

# DONNE N° 11

Donneur S – personne vulnérable

## DONNE

	♠ A1073	
	♥ R108	
	♦ DV	
	♣ A832	
♠ V964		♠ -
♥ V72		♥ A6543
♦ R5		♦ A10843
♣ RD74		♣ V95
	♠ RD852	
	♥ D9	
	♦ 9762	
	♣ 106	

## 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>	1 ♥ <sup>4</sup>	1 ♠ <sup>5</sup>	2 ♥ <sup>6</sup>
2 ♠ <sup>7</sup>	4 ♥ <sup>8</sup>	Passe <sup>9</sup>	Passe
Passe <sup>10</sup>			

<sup>1</sup> 7 points H ; + ¼ point pour 2 Neuf.

<sup>2</sup> 10 points H ; - ½ point pour 0 Dix.

<sup>3</sup> 14 points H ; + ½ point pour 2 Dix, - ¼ pour 0 Neuf ; répartition régulière sans majeure de cinq cartes.

<sup>4</sup> 9 points H ; bicolore 5 ♥ - 5 ♦ de 7 perdantes et 5 ½ levées de jeu ; pas d'enchère pour annoncer directement le bicolore.

<sup>5</sup> 4 cartes à ♠ et force suffisante pour l'annonce d'une couleur au palier de un en réponse, après une intervention.

<sup>6</sup> 10 points H ; - ½ point pour 0 Dix ; -1 point pour 4 Roi-Dame-Valet hors atout ; il faut traiter la main comme valant 8 ½ points H, 9 ½ points HLD\* ; soutien de trois cartes.

<sup>7</sup> 14 points H ; + ½ point pour 2 Dix, - ¼ point pour 0 Neuf ; soutien de quatre cartes ; - ½ point pour 3 Roi-Dame-Valet hors atout ; - ½ point pour doubleton d'honneurs ; 14 points DH\*.

<sup>8</sup> Huit cartes à ♥ dans le camp ; comptons une moyenne de neuf cartes à ♠ dans le camp adverse, soit 17 levées totales ; un correctif s'impose : le partenaire a en moyenne quatre cartes à ♠ et 2 ou 3 cartes à ♦ ; il peut priver les adversaires d'une levée atout ♠, selon la qualité de ses cartes à ♠ ; avec cinq cartes à ♦ en main, le camp a des chances de faire une ou deux levées supplémentaires, grâce au double fit ; résultat : 18 levées totales ; l'enchère de 4 ♥ est favorable.

<sup>9</sup> Neuf cartes à ♠ dans le camp ; comptons 8 cartes à ♥ dans le camp adverse (3 cartes chez le partenaire), soit 17 levées totales ; la présence de neuf atouts permet de réévaluer le jeu du partenaire de 13 – 15 points DH\* à 15- 17 points DH\* ; il faudrait 18 ½ points DH\* chez le partenaire pour avoir une chance de réussir la manche à ♠ (26 ½ points DH\* dans le camp nécessaires) ; avec 18 levées totales, la surenchère de 4 ♠ serait envisageable, en attaque comme en défense, d'après l'application de la loi des levées totales de Jean-René Vernes ; point négatif : le doubleton ♣ qui peut conduire à réduire le nombre de levées totales d'une levée, si Est a un doubleton ♣ également ; le diagnostic n'est pas en faveur d'une surenchère.

<sup>10</sup> Rien à ajouter.

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>7</sup>
1 SA <sup>2</sup>	2 ♥ <sup>3</sup>	2 ♠ <sup>4</sup>	3 ♥ <sup>5</sup>
3 ♠ <sup>6</sup>	4 ♥ <sup>7</sup>	Passe <sup>7</sup>	Passe
Passe <sup>7</sup>			

<sup>1</sup> 7 points H ; + ¼ point pour 2 Neuf ; force insuffisante pour une ouverture de 2 ♠ avec une couleur de cinq cartes.

<sup>2</sup> 14 points H ; + ½ point pour 2 Dix, - ¼ point pour 0 Neuf ; main régulière, ouverture en 3<sup>e</sup> position non vulnérable.

<sup>3</sup> 9 points H ; bicolore 5 ♥ - 5 ♦ de 7 perdantes et 5 ½ levées de jeu ; non vulnérable ; la force est très limite pour une intervention ; mais, avec une chicane ♠, le risque en « passant » est de se retrouver au tour suivant avec des adversaires à 3 ♠, alors qu'ils peuvent n'avoir que 20 points dans leur ligne, face à un bon contrat compétitif dans notre camp ; l'enchère montre un bicolore avec cinq cartes à ♥ et une couleur mineure annexe ; avec un unicolore, il faudrait annoncer un 2 ♦ « multi » promettant un unicolore de six ♥ ou six ♠.

<sup>4</sup> Pas de manche en vue ; l'enchère promet cinq cartes ou plus dans la couleur annoncée et une main faible ; avec une main limite de manche, il faudrait utiliser la convention « Lebensohl », et avec une main suffisante pour la manche, il faudrait annoncer la couleur au palier de 3 avec enchère de transfert.

<sup>5</sup> Soutien de trois cartes ; 10 points H ; - ½ point pour 0 Dix ; - 1 point pour 4 Roi-Dame-Valet hors atout ; 9 ½ points HLD\* ; La force justifie le soutien.

<sup>6</sup> Le soutien de quatre cartes justifie l'enchère.

<sup>7</sup> Mêmes commentaires que dans la première séquence.

Trèfle Semi-fort	Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF	Trèfle Semi-fort	Majeure 5 <sup>e</sup> - SEF
		Passe <sup>2</sup>	Passe <sup>2</sup>
1 ♣ <sup>1</sup>	1 ♥ <sup>2</sup>	1 ♠ <sup>2</sup>	2 ♥ <sup>2</sup>
2 ♠ <sup>2</sup>	4 ♥ <sup>2</sup>	Passe <sup>2</sup>	Passe
Passe <sup>2</sup>			

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> 14 points H ; + ½ pour 2 Dix, - ¼ pour 0 Neuf ; ouverture artificielle promettant de 14 à 16 points H, sans précision sur les couleurs détenues et la répartition.

<sup>2</sup> Mêmes commentaires que dans la première séquence.

## CONTRAT JOUÉ

4 ♥ par Est (après la 1<sup>ère</sup> séquence)

## L'ENTAME

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

A la vue de la main, l'entame fondamentale suggérée est la tête de séquence, c'est à dire le Roi ♠. Ouest n'a pas montré de couleur longue susceptible de fournir des défausses pour Est. Les perdantes du déclarant ne vont pas disparaître...à condition de ne pas faire une entame hasardeuse. L'heure est à une entame neutre, donc confirmant l'entame ♠, soutenue par le partenaire.

### *Entame:*

Roi ♠

## PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

3 gagnantes (1 ♥ et 2 ♦)

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

7 levées à trouver

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

Couleurs offrant des levées affranchissables :

- ♠, 1 à 4 levées (coupe des ♠ du mort en main),
- ♥, 2 levées (partage 3 – 2 ou partage 4 – 1 avec affranchissement du Valet)
- ♦, 2 ou 3 levées (une coupe au mort, affranchissement des petits ♦ de la main)

- ♣, 2 ou 3 levées (affranchissement des honneurs, partage 3 – 3, affranchissement du 9 si le 10 est second)

Bonnes questions :

Influence des unités de contrôle sur la ligne de jeu :

En plus des levées affranchissables à l'atout, les ♦ et les ♣ sont nécessaires pour trouver les sept levées manquantes, dont trois levées à ♦ ou à ♣. Les atouts adverses devront être éliminés. Les adversaires détiennent deux unités de contrôle à l'atout, deux unités de contrôle à ♦ (0 si les ♦ sont partagés 3 – 3) et une unité de contrôle à ♣, soit cinq unités de contrôle (ou trois si les ♦ sont favorablement partagés). Tandis que sur des retours ♠ adverses systématiques, nous ne détenons que deux unités de contrôle à ♠ par la coupe, dont une saute à l'entame. Le nombre de nos unités de contrôle est insuffisant, les retours ♠ pouvant faire perdre la maîtrise du coup.

Il faut espérer ne pas devoir éliminer les atouts adverses, ne donner la main qu'une fois à ♣, espérer les ♦ et les ♣ partagés 3 – 3 pour pouvoir faire trois levées à ♦ avec une coupe au mort, deux levées à ♣ (les honneurs affranchis). Avec les trois remontées au mort (Roi ♦, coupe ♦ et honneur ♣) on pourra couper trois ♠ en plus de l'entame. Avec l'As ♥, nous aurons dix levées.

## DÉROULEMENT DU JEU

Sud entame du Roi ♠, pour le 7 en Nord (signal d'appel de préférence pour ♦) et coupé en Est, qui retourne un petit ♣, pour le 6 en Sud (impossible de faire un signal de parité sans risquer de donner une levée), la Dame en Ouest et l'As en Nord.

*Nord* : quel peut être le plan de jeu du déclarant ? Les coupes de la main courte à ♦ peuvent être un danger si le plan de jeu du déclarant est une double coupe (♠ d'un côté, ♦ de l'autre). Mais avec un doubleton ♦, on arrêtera facilement ce plan. En l'absence de couleur affranchissable au mort, il ne faut pas prendre de risque par la relance. Le retour le moins risqué est ♠.

Nord retourne le 3 ♠, coupé en Est, qui tire le Valet ♣, pour le 10 en Sud.

*Est* : Le Valet ♣ joué a pour but d'affranchir le 9, si le 10 était second. Le probable doubleton ♣ en Sud rend improbable la réussite du contrat. Il ne faut plus rechercher que neuf levées. Mais le 9 ♣ est affranchi. Nord est affiché avec quatre cartes à ♠ et quatre cartes à ♣.

S'il a trois cartes à ♦, Sud en a également trois. Nous avons les deux remontées au mort (Roi ♦ et coupe ♦) pour permettre deux coupes supplémentaires à ♠ pour neuf levées (5 ♥, 3 ♦ dont 1 coupé et 1 ♣). Dans ce cas, il ne faut pas donner la main aux adversaires qui retourneraient atout, mais continuer ♦.

Si Nord a deux cartes à ♦, le troisième tour de ♦ sera surcoupé en Nord, et avec une seule remontée au mort on ne pourra faire qu'une coupe supplémentaire à ♠. Il faudra faire trois ♣. Ceci nécessite d'éliminer les deux atouts de Sud (avec deux cartes à ♦ en Nord, Nord a trois atouts), en commençant par un coup à blanc pour ne pas perdre la maîtrise du coup. Il faut conserver la remontée au mort du Roi ♦ pour tirer le Roi ♣ après avoir tiré le 9. On pourra faire quand même neuf levées (4 ♥, 2 ♦ et 3 ♣) Dans ce cas, il faut continuer petit Atout, sans toucher aux ♦.

En l'absence d'informations adverses, léger avantage pour un partage 3 – 3 des ♦, conforté par l'appel de préférence de Nord à ♦ à la première levée, qui semble montrer Dame-Valet, qui a plus de chances d'être troisième que second.

Est continue par un petit ♦, pour le Roi en Ouest et le Valet en Nord.

*Est* : Le décor change. Nord semble avoir Dame-Valet ♦ doubleton, et donc trois cartes à ♥. Le 10 ♦ devient donc affranchissable, permettant de raccourcir Nord en atout, d'éliminer les atouts adverses en deux tours en conservant le troisième atout du mort, pour faire une seconde levée à ♣.

Est continue par un petit ♥ du mort, pour le 8 en Nord, l'As de sa main et le 9 en Sud, tire l'As ♦, pour la Dame en Nord, puis par le 10, coupé du 10 ♥ en Nord, défause du 9 ♠ en Ouest.

Nord retourne un petit ♣, pour le 9 en Est, coupé de la Dame en Sud.

Le déclarant, avec deux atouts restants dans chaque main, peut faire un ♠ coupé en main, un atout et le Roi ♣ du mort, la défense ne pouvant plus faire que le Roi d'atout en Nord.

## RÉSULTAT

4 ♥ - 1

*Championnat du monde – Bermuda Bowl 2017*

### *Contrat final et résultat*

Contrat	Déclarant	Nb levées	Nb paires
4 ♠	O	4	1
3 ♠	S	10	2
3 ♠	N	10	1
3 ♠	S	9	3
3 ♠	N	9	3
4 ♥	E	9	6
4 ♠	S	9	2
3 ♥	E	9	2
3 ♥	O	9	1
3 ♥	E	10	1

Les équipes sont partagées entre une manche ou un contrat partiel à ♠ en Nord-Sud et une manche ou un contrat partiel à ♥ en Est-Ouest. Constatons que le contrat optimal en attaque de 3 ♠ peut faire l'objet d'une bonne défense par le contrat de 4 ♥ en Est-Ouest, qui n'a pas été demandé aussi souvent que cela.