

DONNE N° 12

Donneur O – N-S vulnérable

DONNE

	♠ 7	
	♥ ADV643	
	♦ AV62	
	♣ A7	
♠ R1083		♠ D654
♥ R95		♥ 72
♦ 83		♦ 954
♣ R1082		♣ V965
	♠ AV92	
	♥ 108	
	♦ RD107	
	♣ D43	

ENCHÈRES

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

¹ 9 points H ; + ½ point pour 2 Dix.

² 16 points H ; - ½ point pour 0 Dix, - ¼ point pour 0 Neuf ; il est préférable de traiter la main comme valant 15 points H ; 16 points HL ; bicolore avec longue ♥.

³ 3 points H ; - ½ point pour 0 Dix, + ¼ point pour 2 Neuf ; - 1 point à cause d'une main très faible.

⁴ 12 points H ; + ½ pour 2 Dix ; 4 cartes à ♠.

⁵ Avec ce bicolore 6 - 4, deux enchères sont possibles : soit l'annonce des ♦ en bicolore économique, promettant soit une force dans la zone Zo 1 ou Zo 2 (12 à 17 ½ points H) et une main bicolore, ou dans la zone Zo 2 (15 à 17 ½ points H) sans garantir quatre cartes à ♦ après la réponse de 1 ♠, soit la répétition sans saut de la couleur d'ouverture, promettant une force dans la zone Zo 1 ou au minimum de la zone Zo 2 (12 à 16 points HL), une répartition irrégulière et une couleur de six cartes, la couleur de réponse étant juste au-dessus de la couleur d'ouverture ; Avec six beaux ♥ et quatre ♦ corrects, priorité à l'annonce du bicolore.

⁶ Cette main de 12 ½ points H et de 13 ½ points DH* en soutien à ♦ permet de demander une manche ; la couleur ♣ manque d'arrêt solide pour jouer à sans atout, face au partenaire qui a montré neuf cartes rouges ; le soutien des ♦ n'étant pas impératif, il faut nommer la quatrième couleur, dite « quatrième couleur forcing », pour demander au partenaire des informations sur sa main et trouver le meilleur contrat ; dépassant 2 SA, elle est impérative de manche.

⁷ Sans soutien de trois cartes à ♠, ni cinq cartes à ♦ ; arrêt fragile à ♣ ; force dans la zone Zo 2 et belle couleur de six cartes à ♥, permettent d'annoncer les ♥ avec saut, la force du camp pouvant supporter une correction à 4 SA du partenaire.

⁸ Le partenaire a promis une force dans la zone Zo 2, six beaux ♥ et quatre cartes à ♦ ; un chelem est possible ; il faut montrer le soutien ♦.

⁹ OK pour le chelem ; il faut supposer que le partenaire a un contrôle dans sa couleur ♠ pour avoir fait ces enchères positives ; montre le contrôle en premier pour un éventuel grand chelem.

¹⁰ Il faudrait As-Roi-Dame ♥, As ♦ et As ♣ chez le partenaire, soit 17 points H pour réussir le grand chelem.

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

¹ 16 points H ; - ½ point pour 0 Dix, - ¼ point pour 0 Neuf ; il est préférable de traiter la main comme valant 15 points H ; 16 points HL ; couleur ♥ de six cartes ; enchère naturelle.

² La répétition des ♥ est prioritaire sur l'annonce des ♦ avec six cartes à ♥ et seulement quatre cartes à ♦ ; l'enchère ne précise pas la force (11 à 15 ½ points H).

³ Le partenaire a montré un minimum de 11 points H et six cartes à ♥, ou 14 points H et cinq ou six cartes à ♥ ; avec les 12 ½ points H, la manche doit être demandée et un chelem n'est pas exclu ; l'enchère est un relais impératif de manche et demande au partenaire des informations sur sa main.

⁴ Avec ce bicolore 6 – 4 de 5 perdantes, il faut montrer la seconde couleur avec saut.

⁵ Le partenaire a montré un bicolore 6 ♥ - 4 ♦, de 4 à 5 ½ perdantes ; le beau fit ♦ et l'As ♠ permettent d'espérer un chelem ; mais il manque un contrôle ♣. 4 ♥ et 4 ♠ seraient des freins.

⁶ Cette belle main permet de poursuivre les enchères vers le chelem ; contrôle en premier à ♣, au cas où le partenaire envisagerait un grand chelem.

⁷ Il faudrait As-Roi-Dame ♥, As ♦ et As ♣ chez le partenaire, soit 17 points H, pour espérer un grand chelem ; son ouverture a montré un maximum de 15 ½ points H.

⁸ Mêmes commentaires que dans la première séquence.

Trèfle Semi-fort	Majeure 5 ^e - SEF	Trèfle Semi-fort	Majeure 5 ^e - SEF
			Passe**
1 ♣ ²	Passe**	1 ♠ ²	Passe
2 ♥ ³	Passe	3 ♦ ⁴	Passe
4 ♦ ⁵	Passe	5 ♦ ⁶	Passe
6 ♦ ⁷	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 16 points H ; - ½ à cause de l'absence de Dix, - ¼ à cause de l'absence de Neuf ; il est préférable de traiter la main comme valant 15 points H ; 16 points HL (Jean-René Vernes ne compte pas la cinquième carte de la couleur) ; enchère artificielle promettant 14 à 16 points H, sans précision sur la ou les couleurs détenues.

² 12 points H ; + ½ pour 2 Dix ; enchère naturelle.

³ Enchère naturelle promettant une couleur de cinq cartes.

⁴ Cette main de 12 ½ points H justifie l'ambition de demander une manche ; une manche à sans atout est envisageable, mais il serait préférable que les sans atouts soient demandés par le partenaire, à cause de la tenue des ♣.

⁵ Le partenaire recherche un soutien ♠, ou un arrêt à ♣ ; l'As pourrait bien être insuffisant pour jouer à Sans atout ; avec cette main, il faut montrer le soutien à ♦, sans oublier qu'un chelem n'est pas exclu.

⁶ Le partenaire a rejeté la manche à sans atout ; c'est, donc, la manche à ♦ qu'il faut envisager, voire le chelem ; mais il manque le contrôle à ♣.

⁷ Avec cette belle couleur ♥ qui procure probablement une levée supplémentaire, pas encore comptabilisée, et un contrôle ♣, le chelem peut être demandé.

CONTRAT JOUÉ

6 ♦ par Nord (après la 1^{ère} 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 le doubleton ♥. Mais l'analyse de la séquence d'enchère est essentielle. Le déclarant a montré une belle couleur ♥ et un contrôle en premier à ♣. Le mort doit avoir un contrôle ♠ pour avoir montré un soutien à ♦ au palier de 5, après avoir annoncé la couleur ♠. Il y a peut-être une levée à affranchir à ♠ avant la défausse sur la longue ♥ du déclarant. Avec quatre cartes contenant un honneur, il faut entamer de la troisième meilleure, le 5.

Entame:

5 ♠

PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

11 gagnantes (1 ♠, 5 ♥, 4 ♦ et 1 ♣)

Nord comme main de base, 2 perdantes (1 ♥ et 1 ♣), dont aucune perdante de jeu inéluctable
1 levée à trouver

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

Couleurs offrant des levées affranchissables :

- ♠, 1 levée (coupe en main),
- ♥, 1 levée (prise du Roi),
- ♣, 1 levée (affranchissement de la Dame).

La réussite du contrat passe par l'affranchissement et la réalisation des ♥. La richesse des honneurs ♥ permet de donner le Roi, la levée que l'on peut s'autoriser à perdre. Il faudra conserver une rentrée en main pour tirer les ♥ une fois affranchis (coupe ♠, atout ou As ♣)

Dangers :

1. Risque de coupe ♥

Si les ♥ sont partagés 3 – 2, et le Roi troisième, le détenteur du Roi peut prendre le deuxième tour et faire couper son partenaire, si celui-ci détient un atout. Pour l'éviter, il ne faut pas donner le Roi au deuxième tour de ♥, ou éliminer les atouts de la main courte à ♥.

Si les ♥ sont partagés 4 – 1, le détenteur du Roi peut faire couper son partenaire si celui-ci détient un atout. Pour l'éviter, il faut éliminer les atouts de la main courte à ♥.

2. Partage 4 – 1 des atouts

Si l'on envisage de couper un ♠ en main, et si les atouts sont partagés 4 – 1, il est impossible d'éliminer tous les atouts avant de faire la levée de coupe.

En conclusion, on prend l'entame, et on tire deux tours d'atout en utilisant les honneurs de la main. Si les adversaires fournissent, on élimine le dernier atout, et on tente l'impasse au Roi ♥ pour 13 levées si tout va bien. Si les atouts sont partagés 4 – 1, on élimine les derniers atouts, on tente l'impasse au Roi ♥ pour 12 levées avec l'As ♣.

DÉROULEMENT DU JEU

Est entame du 5 ♠, pour l'As du mort. Le déclarant tire l'As et le Valet ♦. Les adversaires fournissent. Nord tire le Roi ♦ du mort, tente l'impasse au Roi ♥ en partant du 10, qui réussit. Il renouvelle l'impasse et tire tous ses ♥, sur lesquels il défasse deux ♣ du mort, tire l'As ♣ et coupe un ♣ au mort, et enfin coupe un ♠ en main.

RÉSULTAT

6 ♦ + 1

Championnat du monde – Bermuda Bowl 2017

Contrat final et résultat

Contrat	Déclarant	Nb levées	Nb paires
6 ♥	N	12	5
6 ♦	N	13	3
6 ♦	S	13	3
4 SA	S	13	1
3 SA	S	13	1
4 ♥	N	12	7
5 ♦	N	13	2

Seule une équipe sur deux arrive au chelem, et seulement une sur quatre à 6 ♦, qui, en fait, a une bonne probabilité de réussite, ce qui peut paraître étonnant. Les champions se partagent en gros en trois tiers, l'un demandant 6 ♥, le second 6 ♦ et le troisième s'arrêtant à 4 ♥.