

DONNE N° 10

Donneur E – tous vulnérable

DONNE

	♠ D	
	♥ 107542	
	♦ ADV84	
	♣ R7	
♠ 6532		♠ AR1074
♥ V98		♥ 3
♦ R1053		♦ 9762
♣ V8		♣ A106
	♠ V98	
	♥ ARD6	
	♦ -	
	♣ D95432	

ENCHÈRES

Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 ^e – SEF
	2 ♠ ¹	3 ♣ ²	Passe ³
3 ♥ ⁴	Passe	3 ♠ ⁵	Passe
4 ♣ ⁶	Passe	4 ♦ ⁷	Passe
4 ♠ ⁸	Passe	5 ♦ ⁹	Passe
5 ♥ ¹⁰	Passe	Passe	Passe

¹ 11 points H ; plus-value pour 2 Dix ; répartition 5 – 4 – 3 – 1 ; bonne majeure de cinq cartes ; une seule levée de défense extérieure ; main parfaite pour une ouverture au palier de 2 ; nous ne jouons pas le 2 majeur faible, mais le 2 majeur préconisé par Jean-René Vernes.

² 12 points H ; moins-value pour 0 Dix, plus-value pour 2 Neuf ; bicolore de 5 + perdantes ; six cartes à ♣ de mauvaise qualité ; la force est favorable à une intervention, d'autant qu'il suffit au partenaire de détenir trois cartes clés pour réaliser un chelem, mais laquelle ? La chicane à ♦ ne permet pas un « Contre » qui serait un contre d'appel. Les ♣ sont de mauvaise qualité, mais il n'y a que cette annonce pour ne pas passer.

³ 5 points H ; - 1 point pour une main très faible ; soutien de quatre cartes ; le camp détient un maximum de 16 points H et 20-21 points DH* ; après l'intervention adverse, l'enchère de 3 ♠ n'est plus une enchère constructive, non impérative, mais la poursuite du barrage ; or en situation vulnérable, on n'enchérit que très rarement pour chuter, la chute pouvant coûter très cher.

⁴ 12 points H ; moins-value pour 0 Neuf ; la Dame ♠ singleton située devant l'intervenant ne vaut rien ; il est préférable de traiter la main comme valant 10 points H ; bicolore 5 – 5 de 6 perdantes ; une manche est possible ; il faut montrer ses ♥.

⁵ Le Valet ♠ ne vaut rien ; il est préférable de traiter la main comme valant 11 points H ; ce soutien de quatre cartes et cette chicane apportent de quoi oser la manche, et même envisager un chelem, si le partenaire a les bonnes cartes à ♣ ; un cue-bid montre le soutien ♥ et permet de demander au partenaire ses forces complémentaires.

⁶ Force à ♣.

⁷ Contrôle ♦.

⁸ Contrôle ♠ (dans la quatrième couleur), mais force insuffisante pour demander le chelem tout seul.

⁹ Contrôle ♦ en déniait deux gros honneurs à ♣.

¹⁰ Il manque au moins un gros honneur à ♣.

Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell – Meckstroth	Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell – Meckstroth
	1 ♠ ¹	2 ♣	Passe ²
2 ♥ ³	Passe	2 ♠ ⁴	Passe
3 ♣ ⁵	Passe	3 ♥ ⁶	Passe
4 ♦ ⁷	Passe	4 ♥ ⁸	Passe
Passe ⁹	Passe		

¹ 11 points H ; plus-value pour 2 Dix ; majeure de cinq cartes ; on peut ouvrir avec 11 points.

² Soutien de quatre cartes ; mais seulement 6-7 points DH* ; il est préférable de « passer » ; en situation vulnérable, il n'y aurait rien à gagner à parler.

³ Une manche est possible ; avec ces cinq cartes à ♥, il faut rechercher un fit 5-3 en majeure ; l'enchère est impérative.

⁴ Ce soutien de quatre cartes et cette chicane apportent de quoi oser la manche, et même envisager un chelem, si le partenaire a les bonnes cartes à ♣ ; un cue-bid montre le soutien ♥ et permet de demander au partenaire ses forces complémentaires.

⁵ Force à ♣.

⁶ Confirmation du soutien fort ; invitation au chelem.

⁷ Contrôle ♦.

⁸ Dénie un contrôle ♠ et deux gros honneurs à ♣.

⁹ Il manque un contrôle en premier à ♠ et un gros honneur à ♣.

Majeure 5 ^e - SEF	Trèfle Semi-fort	Majeure 5 ^e - SEF	Trèfle Semi-fort
	2 ♠	3 ♣	Passe
3 ♥	Passe	3 ♠	Passe
4 ♣	Passe	4 ♦	Passe
4 ♠	Passe	5 ♦	Passe
5 ♥	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 Mêmes commentaires que dans la première séquence.

CONTRAT JOUÉ

5 ♥ par Nord (après la 1^{ère} séquence)

L'ENTAME

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

Les enchères adverses montrent que Sud envisageait un chelem. Nord a montré une force à ♣, couleur secondaire du répondant et un contrôle ♠. Sud a montré un contrôle ♦, puis a évité la recherche des As par un Blackwood en annonçant de nouveau ♦, et en sautant ainsi ♣, ce qui tend à montrer qu'il recherchait une force supplémentaire à ♣, niée par son partenaire, et conduisant à l'abandon du chelem. Rien d'étonnant puisque l'on détient deux As.

L'élément favorable à une entame neutre est le jeu à l'entame qui a un gros potentiel défensif (en espérant que le contrôle ♠ annoncé par Nord ne soit pas une chicane, peu probable). L'élément favorable à une entame agressive est la présence d'une longueur menaçante (♣). Une entame agressive peut être à ♦, avec l'espoir de trouver un gros honneur affranchissable chez le partenaire, peu probable après les deux enchères à ♦ de Sud. Une autre entame agressive peut être à ♣, avec l'espoir de trouver un singleton chez le partenaire.

Le jeu du déclarant va être basé sur les levées de la couleur longue secondaire. Or, les enchères adverses montrent que la couleur a des faiblesses. Il est, donc, préférable de choisir l'option de l'entame neutre. L'As ♠ étant parfait.

Entame:

As ♠

PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

6 gagnantes (5 ♥ et 1 ♦)

Nord comme main de base, 5 perdantes (1 ♠, 3 ♦ et 1 ♣), dont 2 perdantes de jeu inéluctables (1 ♠ et 1 ♣)

5 levées à trouver

+ 0 P (0 levées supplémentaires que l'on peut s'autoriser à perdre)

Les bonnes questions :

Les options :

- ♦, 3 levées (affranchissement d'un honneur, 2 levées par la coupe d'une ou deux perdantes au mort, affranchissement d'un petit ♦ s'ils sont partagés 4-4), nécessitant quatre reprises en main, que l'on n'a pas,
- ♣, 4 levées (affranchissement d'un honneur, 3 levées par affranchissement des petits ♣ du mort après la coupe en main du 3^e tour), nécessitant un partage 3-2 et (une ou) deux remontées au mort, dont une seule est certaine (coupe d'un ♦).

Le plan de jeu passe par la réalisation de quatre levées à ♣ en les espérant partagés 3-2 et d'une coupe ♦ au mort.

Le problème des remontées au mort :

Espérons les ♣ partagés 3-2. Selon le jeu des ♣ par les adversaires, il peut falloir deux remontées au mort, qui ne pourront peut-être provenir que de l'atout. Il faudra, donc, ne faire que deux tours d'atout avant de jouer le Roi. Puis, on fera un éventuel troisième tour d'atout quand la situation des ♣ ne requière plus qu'une seule remontée au mort (par une coupe ♦).

Si les ♣ sont partagés 4-1, on pourra gagner en faisant deux tours d'atout, et en tablant sur trois levées à ♣ (avec un affranchissement par deux coupes en main) et deux coupes ♦ au mort, complétant les cinq levées à l'atout et l'As ♦, ce qui suppose que les atouts soient partagés 2-2.

DÉROULEMENT DU JEU

Est entame de l'As ♠. La Dame tombe en Nord.

Analyse d'Est :

Une continuation ♠ va donner une levée. Le risque d'affranchissement des ♣ du mort est réel, mais dans quelle couleur faut-il contre-attaquer pour affranchir ses levées avant les ♣ du mort ? Ce ne peut pas être à ♦, couleur où le mort est chicane. La levée de chute ne peut provenir que de la faiblesse des ♣. Un retour neutre, l'atout, est préférable.

Est continue par un petit atout. Le déclarant prend avec l'As du mort. Il tire le Roi d'atout, et continue par un petit ♣ du mort. Ouest joue le 8, le déclarant le Roi. Est prend de l'As.

Est retourne un petit ♦. Le déclarant prend en main. Il élimine le dernier atout adverse, peut affranchir les ♣ par une coupe en main, remonter au mort par une coupe à ♦ pour tirer ses trois petits ♣ affranchis, et terminer en main avec son dernier atout.

RÉSULTAT

4 ♥ par Nord + 1

Championnat du monde – Bermuda Bowl 2017

Contrat final et résultat

Contrat	Déclarant	Nb levées	Nb paires
4 ♠ X	E	6	1
5 ♥ X	S	11	1
4 ♠ X	E	7	1
5 ♥	S	11	3
4 ♥	S	11	10
4 ♥	N	11	3
4 ♥	S	10	1
3 ♠	E	7	1
6 ♥ X	S	11	1

La majorité des équipes joue le contrat de 4 ♥, et le réussit avec une levée de mieux.