

DONNE N° 13

Donneur N – tous vulnérable

DONNE

	♠ R853	
	♥ 952	
	♦ AR982	
	♣ V	
♠ V		♠ AD7642
♥ RV103		♥ A7
♦ 76		♦ D3
♣ A108752		♣ R63
	♠ 109	
	♥ D864	
	♦ V1054	
	♣ D94	

ENCHÈRES

Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell - Meckstroth	Majeure 5 ^e – SEF
Passe ¹	1 ♠ ²	Passe ³	1 SA ⁴
Passe	2 ♠ ⁵	Passe	3 ♠ ⁶
Passe	4 ♠ ⁷	Passe	Passe
Passe			

¹ 11 points H ; - ½ pour 0 Dix, + ¼ pour 2 Neuf ; force légèrement insuffisante pour une ouverture.

² 15 points H ; - ½ pour 0 Dix, - ¼ pour 0 Neuf ; majeure de six cartes ; 15 points HL.

³ 5 points H ; + ½ pour 2 Dix, + ¼ pour 2 Neuf.

⁴ 9 points H ; + ½ pour 2 Dix, - ¼ pour 0 Neuf ; force insuffisante pour annoncer une couleur au palier de 2 ; l'enchère promet une force dans la zone Zr 2 ou au bas de la zone Zr 3 (6 à 9 ½ points H).

⁵ Après la réponse de 1 SA, l'enchère promet six cartes ♠ et une force dans la zone Zo 1 ou au minimum de Zo 2 (12 à 16 points HL).

⁶ Le partenaire a promis 6 cartes ♠ et une force dans la zone Zo 1 ou au bas de Zo 2 (12 à 16 points HL) ; avec une force au bas de la zone Zr 3, une manche est possible si la force du partenaire est maximale (15 à 16 points HL) ; deux enchères propositionnelles de manche sont possibles, 2 SA et le soutien de l'ouvreur avec cet honneur singleton ; la main très irrégulière avec ce petit doubleton ♦ rend préférable le soutien ♠ ; ce fit 6-1 offre une levée d'atout supplémentaire de longueur, compensant le risque qu'une levée d'atout soit perdue si ceux-ci sont partagés 4-2 dans le camp adverse ; l'enchère propositionnelle de manche peut être faite.

⁷ Force maximale ; il faut accepter la proposition de manche.

Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell – Meckstroth	Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell – Meckstroth
Passe ⁴	1 ♠ ⁴	Passe ⁴	1 SA ¹
Passe	2 ♠ ²	Passe	3 ♠ ³
Passe	4 ♠ ⁴	Passe	Passe
Passe			

¹ 9 points H ; + ½ pour 2 Dix, - ¼ pour 0 Neuf ; force insuffisante pour annoncer une couleur au palier de 2 ; l'enchère promet une force de 6 à 12 points H ; elle est semi-impérative, l'ouvreur devant reparler, sauf si sa main est vraiment minimale.

² Avec 15 points HL, il faut reparler ; l'enchère promet une force pas minimale (12 ½ à 15 ½ points HL) avec six cartes à ♠.

³ Le partenaire a promis 6 cartes ♠ et une force de 12 ½ à 15 ½ points HL) ; avec une force d'un peu plus de 9 points H, une manche est possible si la force du partenaire est maximale (14 à 15 ½ points HL) ; deux enchères propositionnelles de manche sont possibles, 2 SA et le soutien de l'ouvreur avec cet honneur singleton ; la main très irrégulière avec ce petit doubleton ♦ rend préférable le soutien ♠ ; ce fit 6-1 offre une levée d'atout supplémentaire de longueur, compensant le risque qu'une levée d'atout soit perdue si ceux-ci sont partagés 4-2 dans le camp adverse ; l'enchère propositionnelle de manche peut être faite.

⁴ Mêmes commentaires que dans la première séquence.

Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle Semi-fort	Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle Semi-fort
Passe ⁹	1 ♣ ¹	Passe ⁹	1 ♥ ²
Passe	1 ♠ ³	Passe	2 ♣ ⁴
Passe	2 ♠ ⁵	Passe	2 SA ⁶
Passe	3 ♠ ⁷	Passe	4 ♠ ⁸
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 ; - ½ pour 0 Dix, - ¼ pour 0 Neuf ; l'enchère est artificielle, promet de 14 à 16 ½ points H, et ne promet rien sur la couleur ♣.

² 9 points H ; + ½ pour 2 Dix, - ¼ pour 0 Neuf ; 4 cartes ♥ ; l'annonce de la majeure est prioritaire ; l'enchère promet quatre cartes ♥ minimum, moins de quatre cartes ♠ et 4 points H minimum.

³ Enchère naturelle promettant cinq cartes ♠ minimum.

⁴ Avec une force d'un peu plus de 9 points H, face aux 14 points H minimum promis par le partenaire, il faut faire une enchère impérative ; 2 ♣ est la seule enchère impérative (mais pas de manche) ; elle est artificielle.

⁵ L'enchère peut montrer une couleur de six cartes, mais aussi cacher un bicolore 5 ♠ - 4 ♣.

⁶ Enchère relais.

⁷ L'enchère montre une couleur de six cartes.

⁸ Le partenaire a promis 6 cartes ♠ et une force de 14 à 16 ½ points H ; avec une force d'un peu plus de 9 points H, une manche doit être demandée ; deux enchères sont possibles, 3 SA et le soutien de l'ouvreur avec cet honneur singleton ; la main très irrégulière avec ce petit doubleton ♦ rend préférable le soutien ♠ ; avec ce fit 6-1, le camp bénéficie d'une levée d'atout supplémentaire, atténuée par le risque qu'une levée d'atout soit perdue si ceux-ci sont partagés 4-2 dans le camp adverse.

⁹ Mêmes commentaires que dans la première séquence.

CONTRAT JOUÉ

4 ♠ par Est (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 la tête de séquence, c'est à dire le Valet ♦. Est a six cartes ♠. Ouest n'a pas un véritable soutien ♠. Ouest peut avoir une couleur longue sur laquelle le déclarant pourrait défausser ses perdantes, mais on ne sait pas laquelle. Et puis sa faiblesse, et la couleur courte possible de son partenaire peuvent empêcher cet affranchissement. Face à ce contrat dont la réussite n'est pas garantie, l'heure est à une entame la plus neutre possible, donc confirmant l'entame ♦.

Entame:

Valet ♦

PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

6 gagnantes (2 ♠, 2 ♥ et 2 ♣)

Est comme main de base, 5 perdantes (2 ♠ en les espérant pas plus mal partagés que 4-2, 2 ♦, et 1 ♣), dont 3 perdantes de jeu inéluctables (1 ♠ et 2 ♦)

4 levées à trouver

0 P (0 levée supplémentaire que l'on peut s'autoriser à perdre)

Couleurs offrant des levées affranchissables :

- ♠, 3 levées (trois cartes de longueur), critère de nécessité d'un partage 3-3
- ♥, 1 levée (affranchissement d'un petit honneur)
- ♣, 1 levée (partage 2 – 2 de la couleur ou un honneur singleton en Nord permettant la réussite de l'impasse à l'autre honneur situé en Sud)

Les quatre levées manquantes doivent être trouvées sans donner de levée supplémentaire aux trois perdantes inévitables. Il faut, donc, espérer :

- ne perdre qu'une levée ♠,
- soit affranchir un petit honneur ♥, soit affranchir une levée ♣.

Les 3 levées ♠ sont nécessaires. Pour la 4^e levée, en plus des deux options, ♥ ou ♣, il est possible d'espérer un squeeze simple ♥ - ♣ en position parfaite, fonctionnant quel que soit le flanc, s'il détient la Dame ♥ et trois ♣.

La priorité sera, donc, de réduire le compte, en donnant aux adversaires ses trois levées.

DÉROULEMENT DU JEU

Sud entame du Valet ♦, pour le Roi en Nord.

Nord : le camp détient deux ou plus probablement trois levées. Si la levée de chute est à ♠, elle viendra toute seule. Pour que la levée de chute soit à ♥, il faut que le partenaire ait l'As, et que le camp le fasse avant que le déclarant ne défasse ♥ sur les ♣ du mort. Si c'est son plan de jeu, nous détenons une unité de contrôle des ♣ par le Roi d'atout, car il devra faire tomber les atouts avant de tirer ses ♣, alors qu'il ne détient aucune unité de contrôle à ♥, si le partenaire détient bien l'As. Il n'y a, donc, pas d'urgence à attaquer les ♥. Une levée est possible par la coupe d'un ♣, ce qui nécessite que le partenaire ait l'As ♥, pour lui donner la main en vue d'un retour ♣. Ce peut être la levée nécessaire pour la chute avec l'As ♥. Et là, le déclarant détient une unité de contrôle à ♣, qu'il faut faire tomber au plus vite, avant que l'unité de contrôle que représente le Roi d'atout ne tombe.

Nord continue par le Valet ♣, pour le Roi du déclarant, qui retourne un petit ♠ de sa main, pour le Valet du mort, et le Roi de Nord, chute du 9 en Sud. Nord tire l'As ♦, chute de la Dame en Est, et continue par un petit ♥, que le déclarant laisse aller jusqu'au Valet du mort, Sud jouant un petit.

Le déclarant rentre en main par un petit ♥ pour son As, tire As et Dame ♠, le 10 tombant en Sud, et affranchissant le 8 de Nord. Le déclarant ne peut empêcher les défenseurs de faire le 8 d'atout, alors qu'il pourra tirer l'As ♣, puis le Roi ♥, et deux petits atouts.

RÉSULTAT

4 ♠ - 1

Championnat du monde – Bermuda Bowl 2017

Contrat final et résultat

Contrat	Déclarant	Nb levées	Nb paires
4 ♠	E	7	1
4 ♠	E	9	4
2 ♦	N	7	1
2 ♠	E	8	1
3 ♣	O	10	1
3 ♠	E	9	3
2 ♠	E	9	5
1 ♠	E	9	1
3 ♣	O	11	1
3 ♣	E	11	1
3 ♣	O	12	1
3 ♦	N	7	1
3 SA	O	11	1

Les champions sont très partagés sur cette donne, avec seulement une équipe sur deux jouant un contrat partiel à ♠, et une équipe sur quatre jouant une manche à ♠.