

# DONNE N° 8

*Donneur O – personne vulnérable*

## DONNE



♠ 7	
♥ 10832	
♦ 652	
♣ A9753	
♠ R1042	♠ 865
♥ 975	♥ ADV4
♦ R10	♦ A84
♣ RD64	♣ 1082
	♠ ADV93
	♥ R6
	♦ DV973
	♣ V

## ENCHÈRES

Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF	Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF
			Passe <sup>1</sup>
Passe <sup>2</sup>	1 ♣ <sup>3</sup>	1 ♠ <sup>4</sup>	1 SA <sup>5</sup>
Passe	Passe	2 ♦ <sup>6</sup>	Passe <sup>7</sup>
Passe <sup>8</sup>	Passe		

<sup>1</sup> 11 points H ; plus-value pour 2 Dix ; répartition équilibrée ; force légèrement insuffisante pour une ouverture.

<sup>2</sup> 4 points H.

<sup>3</sup> 11 points H ; moins-value pour 0 Neuf ; force juste en dessous d'une ouverture ; en 3<sup>e</sup> position, avec une majeure de quatre cartes, l'autre de trois cartes, il faut ouvrir ; on passera sur une réponse du partenaire dans une majeure au palier de un.

<sup>4</sup> 14 points H ; moins-value pour 0 Dix ; plus-value pour 2 Neuf ; bicolore 5 ♠ - 5 ♦ de 5 perdantes ; pas d'enchère spécifique pour un bicolore ♠ - ♦.

<sup>5</sup> Répartition équilibrée sans quatre cartes à ♥ ; arrêt dans la couleur d'intervention ; en situation d'enchère libre, l'enchère promet l'arrêt dans la couleur adverse, un minimum de 8 points H, et après « passe » un maximum de 11 points H.

<sup>6</sup> Les adversaires n'ont pas trouvé de fit, ce qui nécessite une certaine prudence ; mais avec cette main très irrégulière assez forte, où tous les points sont utiles, il faut réveiller en annonçant la seconde couleur.

<sup>7</sup> Certes le camp est non vulnérable ; mais un fit dans le camp n'est pas assuré ; les points à ♠ et ♦ sont bien placés pour espérer la chute des adversaires.

<sup>8</sup> Pas de doute, on préfère les ♦ aux ♠.

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

<sup>1</sup> Avec 11 points H et une plus-value, on ouvre ; répartition régulière.

<sup>2</sup> Avec une répartition régulière et en situation d'enchère libre, la redemande 1 SA n'existe pas ; il faudrait une ouverture maximale pour justifier de parler, et dans ce cas, on aurait ouvert de 1 SA.

<sup>3</sup> Avec cette force, on ne peut pas abandonner le combat, alors que le camp est majoritaire en points ; d'autant que les adversaires étant non vulnérables, la chute de leur camp serait désavantageuse par rapport à la réussite d'un contrat partiel dans notre camp ; le « contre » est d'appel.

Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF	Trèfle Semi-fort	Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF	Trèfle Semi-fort
			Passe
Passe	1 ♦ <sup>1</sup>	1 ♠	1 SA
Passe	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 est artificielle. Elle ne promet qu'une force de 12 points H minimum, rien concernant la répartition ou les ♦.

## CONTRAT JOUÉ

2 ♦ par Sud (après la 1<sup>ère</sup> séquence)

## L'ENTAME

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

Le déclarant a nommé deux couleurs, ♠ puis ♦, et son partenaire a passé sur la nomination de la seconde, montrant une forte préférence pour la seconde, avec probablement un singleton dans la première. Ceci pousse fortement à entamer atout, pour réduire les coupes au mort. Mais, avec Roi – 10 d'atout, l'entame atout risque de donner une levée sans compensation.

Aussi il est préférable de choisir une couleur plus neutre, ♥ ou ♣. Les deux ont un avantage pour ne pas donner de levée, ♥ sans honneur, ♣ comportant une séquence de deux honneurs. Il faut trouver l'As d'une de ces couleurs chez le partenaire, pour que celui-ci retourne atout. Mais l'entame ♣ nécessite de choisir le Roi, sauf à risquer de donner une levée si l'on ne trouve pas l'As. Le meilleur choix est, donc, l'entame ♥.

La carte d'entame doit signaler la parité. Avec trois cartes, il faut entamer du 5.

### ***Entame:***

5 ♥

## PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

3 gagnantes (1 ♠, 1 ♥ après l'entame et 1 ♣)

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

5 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 honneur, une coupe au mort et affranchissement de la carte de longueur de la main, nécessitant trois rentrées en main et un partage 4 – 3 de la couleur,
- ♦, 3 levées, affranchissement d'un honneur de la main et deux cartes de longueur, nécessitant deux remontées au mort et un partage 3-2 de la couleur,
- ♣, soit 2 levées, deux coupes en main, nécessitant deux remontées au mort et un partage 4 – 3 de la couleur, soit 1 levée, affranchissement de la petite carte de longueur du mort, nécessitant quatre remontées au mort, que l'on n'a pas.

Un plan de double coupe, deux As, le Roi ♥, deux coupes ♠ au mort et trois coupes ♣ en main, pourraient donner huit levées (si le dernier tour de ♣ est surcoupé, on peut voir s'affranchir un honneur d'atout). Mais après l'entame, un retour atout suivi d'une continuation atout fait échouer ce plan de jeu. De même, il faut s'attendre à l'impossibilité d'une coupe ♠ au mort, à cause de trois tours d'atout par la défense.

Seuls les atouts et les ♠ peuvent fournir les levées manquantes, selon le déroulement du jeu.

## DÉROULEMENT DU JEU

Ouest entame du 5 ♥. Est prend de l'As.

### Analyse d'Est :

Malgré les enchères adverses dans lesquelles le déclarant a annoncé deux couleurs et son partenaire a préféré la seconde couleur, montrant un singleton dans la première couleur du déclarant, le partenaire n'a pas entamé atout. Il doit détenir un honneur à l'atout, le Roi ou la Dame. Il faut lutter contre les coupes du déclarant, en retournant atout à travers les honneurs du déclarant.

Est retourne un petit ♦. Le déclarant monte du Valet. Ouest prend du Roi, et retourne le 10 ♦. Est prend de l'As, et retourne un petit ♦. Le déclarant prend de la Dame.

### Analyse du déclarant : Les unités de contrôle

Les trois levées restant à trouver son à ♠ (deux levées d'honneur et une levée de longueur). Si la couleur est partagée 4-3, les adversaires y détiennent deux unités de contrôle, et l'on détient trois unités de contrôle à ♥ comme à ♣, avec deux coupes et une levée d'honneur dans la couleur. Tout va bien. Si les ♣ sont partagés 5-2, l'ouverture d'Est montre que les cinq cartes à ♠ sont en Ouest, Est étant doubleton. Avec le Roi doubleton, on a nos trois levées en jouant l'As puis petit laissé passer. Avec le 10 doubleton on aura également trois levées en jouant l'As puis la Dame, le 10 tombant, libérant le 9 pour la troisième levée. Le Roi peut être en Ouest, puisqu'il a promis un arrêt à ♠. mais le Roi a plus de chances d'être en Est puisqu'il a ouvert, alors qu'Ouest a annoncé une main faible.

Le déclarant tire l'As ♠, et continue petit ♠.

Les ♠ étant partagés 4-2, le camp en défense ne peut empêcher le déclarant de faire 3 ♠, 1 ♥, 3 ♦ et 1 ♣.

## **RÉSULTAT**

2 ♦ par Sud =

*Championnat du monde – Bermuda Bowl 2017*

*Contrat final et résultat*

Contrat	Déclarant	Nb levées	Nb paires
3 ♥	E	7	2
3 SA	O	7	1
2 ♦	S	8	1
2 ♦	N	8	1
2 ♥	E	7	2
2 ♥	O	7	4
2 SA	O	7	2
3 ♣	E	8	1
3 ♥	E	8	2
3 ♦	N	8	1
3 ♦ X	N	8	1
2 ♥	E	8	1
4 ♦	S	7	1
2 ♠ X	S	6	1
2 ♣ X	N	5	1

La variété des contrats demandés est impressionnante.

Mais l'on trouve plus d'équipes qui jouent un contrat partiel à ♥ en Est-Ouest, que d'équipes qui jouent un contrat partiel à ♦ en Nord-Sud.

Les français Lorenzini – Quentin s'embarquent dans le contrat de 3 ♥ et chutent de deux levées, en défense contre 3 ♦...qui chutait.