Donne N° : 17 Vul : Personne	♠ : 84 ♥ : RDV9763 ♦ : D3 ♣ : 104	Donneur : Nord
♠ : V10763 ♥ : 2 ♦ : R1086 ♣ : V72	N O E S	♠ : A95 ♥ : 85 ♦ : V92 ♣ : AR986
	♠ : RD2 ♥ : A104 ♦ : A754 ♣ : D53	

NORD	EST	SUD	OUEST
3♥	passe	4♥	fin

Commentaires Enchères

Sud nomme la manche en pleine attaque.

Jeu de la carte

Par de la donne : 4♥ -1 Entame : As de ♣

Sur l'entame de l'As de Trèfle, Ouest fournit le 2 qui montre un nombre impair de cartes, trois dans le contexte (donc deux en Nord).
Rejouer Trèfle, Pique ou passivement atout permettrait au déclarant d'affranchir rapidement une levée noire.
A la vue du mort, il y a **urgence pour Est à rejouer Carreau**, en espérant le Roi en Ouest et deux cartes au moins en Nord…

Nord concède alors un Pique, un Carreau et deux Trèfles.

Tournoi B.C.O. du Vendredi 16 Octobre 2026
commenté par B. RIBAULT

N° 4

FLANC ACTIF ou FLANC PASSIF

En défense, raisonnez vous aussi en terme de contrat : si le déclarant doit réussir dix levées, votre objectif est d'en faire quatre !

Le compte de vos levées potentielles n'est pas toujours évident car vous avez le désavantage de ne pas voir la main de votre partenaire…
Essayer alors de lire le mort, c'est-à-dire de comprendre comment le déclarant va l'utiliser pour gagner son contrat.
Mettez alors tout en œuvre pour contrecarrer son plan de jeu :

Si la vue du mort suggère des **coupes** de la main courte, **jouez atout** pour les empêcher ou les limiter… et si le mort possède une couleur susceptible d'apporter des **défausses** au déclarant, dépêcher vous **d'affranchir et de réaliser vos levées**…
On parle de **flanc actif.**

Si le mort est « **plat** », **jouez neutre** en n'ouvrant pas les couleurs au profit du déclarant. Insistez dans la couleur d'entame (sauf coupe et défausse évidemment) ou jouez atout...
On parle alors de **flanc passif.**