

## DONNE N° 3

Donneur S – E-O vulnérable

### DONNE

♠ RD62	♠ V4
♥ DV762	♥ A84
♦ R7	♦ AD54
♣ 62	♣ DV85
♠ A9753	
♥ 109	
♦ V1082	
♣ 107	
♠ 108	
♥ R53	
♦ 963	
♣ AR943	

### ENCHÈRES

Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF	Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF	Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth
		Passe <sup>1</sup>	Passe <sup>2</sup>
1 ♥ <sup>3</sup>	Passe <sup>4</sup>	2 ♣ <sup>5</sup>	Passe
2 ♥ <sup>6</sup>	Passe <sup>7</sup>	Passe	Passe

<sup>1</sup> 10 points H ; plus-value pour 2 Neufs.

<sup>2</sup> 5 points H ; + 1 point pour 3 Dix ; plus-value pour 2 Neufs, - 1 point pour jeu très faible.

<sup>3</sup> 11 points H ; moins-value pour 0 Dix ; moins-value pour 0 Neuf ; il est préférable de traiter la main comme valant 10 points H ; le principe admis pour une ouverture faible en 3<sup>e</sup> position est le même que pour faire une intervention au palier de un ; le bicolore majeur place le camp en position favorable, en situation compétitive.

<sup>4</sup> 14 points H ; moins-value pour 0 Dix, moins-value pour 0 Neuf ; il est préférable de traiter la main comme valant 13 points H ; répartition balancée ; l'intervention par 1 SA nécessite une force de 15 à 18 points H.

<sup>5</sup> Soutien de trois cartes ; 10 points H ; plus-value pour un seul Roi-Dame-Valet hors atout ; + 1 point pour doubleton ; 11 – 12 points DH\* ; après une ouverture du partenaire en 3<sup>e</sup> position, qui peut être plus légère, il faut utiliser la convention « 2 ♣ Drury » ; l'enchère promet un soutien de trois cartes, ou un soutien de quatre cartes minimum sans singleton, et 11 points DH\* minimum.

<sup>6</sup> Ouverture faible ; pour s'arrêter.

<sup>7</sup> Avec ce bicolore seulement 4-4 en situation vulnérable, une enchère compétitive au palier de 3 risque de n'apporter aucun gain, et coûter en l'absence de fit.

Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF	Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF
		Passe	Passe
1 ♥ <sup>1</sup>	Passe	1 SA <sup>2</sup>	Passe
Passe <sup>3</sup>	Passe		

<sup>1</sup> En 3<sup>e</sup> position, la force peut être plus légère que pour une ouverture en 1<sup>e</sup> ou 2<sup>e</sup> position et la couleur ne contenir que quatre cartes.

<sup>2</sup> Sans quatre cartes de soutien, il ne faut pas utiliser la convention « Reverse Drury fit » (convention Drury en français).

<sup>3</sup> Avec cette répartition semi-régulière et cette majeure de cinq cartes de qualité moyenne, il est préférable de « passer » sur 1 SA.

Trèfle Semi-fort	Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF	Trèfle Semi-fort	Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF
		Passe	Passe
1 ♥ <sup>1</sup>	Passe	2 ♣ <sup>2</sup>	Passe
2 ♥	Passe	Passe	Passe

Le Trèfle Semi-fort est un système d'enchères inventé par Jean-René Vernes et publié en 2009. C'est une Majeure Cinquième alternative, avec l'ouverture 1 ♣ pour toutes les mains de 14-15 points H sans longue majeure, et 14-16 points H avec longue majeure.

<sup>1</sup> L'enchère promet une couleur de cinq cartes, sans préciser la force de la main.

<sup>2</sup> Convention Drury.

## CONTRAT JOUÉ

2 ♥ par Nord (après la 1<sup>ère</sup> séquence)

## L'ENTAME

### ***Récapitulation des informations recueillies (enchères, plan de jeu adverse probable, danger):***

Contre ce contrat partiel, il faut entamer pour ne pas donner le contrat, c'est à dire rechercher une entame neutre. ♣ contient une séquence d'honneurs. C'est la couleur la moins risquée, donc à retenir, avec comme carte, la tête de séquence.

## Entame:

Dame ♣

## PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

4 gagnantes (2 ♥ et 2 ♣)

Nord comme main de base, 6 perdantes (3 ♠, 1 ♥ et 2 ♦), dont 2 perdantes de jeu inéluctables (1 ♠ et 1 ♥)

4 levées à trouver

+ 3 P (3 levées supplémentaires que l'on peut s'autoriser à perdre)

Les bonnes questions :

Les options :

- ♠, 3 levées, Roi et Dame, et une coupe au mort, nécessitant deux remontées au mort,
- ♥, 2 levées, avec le partage 3 – 2 de la couleur,
- ♦, 1 levée, l'affranchissement du Roi, nécessitant une remontée au mort,
- ♣, 2 levées, affranchissement des petits ♣ du mort, nécessitant le partage 3 – 3 de la couleur et une remontée au mort en dehors des ♣.

L'insuffisance des remontées au mort condamne l'option utilisant l'affranchissement des ♣.

Les deux remontées au mort permettent de jouer sur les ♠ et les ♥, pour 5 levées supplémentaires possibles, donc avec une levée de marge.

L'entame ♣, couleur où l'on détient sept cartes, n'est pas un danger si les adversaires insistent dans la couleur, car il suffira de défausser les perdantes ♦ de la main, pour rendre l'opération nulle.

## DÉROULEMENT DU JEU

Est entame de la Dame ♣. Le déclarant prend avec l'As du mort. Ouest ne peut faire un signal de parité par le 10, qui risquerait de donner une levée au déclarant. Le déclarant retourne le 8 ♠ du mort, pose le Roi de sa main, qui reste maître, Est ne peut faire un signal de parité par le Valet, qui risquerait de donner une levée au déclarant. Le déclarant remonte au mort par le Roi ♣, Est pose le 5 (signal d'appel de préférence pour la couleur résiduelle la plus faible). Ouest pose le 10. Le déclarant continue par le 10 ♠, qu'Ouest prend avec son As, Est pose le Valet.

Analyse d'Ouest :

Le déclarant a la Dame d'après sa façon de jouer. Le partenaire a montré un doubleton ♠, mais sa petite carte ♣ au deuxième tour de la couleur signale qu'il n'est pas intéressé par un retour ♠ pour une coupe ou une promotion d'atout.

Ouest retourne le Valet ♦. Nord pose le Roi qu'Est prend de l'As. Est tire la Dame ♦ et continue par un petit ♣, qu'Ouest coupe. Si le déclarant surcoupe, le 8 d'atout d'Est sera affranchi pour la cinquième levée de la défense.

## RÉSULTAT

2 ♥ par Nord =

## Championnat du monde – Bermuda Bowl 2017

### Contrat final et résultat

Contrat	Déclarant	Nb levées	Nb paires
3 ♥	N	9	3
2 ♥	N	9	6
2 ♥	N	8	7
3 ♥	N	8	3
4 ♥	N	8	3

Le contrat partiel à ♥ fait presque l'unanimité.