

DONNE N° 7

Donneur S – tous vulnérable

DONNE

♠ AV63		
♥ 764		
♦ A3		
♣ AD95		
♠ D82		♠ R1074
♥ RD1085		♥ AV
♦ 10942		♦ R75
♣ 7		♣ V863
	♠ 95	
	♥ 932	
	♦ DV86	
	♣ R1042	

ENCHÈRES

Majeure 5 ^e - SEF	Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 ^e - SEF	Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth
		Passe ¹	Passe ²
1 ♣ ³	Passe ⁴	1 ♦	Passe ⁵
1 ♠	Passe	1 SA	Passe
passe	Passe		

¹ 6 points H ; plus-value pour 2 Neuf.

² 7 points H ; plus-value pour 2 Dix ; belle couleur de cinq cartes à ♥ ; force insuffisante pour une ouverture de barrage à 2 ♥.

³ 15 points H ; moins-value pour 0 Dix ; répartition balancée ; force légèrement insuffisante pour l'ouverture 1 SA.

⁴ 12 points H ; moins-value pour 0 Neuf ; main inadaptée pour une intervention (pas de majeure de cinq cartes, doubleton dans une majeure).

⁵ Belle couleur pouvant justifier une intervention en position n° 4 ; répartition favorable avec la présence d'un singleton ; en faveur de l'intervention, la qualité de la couleur évitant un éventuel « contre » punitif et une bonne indication d'entame ; en défaveur de l'intervention, une main très limite pour une intervention, faiblesse atténuée par le fait que Sud a « passé » d'entrée, et présence de quatre cartes dans la couleur annoncée par le répondant pouvant offrir une levée imprévue ; les deux camps sont vulnérables, et la réussite d'un contrat partiel à ♥ ne serait pas plus intéressante que la chute du camp adverse ; un penchant pour « passer ».

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

¹ 7 points H ; plus-value pour 2 Dix ; nous ne jouons pas le 2 majeure faible, mais un 2 majeure avec une couleur pouvant être de cinq cartes ; force insuffisante pour cette enchère.

² 15 points H ; moins-value pour 0 Dix ; répartition balancée ; 1 SA nécessite 14 – 16 points H dans la plupart des situations, mais 15 – 17 points H en 3^e position vulnérable.

³ 6 points H ; plus-value pour 2 Neuf. ; après l'ouverture 1 ♦, il faudrait un minimum de 7 points H pour annoncer 1 SA, le soutien ♦ n'existe pas puisque l'ouverture ne promet pas une couleur ♦.

⁴ 7 points H ; plus-value pour 2 Dix ; belle couleur de cinq cartes ; la force est limitée pour un réveil ; le partenaire n'est pas intervenu ; s'il a du jeu, il a une couleur ♦ ou une faiblesse dans une majeure, l'empêchant de faire un « contre » d'appel ; les deux camps sont vulnérables, et la réussite d'un contrat partiel a un résultat équivalent à la chute adverse, et réciproquement ; la seule situation imposant un réveil serait la réussite d'un contrat partiel dans chaque ligne ; cette bonne couleur de cinq cartes annonçable au palier de 1 peut permettre un réveil dans la couleur longue, sans assurance sur la présence d'un fit dans la ligne et avec le risque que les honneurs manquants soient situés chez l'ouvreur ; de plus, il permet aux adversaires de trouver un fit à ♠ ou à ♣, alors que le fit à ♦ est incertain ; un penchant pour « passer ».

Trèfle Semi- fort	Majeure 5 ^e - SEF	Trèfle Semi- fort	Majeure 5 ^e - SEF
		Passe	Passe
1 ♣ ¹	Passe	1 ♦ ²	Passe
1 SA ³	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.

¹ 15 points H ; moins-value pour 0 Dix ; répartition balancée ; enchère artificielle promettant une force de 14 à 16 points H, sans précision sur la répartition.

² Enchère conventionnelle promettant 4 points H ou plus, sans majeure de quatre cartes ou plus.

³ L'enchère promet une répartition régulière de 14 – 15 points H.

CONTRAT JOUÉ

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

L'ENTAME

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

Contre un contrat partiel, le principe général est d'entamer pour ne pas donner le contrat, de rechercher une entame neutre. Avec une belle couleur de cinq cartes, l'entame dans cette couleur est la plus favorable.

Avec une couleur de cinq cartes et une séquence imparfaite commandée par le Roi, le déclarant ayant dénié quatre cartes à ♥ par ses enchères, il faut choisir le Roi, car l'on supporte le déblocage éventuel imposé au partenaire de débloquer son éventuel honneur.

Entame:

Roi ♥

PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

5 gagnantes (1 ♠, 1 ♦ et 3 ♣)

2 levées à trouver

Les bonnes questions :

Les options :

- ♠, 1 levée, affranchissement du Valet, nécessitant deux rentrées en main puis une remontée au mort,
- ♦, 1 levée, affranchissement d'un honneur, nécessitant une rentrée en main,
- ♣, 1 levée, affranchissement de la carte de longueur d'une des deux mains.

Les deux levées manquantes sont à trouver de préférence à ♦ et ♣.

Danger, le mauvais partage des ♥ :

L'entame montre cinq cartes à ♥ en Ouest, et donc, cinq levées adverses. Un retour ♠ risquant d'affranchir un honneur ♠ adverse, on ne peut perdre aucune levée supplémentaire. Il faudra, donc, tenter l'impasse au Roi ♦, avec le Roi ♣ comme rentrée en main.

Second danger, un mauvais partage des ♣ :

Si le Valet ♣ est quatrième, il est possible de le prendre par impasse quel que soit son emplacement. Ouest étant marqué avec cinq cartes à ♥, il est plus probable que les quatre cartes à ♣ soient en Est.

DÉROULEMENT DU JEU

Ouest entame du Roi ♥ (promettant cinq cartes dont trois honneurs et demandant au partenaire de débloquer un éventuel honneur détenu). Est prend de l'As, et retourne le Valet ♥. Ouest prend de la Dame, et tire le 10 ♥.

Analyse d'Est :

Même si le déclarant a quatre levées à ♣, il n'a que six levées avec les As ♠ et ♦. Sa septième levée peut provenir de l'éventuelle Dame ♠ ou ♦ qu'il peut détenir. Si le partenaire a l'une des deux, il est urgent d'affranchir un honneur ♠ ou ♦, tant que l'on détient un arrêt dans l'autre couleur...pour la levée de chute.

Est défausse le 10 ♠ (appel de préférence montrant un intérêt pour ♠). Ouest tire ses deux petits ♥ maîtres. Est défausse le 7 ♦ (nouvel appel de préférence montrant un intérêt ici pour ♦), puis un petit ♠. Le déclarant défausse le 6 ♦ et un petit ♠.

Ouest n'a guère de mal à trouver le retour gagnant, et continue d'un petit ♠, que le déclarant prend avec l'As du mort. Il doit tenter l'impasse au Roi ♦ en rentrant en main par ♣, après avoir pris la précaution de se prémunir contre le Valet quatrième en Est (As et Dame suivi de l'impasse au Valet après la découverte du mauvais partage). L'impasse échouant, Est peut faire le Roi ♦ et le Roi ♠ pour la chute.

RÉSULTAT

1 SA par Sud - 1

Championnat du monde – Bermuda Bowl 2017

Contrat final et résultat

Contrat	Déclarant	Nb levées	Nb paires
2 ♥	W	7	1
1 SA	N	7	3
1 SA	N	6	3
3 ♣	N	8	1
2 ♥	W	8	3
2 ♥	E	8	2
2 ♥	W	9	4
2 ♥	E	9	1
1 SA	N	5	1
1 SA	S	5	1
3 ♣	S	7	1

Le contrat de 2 ♥ en Est-Ouest est un peu plus populaire que 1 SA en Nord-Sud.

Les champions américains Rodwell – Meckstroth ne se sont pas privés du contrat de 1 SA demandé par leurs adversaires pour leur infliger deux levées de chute vulnérable.

AUTRE CONTRAT

2 ♥ par Ouest

L'ENTAME

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

Contre un contrat partiel, le principe général est d'entamer pour ne pas donner le contrat, de rechercher une entame neutre. Les entames prioritaires à la couleur sont celles de couleurs sans honneur, avec l'entame du petit doubleton et l'entame à l'atout aux premières places.

L'entame à l'atout est ici la meilleure.

La carte à choisir doit exprimer la parité, qui est inversée à l'atout, le 7.

Entame:

7 ♥

PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

5 gagnantes (5 ♥)

Ouest comme main de base, 7 perdantes (2 ♠, 4 ♦ et 1 ♣), dont 3 perdantes de jeu inévitables (1 ♠, 1 ♦ et 1 ♣)

3 levées à trouver

+ 2 P (2 levées supplémentaires que l'on peut s'autoriser à perdre)

Les bonnes questions :

Les options :

- ♠, 3 levées, affranchissement d'un gros honneur, du Dix et de la quatrième carte de longueur au mort, nécessitant une rentrée en main puis une remontée au mort et un partage 3 – 3 de la couleur,
- ♦, 2 levées, affranchissement du Roi et de la quatrième carte de longueur de la main, nécessitant deux rentrées en main et un partage 3 – 3 de la couleur.

Les ♠ sont incontournables. Les deux rentrées en main sont certaines (♥ et ♣ coupé). La remontée au mort pour tirer le petit ♠ éventuellement affranchi ne peut être que le Roi ♦. Elle est incertaine.

Danger, les unités de contrôle :

Concernant l'affranchissement des levées à ♠, le camp adverse détient une ou deux unités de contrôle à ♠ et une unité de contrôle à ♦. A chaque prise de main, les adversaires peuvent jouer ♣ et raccourcir la main. Je détiens une unité de contrôle ♣ par la coupe, éventuellement deux par deux coupes, sans raccourcissement dommageable, à condition que les atouts soient partagés 3-3 chez les adversaires. La situation n'est maîtrisée que dans ce cas.

DÉROULEMENT DU JEU

Nord entame du 7 ♥ (signal de parité inversé à l'atout, montrant un nombre impair de cartes). Le déclarant prend de l'As au mort et retourne un petit ♠, pose la Dame de sa main. Nord prend de l'As. Sud pose le 5 (signal de parité impossible à cause du risque de donner une levée).

Analyse de Nord :

Le déclarant a peut-être neuf levées, avec cinq ♥, trois ♠ et un ♦ ; pour espérer faire chuter, il faut faire cinq levées à ♦ et ♣, ou quatre levées à ♦ et ♣ et la coupe d'un ♠ par le partenaire. La première option nécessite le Roi ♣ singleton chez le partenaire et un retour ♣ immédiat, la seconde nécessite un singleton ♠ et le Roi ♣ doubleton chez le partenaire, avec un retour ♠ ou ♣. Le retour ♣ s'impose.

Nord retourne un petit ♣. Sud pose le Roi, qui reste maître. Il retourne un petit ♣.

Le déclarant coupe en main, tire un tour d'atout, tente l'impasse au Valet ♠, qui réussit, continue du Roi ♠, coupé en Sud. Sud peut faire couper une seconde fois ♣, mais le déclarant élimine le dernier atout adverse, joue petit ♦ que Nord peut prendre, mais il ne peut que faire son quatrième ♣, le Roi ♦ maître servant de remontée au mort pour tirer le quatrième ♠ affranchi.

RÉSULTAT

2 ♥ par Ouest =