quel sera votre contrat ?

L'envie de me qualifier à ce nouveau championnat est grande ! En cas de chien faible, le jeu ne me semble pas assez puissant pour pouvoir gagner si la défense ne fait pas d'erreur. Les deux Dames présentes dans mon jeu sont des levées potentielles. La possibilité de les encaisser est réduite du fait que l'entame soit devant. Psychologiquement, je me refuse de chuter une garde à la 1ère donne, ce qui mettrait en confiance mes adversaires. Enfin, comme les points sont cumulés avec mon partenaire, je ne prends pas d'initiative offensive, surtout qu'il s'agit de la 1ère donne du tournoi et que le perdant de chaque manche dans notre équipe devra payer la tournée à l'autre ! Pour toutes ces raisons, je demande une petite en espérant relever le chien le plus fort possible et me faire payer un verre !

Quel seront votre écart et votre ligne d'attaque ?

CHIEN

Voici donc la main d'attaque avec le chien :

A	21 - 20 - 16 - 12 - 7 - 2 - Ex
♠	D - V - 8
♥	D - 9 - 7 - 6 - 2 - As
♦	R - V - 10 - 5
♣	10 - 4 - 3 - As

Instinctivement, je couche quatre ♣, couleur dans laquelle il y a le plus de points à prendre. Mes six atouts qui ne déborderont quasiment jamais m'incitent à coucher la Dame de ♥. Quelle sera ma 6ème carte ? La Dame de ♠, le Valet de ♠, le Valet de ♦ ? Une hypothèse de nécessité est dégagée par ce jeu. Les points ♣ doivent me revenir, sans quoi je chuterai. Afin d'utiliser mes atouts au maximum sur les ♣, je décide d'équilibrer mon jeu en gardant trois ♠ et trois ♦. Etant donné que j'ai le 10 de ♦, je couche le Valet. En effet, couper un 3ème ♠ me mettrait dans une situation délicate surtout si cela a lieu au début. Mon écart : **♥ D / ♦ V / ♣ 10-4-3-As.**

7 points à l'écart, 6 points du Roi de ♦, 6 du 21, 2 du 20, 4 pour l'Excuse, 2 pour le 16 donnent un total de 27. Il faudra donc que je fasse 14 points supplémentaires en comptant les levées de mes trois petits atouts, les points de ♣ à prendre et une éventuelle encaisse de pièce à ♠ ou du 10 de ♦.

Je donnerai mes cinq levées à ♥ à la défense contre, je l'espère, l'intégralité de leurs ♣. Je bloquerai à ♣ pour m'assurer la prise des points. En fonction du déroulement de la donne, je dukerai peut-être à ♦ en fin de partie s'il le faut pour gagner mon jeu (si ♦ est la dernière couleur de la défense).

Si je reçois l'entame ♠ de devant, je poserai le 8, sauf si Ouest m'annonce un honneur. S'il y a entame ♦, je poserai le Roi pour développer ♥. Sur entame atout, je ne m'excuserai pas quoiqu'il arrive pour protéger mes tarots intermédiaires.

ETUDE DE LA DONNE : développez la jouerie en apportant des commentaires pour la compréhension de celle-ci.

	OUEST	SUD	EST	NORD
Pli 1	D ♣	2 A	5 ♣	7 ♣
Pli 2	3 ♥	7 ♥	C ♥	8 ♥
Pli 3	6 ♣	7 A	V ♣	9 ♣
Pli 4	4 ♥	As ♥	V ♥	R ♥
Pli 5	7 ♠	D ♠	R ♠	6 ♠
Pli 6	C ♠	8 ♠	4 ♠	As ♠
Pli 7	9 ♠	V ♠	5 ♠	3 ♠
Pli 8	5 ♥	2 ♥	10 ♥	1 A
Pli 9	9 A	Ex	17 A	4 A
Pli 10	18 A	21 A	2 ♠	10 ♠
Pli 11	11 A	6 ♥	6 A	8 A
Pli 12	15 A	20 A	As ♦	5 A
Pli 13	13 A	9 ♥	C ♣	10 A
Pli 14	3 A	12 A	3 ♦	14 A
Pli 15	C ♦	16 A	6 ♦	19 A
Pli 16	R ♣	5 ♦	7 ♦	2 ♣
Pli 17	8 ♣	10 ♦	8 ♦	D ♦
Pli 18	2 ♦	R ♦	9 ♦	4 ♦
SCORE		- 30		

SOLUTIONS DES JEUX page 32

Mots Fléchés

			B			D
A	T	T	A	C	H	E
	R		P	R	O	F
M	E	N	T	I	R	A
	F		I	S	S	U
H	L		S	E	C	S
	E	T	E		H	S
I	S	O		M	A	I
		P	R	O	M	O

P	P		E		P	N			O		A		C
	A	C	N	E		S	E	Q	U	E	N	C	E
G	R	A	T	T	E		V	I	V	O	N	S	
	A	R	R	O	S	A	I		E	L	O	G	E
	V		E	U	T		E	C	R	I	N		T
J	E	T	E	R		B	R	E	T	E	C	H	E
	N	I		D	U	O		T	E	N	A	I	T
	T	R	A	I	N		M	T		N	I	E	E
	S	A	N	S		B	R	E	M	E		R	E

Le licencié mystère

A travers la rubrique du licencié mystère, la Fédération permettra parfois à un club ou à un groupe d'amis de rendre hommage à une personne, même si elle est peu connue au niveau national. Un affilié de Sarthe Mayenne a décidé de mettre à l'honneur la gentille doyenne du comité, à savoir Simone MASLARD, un sacré phénomène apparemment !

Explications des indices :

1) Cet indice permettait d'orienter la recherche vers une femme. Mais sachez que les jambes en photo sont vraiment les siennes ! Elles ont été capturées à son insu lors du festival du Grand Lucé fin août.
2) Chut ! Le chiffre 91 correspond à son âge qui coincide cette année au nombre de points du jeu de Tarot. Simone n'aime pas le divulguer. Il faut dire qu'elle est tellement active qu'on lui en donne beaucoup moins !
3) Elle habite Durtal, petite bourgade de la douceur angevine aux portes de La Flèche et de la Sarthe, qui possède un château royal réputé.
4) Voici quatre de ses amis : Jean-Michel CHEREAU, Yannick MERLET, Christine AMBROIS et Cyrille GERMAIN. C'est ce dernier qui a contacté la FFT pour rendre hommage à cette passionnée qui va au club tous les vendredis soirs et qui participent à la plupart des libres organisés par le comité. Petite anecdote : pour les 24 heures de Tarot à Bouloire que l'on peut concourir à deux ou trois, elle préfère jouer seule, du samedi 15h00 au dimanche 15h00. Cette année, elle s'est déplacée entre autres à Tulle, à Blanès et à Vichy où elle était qualifiée pour la 1ère fois.
5) Simone n'a pas manqué de s'initier à l'informatique. Cela lui permet de boursicoter et de jouer au Tarot. "Quinou" est son pseudonyme.
6) Elle a un autre hobby, la peinture, les nus essentiellement.

COMMENTAIRES

Pli 1 : Le chien faible peut inciter à partir à l'atout, mais prudence est mère de sûreté ! Comme c'est la 1ère donne du tournoi, Ouest imagine que Sud n'a pas flambé. Il décide d'entamer ♣ pour essayer de faire couper rapidement le preneur et le mettre le plus vite possible face à un flanc de 2 pour 1 (qu'il sorte le Petit ou non). En effet, cette main régulière de devant ne trouvera probablement son salut que par le flanc atout / coupe car Ouest n'a pas de couleur longue pour exercer une pression face au preneur. Si le preneur coupe ♣, le débordement pourra aussi être synonyme de sortie du Roi de ♣. Ouest entre donc neutre, de la Dame de ♣.
Plis 2 et 3 : Fidèle à son plan de jeu, Sud développe les ♥. Est, main faible, ne se pose pas de question et renvoie le Valet de ♣. Nord pose le 9 et promet donc un 3ème ♣.
Plis 4 et 5 : Sud insiste ♥. En main par obligation du Roi, Nord décide d'imposer son jeu et d'instaurer le flanc ♠. Sud est face à un cruel dilemme : a priori, Nord ne possède pas le Roi de ♠, une chance sur deux d'encaisser la Dame qu'il décide de poser. Aïe, Est lève du Roi.
Pli 6 : Est, bien que main faible dans cette donne, ne doit pas perdre le fil des cartes. Il fait les constats suivants : Nord possède encore un ♣, mais a cependant joué ♠. Cela ne peut pas être pour sauver des points car Ouest a promis le Roi en jouant la Dame, et détenant lui-même Cavalier et Valet, il comprend que Nord a joué cette couleur car il est main forte. Par conséquent, Est repart du 4 de ♠. Ouest engage son Cavalier qui est maître.
Pli 7 : Ouest obéit et répète le 3ème ♠. Sud fait le pli du Valet. Par son maniement des ♠ (R-4-5), Est en a promis un 4ème.
Pli 8 : Sale temps pour Sud qui craint de perdre des atouts sur ♠ ! Il ne peut riposter et doit continuer ♥. Il voit Nord couper du Petit. La défense ne possède plus aucun ♥.
Pli 9 : Nord commence à y voir un peu plus clair. Grâce à Est, il sait que le preneur n'a que trois ♠ (Nord possède le 13ème, Est le 14ème). L'attaquant a fait une petite et Nord est en droit d'envisager que Sud a un jeu relativement fragile. Il décide alors, afin de capturer des atouts à l'attaquant, de faire le 2 pour 1 en jouant le 4 d'atout. Ceci a un double avantage. Tout d'abord, comme Est a promis un 4ème ♠, s'il peut encaisser la lévée, il rejouera ♠ et Ouest pourra uppercuter l'attaquant en fonction des atouts qu'il possède. Jouer atout présente également l'avantage de faire évacuer à Est un gros tarot afin de protéger la fourchette 19-14 présente chez Nord. Sur l'atout, Sud, complètement pris à la gorge, est contraint de s'excuser. Est est soulagé de faire le pli du 17 car il avait peur que cet atout explose ses partenaires à ♥.
Plis 10 et 11 : Est, en chevalier servant, rejoue son dernier ♠. Ouest uppercute du 18 qui dégage le 21 de Sud qui n'a pas le vent en poupe ! Seule bonne nouvelle, la pression ♠ est finie ! Actuellement, il compte 28 points dans son tas. Il lui reste le pli du 20 à faire, le Roi de ♦ et le 16, si tout va bien. Cela le met fictivement à 38 points, sans pièce à ♣. Sud revient ♥.
Pli 12 : Ouest prend le temps de la réflexion. Le preneur a perdu le 21 et l'Excuse, douze ♥ sont déjà tombés, Nord est main forte et Ouest avait lui-même six atouts. Par conséquent, le preneur est faiblard à l'atout, ce qui implique sans doute qu'il a couché la Dame de ♥, 6ème au départ. Le seul risque à ce moment de la donne de jouer atout de manière intempestive est de voir le preneur faire un ♥ blanc en débordement. Afin de mettre Sud en difficulté, Ouest présente le 15 suite au 16 du chien et à l'Excuse tombée. Cela permettra peut-etre à Nord d'avoir un atout affranchi grâce à cette carte jouée de devant. Sud ne peut pas risquer de perdre le 16 et bloque du 20, constatant qu'il n'y a plus d'atout au fond chez Est.
Plis 13 et 14 : Sud se décompose... Il présente son dernier ♥ à la défense. Est charge le Cavalier de ♣. En main et fidèle à son raisonnement, Ouest envoie son dernier atout. Il reste quatre atouts en dehors de sa main, sachant que la main du fond n'en a plus. Soit les atouts sont 3-1 avec domination chez l'attaquant, soit 3-1 avec domination chez la défense, soit 2-2 avec pour seule certitude le 16 du chien encore présent chez l'attaquant. Dans le pire des scénarios, même si les atouts sont 3-1 pour l'attaquant, Ouest sait qu'il ne mettra pas Nord en difficulté, ayant encore un 3ème ♣ à jouer. Jackpot pour la défense, elle détient la fameuse fourchette gagnante ! Nord prend du 14.
Final de coup : Nord jubile intérieurement ! Il tire le 19 maître. Ouest ne commet pas la faute de charger le Roi de ♣ et sauve le Cavalier de ♦. Nord donne la main à Ouest qui réalise un ♣ blanc de débordement, sur lequel Nord rentre la Dame de ♦. Sud ferme avec le Roi de ♦, sans pouvoir capturer le moindre point. Ça sent la tournée...
Conclusion : Cette donne montre à quel point le maniement des cartes, même celui des mains faibles, est prépondérant. En effet, savoir qu'Est possédait le dernier ♠ a permis à Nord de donner la bonne orientation à la partie au pli 9.
La défense avait aussi une indication importante : le contrat "petite" qui annonçait une faiblesse soit à l'atout, soit en points de l'attaquant.
Les flancs joués par les mains fortes dans les couleurs du preneur sont redoutables : les défenseurs, avec peu d'atouts, vont ainsi être désatouillés et pourront vite charger.
Sud aurait pu gagner en ne mettant pas la Dame de ♠ en avant-dernier au pli 5. Dur dur... Cette donne aurait pu se jouer aussi avec l'entame du Roi de ♣ qui n'est pas illogique, Ouest voulant signaler sa belle main. Sur cette ouverture, Nord n'aurait pas dû instaurer le flanc ♠ mais atout, sachant que son partenaire a une main en soutien de ses 7 atouts.