

DONNE N° 6

Donneur E – E-O vulnérable

DONNE

♠ DV432		
♥ -		
♦ RD82		
♣ V1063		
♠ 1075		♠ AR9
♥ RDV107		♥ 86532
♦ 109		♦ AV
♣ R85		♣ D94
	♠ 86	
	♥ A94	
	♦ 76543	
	♣ A72	

ENCHÈRES

Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 ^e – SEF
	1 ♥ ¹	Passe ²	3 ♥ ³
X ⁴	Passe ⁵	4 ♦ ⁶	Passe
Passe	Passe		

¹ 14 points H ; moins-value pour 0 Dix ; plus-value pour 2 Neuf ; cinq cartes à ♥.

² 8 points H ; moins-value pour 0 Dix.

³ 9 points H ; plus-value pour un seul Roi-Dame-Valet hors atout ; + 2 points pour le 9^e atout (pas de point supplémentaire pour le 10^e atout avec les atouts 5 – 5) ; + 1 point pour un doubleton ; 12 points DH* ; soutien limite de manche promettant quatre cartes à ♥.

⁴ 9 points H ; répartition tricolore avec cinq cartes à ♠ ; 6 perdantes ; les adversaires ont neuf cartes à ♥ et semblent détenir un minimum de (12 + 8) points H ; notre camp détient, donc, 20 points H maximum, et très certainement un fit de huit cartes minimum dans l'une des trois autres couleurs ; situation favorable (non vulnérable / vulnérable) ; il faut engager le combat par un contre d'appel.

⁵ La main vaut 15 points DH avec moins-value pour 3 R-D-V hors atout ; force insuffisante pour demander la manche ; le manque d'honneurs à l'atout est source de perdantes inévitables ; il est préférable de « passer ».

⁶ Il faut annoncer les ♦, couleur la plus longue, malgré sa faiblesse.

Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell – Meckstroth	Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell – Meckstroth
	1 SA ¹	Passe	2 ♦ ²
Passe ³	2 ♥ ⁴	Passe	3 SA ⁵
Passe ⁶	4 ♥ ⁷	Passe	Passe
Passe ⁸			

¹ 14 points H ; moins-value pour 0 Dix ; plus-value pour 2 Neuf ; répartition 5-3-3-2 ; l'ouverture 1 SA avec une majeure de cinq cartes est possible ; l'enchère promet 14 – 16 points H.

² 9 points H ; +1 point pour 3 Dix ; répartition régulière avec une main de manche ; l'enchère de transfert ou Jacoby transfer (convention Texas), réservée aux mains faibles et aux mains de manche ou plus, peut donc s'appliquer ici.

³ Une intervention en position n° 4 doit être sérieuse, car les points sont placés avant un adversaire qui a des points ; l'adversaire placé avant n'a pas limité sa force et peut lui aussi avoir des points ; la main contient 6 perdantes avec un important coefficient de dévaluation par insuffisance de cartes intermédiaires ; malgré le gros avantage de la répartition et la situation de vulnérabilité favorable, il est préférable de « passer » ; quand la parole reviendra, il sera temps de compléter l'analyse.

⁴ L'annonce de la majeure du partenaire au palier le plus bas est obligatoire, pour lui laisser toutes possibilités, de « passer » jusqu'à explorer la possibilité d'un chelem.

⁵ Sans savoir si le partenaire a un soutien, on annonce la manche à sans-atout.

⁶ Les adversaires ont tous les deux une répartition régulière ; si le contrat en reste là, le mauvais partage des ♥ va être une surprise désagréable, et les honneurs de la main ont plus de chances de faire des levées ; « passer » est un bon pari.

⁷ Pas question de jouer 3 SA avec un fit de dix cartes à ♥.

⁸ 6 levées de jeu en attaque en étant optimiste, auxquelles on peut espérer une levée de jeu apportée par le partenaire, soit 7 levées de jeu en attaque, donc 3 levées de chute pour une défense au palier de 4 ; 3 levées de jeu en défense en étant optimiste, auxquelles on peut espérer une levée de jeu apportée par le partenaire, donc 4 levées de jeu et la chute du camp adverse ; la répartition régulière des adversaires donne plus de chances de faire des levées avec les honneurs de la main, et le rapport coût / bénéfice d'une enchère de défense est largement en défaveur de l'enchère de défense.

Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle Semi-fort	Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle Semi-fort
	1 ♣ ¹	Passe	1 ♥ ²
Passe ³	2 ♥ ⁴	Passe	4 ♥ ⁵
Passe ⁶	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.

¹ 14 points H ; moins-value pour 0 Dix ; plus-value pour 2 Neuf ; cinq cartes à ♥ ; enchère artificielle promettant 14 à 16 points H, sans précision sur la répartition ni les couleurs détenues.

² Enchère naturelle promettant 4 points H minimum, quatre cartes à ♥ minimum, sans quatre cartes à ♠.

³ Une intervention en position n° 4 doit être sérieuse, car les points sont placés avant un adversaire qui a des points ; l'adversaire placé avant n'a pas limité sa force et peut lui aussi avoir des points ; la main contient 6 perdantes avec un important coefficient de dévaluation par insuffisance de cartes intermédiaires ; pour une intervention en 4^e position, la couleur ♠ avec cinq cartes n'est pas assez belle, n'étant même pas une bonne indication d'entame ; un « contre » d'appel répondrait à la répartition de la main, mais il faudrait la force d'une ouverture.

⁴ Une réévaluation de la main avec ce soutien conduit à 14 points H, moins-value à cause des trois R-D-V hors atout, + 2 points pour le 9^e atout, + 1 point pour le doubleton ; 16 – 17 points DH* ; l'enchère promet un soutien de 14 – 15 points H, 14 – 17 points DH*.

⁵ Le partenaire a promis 4 cartes à ♥ et 15 – 17 points DH* ; une réévaluation de la main conduit à 9 points H, plus-value liée à un seul R-D-V hors atout, + 2 points pour le 9^e atout (ne sachant pas qu'il est déjà compté par le partenaire), + 1 point pour le doubleton ; 12 – 13 points DH* avec le fit ♥ soit 27 points DH* minimum dans la ligne ; il faut demander la manche.

⁶ 6 levées de jeu en attaque en étant optimiste, auxquelles on peut espérer une levée de jeu apportée par le partenaire, soit 7 levées de jeu en attaque, donc 3 levées de chute pour une défense au palier de 4 ; 3 levées de jeu en défense en étant optimiste, auxquelles on peut espérer une levée de jeu apportée par le partenaire, donc 4 levées de jeu et la chute du camp adverse ; si Est a promis une répartition régulière, il n'en est pas de même pour Ouest, et les petits honneurs de la main risquent de ne pas donner les levées espérées ; une défense dans cette situation de vulnérabilité même favorable risque de n'apporter aucun avantage.

CONTRAT JOUÉ

4 ♦ par Sud (après la 1^{ère} séquence)

L'ENTAME

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

Nord, par son « contre » sur 3 ♥, montre une main tricolore probablement très irrégulière avec singleton ou chicane ♥. Le partenaire ayant montré un minimum de cinq cartes à ♥, le déclarant doit détenir deux ou trois cartes à ♥, qu'il va probablement essayer de couper au mort. Il est urgent de réduire les coupes du déclarant, en entamant atout.

Entame:

10 ♦

PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

4 gagnantes (1 ♥, 2 ♦ et 1 ♣)

Sud comme main de base, 8 perdantes (2 ♠, 2 ♥, 2 ♦ et 2 ♣), dont 3 perdantes de jeu inévitables (2 ♠ et 1 ♦)

6 levées à trouver

+ 0 P (0 levée supplémentaire que l'on peut s'autoriser à perdre)

Les bonnes questions :

Les options :

- ♠, 3 levées, affranchissement d'un honneur et partage 3-3 de la couleur, nécessitant deux rentrées en main et une remontée au mort,
- ♥, 2 levées, coupes au mort, nécessitant deux rentrées en main,
- ♦, 2 levées, partage 2-2 de la couleur,
- ♣, 1 levée, affranchissement d'un petit honneur grâce à un honneur second en Ouest, ou de la 4^e carte du mort avec partage 3-3 de la couleur, nécessitant une rentrée en main puis une remontée au mort (1^{er} cas) ou une remontée au mort (2^e cas).

L'option sur les ♣ est à rejeter, car elle nécessite de donner un honneur que l'on ne peut pas se permettre de donner ; ce serait la levée de chute. L'entame atout va peut-être éclaircir la situation et permettre de définir précisément le plan de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

Ouest entame du 10 ♦. Le déclarant pose la Dame du mort. Est prend de l'As et retourne le Valet ♦. Le déclarant prend du Roi au mort.

Analyse du déclarant :

Les adversaires n'ont plus d'atout. On pourra couper deux ♥ au mort, et l'on a, ainsi, trouvé 4 levées sur les 6 manquantes. D'autre part, il n'y a plus urgence à couper les ♥ au mort, qui peuvent servir de remontée. Mais il reste deux perdantes ♣ avec un problème d'unités de contrôle. Face aux ♠ à affranchir, les adversaires ont deux unités de contrôle, alors qu'à ♣, je n'ai qu'une unité de contrôle. Les adversaires auront le temps d'affranchir leur levée ♣. Il ne reste qu'à manœuvrer pour ne perdre qu'une levée ♣. Les ♣ sont une couleur gelée. Il faut jouer sur l'affranchissement des ♠.

Le déclarant retourne un petit ♠.

Analyse d'Est :

Le déclarant peut avoir le 10 ♠, et laisser passer peut faire perdre une levée. De plus, la menace d'affranchissement des ♠ du mort, pour la défausse de perdantes ♣ du déclarant, rend urgente la prise de la main pour affranchir l'éventuel Roi ♣ du partenaire, tant que l'on détient encore une unité de contrôle à ♠.

Est plonge du Roi, et retourne un petit ♣.

Le déclarant ne peut plus empêcher la défense de faire encore une levée ♣, en plus des deux levées ♠ et de la levée ♦.

RÉSULTAT

4 ♦ par Sud - 1

AUTRE CONTRAT

4 ♥ par Est (après la 2^e séquence)

L'ENTAME

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

Les enchères adverses montrent une répartition régulière chez chaque adversaire. Il n'y a aucune source d'inquiétude révélée. Le contrat peut se jouer sur des impasses. Aussi, il faut faire une entame neutre. L'entame la plus neutre est le doubleton ♠. Avec un doubleton, il faut entamer la plus forte, le 8.

Entame:

8 ♠

PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

7 gagnantes (2 ♠, 4 ♥ et 1 ♦)

Ouest comme main de base, 5 perdantes (1 ♠, 1 ♥, 1 ♦ et 2 ♣), dont 2 perdantes de jeu inévitables (1 ♥ et 1 ♣)

3 levées à trouver

+ 1 P (1 levée supplémentaire que l'on peut s'autoriser à perdre)

Les bonnes questions :

Les options :

- ♠, 1 levée, affranchissement du 9 par double impasse, nécessitant une remontée au mort après l'entame,
- ♣, 2 levées, affranchissement d'un honneur et d'une carte intermédiaire.

L'entame montre l'absence d'honneur ♠ en Sud. L'affranchissement du 9 ♠ par double impasse paraît assuré. Les deux mains du camp sont symétriques, et les solutions sont peu nombreuses. D'une part, il est préférable que les ♣ soient attaqués par les adversaires. D'autre part, un jeu d'élimination des trois autres couleurs obligera les adversaires à jouer dans coupe et défausse s'ils ne veulent pas toucher aux ♣.

DÉROULEMENT DU JEU

***Sud entame du 8 ♠. Nord pose le Valet. Le déclarant prend du Roi de sa main. Il retourne un petit ♥. Sud laisse passer. Le déclarant pose le Roi au mort qui reste maître. Nord défausse le 4 ♠ (signal de défausse préférentielle réalisé en deux temps montrant un intérêt pour les ♦, le signal de parité n'ayant aucun intérêt). Le déclarant retourne la Dame ♥ du mort. Sud prend de l'As. Nord défausse le 2 ♠ (second temps du signal de défausse préférentielle).

Sud retourne le 3 ♦ (signal de parité montrant un nombre impair de cartes). Nord pose la Dame. Le déclarant prend de l'As de sa main. Il élimine le dernier atout adverse en remontant au mort, fait l'impasse à la Dame ♠, tire un troisième tour de ♠, et rend la main à ♦. Nord prend de la Dame.

Analyse de Nord :

La démarche du déclarant est claire et la répartition de tous les jeux l'est autant. Le déclarant met en main pour forcer à attaquer une couleur gelée, ♣, ou retourner une autre couleur dans coupe et défausse. Le partenaire a montré deux ♠, trois ♥ et probablement cinq ♦. Le déclarant qui avait trois ♠, cinq ♥ et deux ♦ au départ n'a plus que deux atouts et trois ♣. Il ne reste qu'un retour ♣ ou coupe et défausse. Il faut faire deux levées à ♣ pour la chute. Il faut, donc, espérer l'As chez le partenaire. Mais cela n'est pas suffisant. Si la Dame est chez le partenaire, tout va bien. Sinon, se pose la question de l'emplacement du Neuf. Si le Neuf est chez le partenaire, je peux retourner n'importe quelle carte à ♣, l'As prendra la Dame d'Est et la seconde levée ♣ est assurée. Si le Neuf est en Est, quelque soit le retour, le déclarant est soumis à la devinette sur la position des honneurs ♣, et peut trouver la voie du succès comme celle de la chute. Face à l'inconnue, il choisira, probablement la position la plus probable, à savoir Valet et Dix ♣ dans des mains séparées. Auquel cas, il laissera aller le retour d'un petit jusqu'à Roi-8 au mort ; dans ces conditions, le retour petit ♣ lui permettra de gagner.

Nord retourne le Dix ♣,

Analyse du déclarant :

Il ne faut pas perdre deux levées ♣ ; tout dépend de la position du Valet ; le Valet en Nord, il faut laisser aller jusqu'au Roi ; on pourra faire l'impasse au Valet au deuxième tour ; le Valet en Sud, il faut mettre la Dame ; on pourra faire l'impasse au Valet avec Roi-8 au mort ; à ce stade, toute carte adverse peut être trompeuse ; avantage statistique pour Valet et Dix séparés, donc pour mettre la Dame.

Le déclarant pose la Dame que Sud prend de l'As.

Nord pourra faire son Valet, pour la quatrième levée de la défense.

RÉSULTAT

4 ♥ par Est - 1

Championnat du monde – Bermuda Bowl 2017

Contrat final et résultat

Contrat	Déclarant	Nb levées	Nb paires
4 ♥ X	E	9	3
4 ♥	E	9	8
4 ♥	O	9	1
4 ♠ X	N	9	1
3 ♥	E	10	1
5 ♦ X	S	9	1
4 ♠ X	N	7	1
4 ♥	E	10	5
4 ♥ X	E	10	1

Le contrat de 4 ♥ est, de loin, le plus populaire, la majorité des déclarants ayant chuté.