

DONNE N° 14

Donneur E – personne vulnérable

DONNE

	♠ A985	
	♥ RV73	
	♦ 6	
	♣ D852	
♠ 32		♠ D6
♥ D10985		♥ A42
♦ 1075		♦ ADV93
♣ 1074		♣ V3
	♠ RV1074	
	♥ 6	
	♦ R84	
	♣ AR96	

ENCHÈRES

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

¹ 14 points H ; - ½ point pour 0 Dix ; +1 point pour 6^e carte ; 14 ½ points HL ; ouverture dans la couleur la plus longue au palier de 1.

² 14 points H ; cinq cartes à ♠.

³ 2 points H ; + 1 point pour 3 Dix, - 1 point pour main très faible ; 2 points H.

⁴ 10 points H ; - ½ pour 0 Dix, -½ pour 3 RDV hors couleur du partenaire ; 13 points DH* ; cette force permet d'envisager une manche si la main du partenaire n'est pas faible ; l'enchère est un soutien artificiel propositionnel de manche ou plus.

⁵ Le partenaire n'a pas limité la force de son soutien ; avec cette force de 16 points DH, il faut répondre positivement à la proposition de manche, et même inviter à un éventuel chelem ; l'enchère est naturelle et montre des valeurs dans la couleur.

⁶ La force à ♣ du partenaire est positive ; d'un autre côté, malgré le double fit, la main ne comprend que deux cartes clés sur les huit utiles (3 ♠, 3 ♣ et 2 As rouges) ; l'intervention du partenaire étant limitée à 15 points H, sa main ne peut pas comporter cinq des six clés manquantes nécessaires pour un chelem.

Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell – Meckstroth	Majeure 5 ^e – SEF	Trèfle de Précision Rodwell – Meckstroth
	1 \diamond ⁹	1 \spadesuit ⁹	Passe ⁹
2 \diamond ¹	X ²	3 \clubsuit ³	Passe
3 \diamond ⁴	Passe	3 \spadesuit	Passe
4 \diamond ⁵	Passe	4 \heartsuit ⁶	Passe
4 \spadesuit ⁷	Passe	Passe ⁸	Passe

¹ 10 points H ; - ½ pour 0 Dix, -½ pour 3 RDV hors couleur du partenaire ; 13 points DH* ; le cue-bid promet soit un soutien et une force au maximum de la zone Zr 3 ou plus (11 ½ points DH* ou plus), soit une main régulière sans soutien et une force dans la zone Zr 4 ou plus (11 ½ points H ou plus).

² Contre informatif montrant son intérêt pour une entame dans la couleur d'ouverture.

³ Enchère naturelle promettant la force d'une ouverture.

⁴ La force à \clubsuit du partenaire est positive avec ce double fit ; la main ne comprend que deux cartes clés sur les huit utiles (3 \spadesuit , 3 \clubsuit et 2 As rouges) ; l'intervention du partenaire pouvant atteindre 17 points H, sa main peut comporter cinq des six clés manquantes nécessaires pour un chelem ; il faut montrer la force par un cue-bid.

⁵ Cue-bid montrant le soutien à \spadesuit ; pour montrer un soutien à \clubsuit , on aurait annoncé 4 \clubsuit .

⁶ Contrôle.

⁷ La force est insuffisante pour un chelem, si le partenaire n'a pas une force plus grande, non encore annoncée ; demande au partenaire de poursuivre, s'il a quelque chose en plus.

⁸ Il faudrait un petit quelque chose en plus pour poursuivre vers le chelem.

⁹ Mêmes commentaires que dans la première séquence.

Majeure 5 ^e - SEF	Trèfle Semi-fort	Majeure 5 ^e - SEF	Trèfle Semi-fort
	1 \clubsuit ¹	1 \spadesuit ²	Passe ²
2 \diamond ²	X ²	3 \clubsuit ²	Passe
3 \diamond ²	Passe	3 \spadesuit	Passe
4 \diamond ²	Passe	4 \heartsuit ²	Passe
4 \spadesuit ²	Passe	Passe ²	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 \clubsuit pour toutes les mains de 14-15 points H sans longue majeure, et 14-16 points H avec longue majeure.

¹ 14 points H ; - ½ point pour 0 Dix ; +1 point pour 6^e carte ; 14 ½ points HL ; ouverture de 1 \clubsuit promettant 14 à 16 points HL ; enchère artificielle ne promettant rien sur les \clubsuit .

² Mêmes commentaires que dans la deuxième séquence.

CONTRAT JOUÉ

4 ♠ par Sud (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 dans la couleur sans honneur, ♠. Le partenaire a annoncé ♦ en ouverture, ce qui ne garantit pas une bonne couleur d'entame. L'entame atout avec un doubleton peut favoriser la prise d'un honneur chez le partenaire. L'annonce des ♠ et des ♣ par le déclarant augmente les chances que le partenaire détienne une bonne couleur. Choisissons les ♦. Avec trois cartes, on entame de la plus petite.

Entame:

5 ♦

PLAN DE JEU DU DÉCLARANT

8 gagnantes : 4 ♠, 1 ♦ (après l'entame) et 3 ♣

Sud comme main de base, 6 perdantes : 1 ♠, 1 ♥, 3 ♦, et 1 ♣, dont 2 perdantes de jeu inéluctables (1 ♥ et 1 ♦)

2 levées à trouver

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

Couleurs offrant des levées affranchissables :

- ♠, 1 levée (prise de la Dame),
- ♥, 1 levée (affranchissement du Roi),
- ♦, 1 levée (coupe au mort),
- ♣, 1 levée (affranchissement du 4^e, ou un petit honneur singleton et impasse à l'autre petit honneur).

La presque totalité des points étant en Est, les deux levées manquantes ont le plus de chances d'être trouvées à ♠, en tentant si nécessaire l'impasse à la dame sur Est au deuxième tour de la couleur, et en coupant un petit ♦ au mort. Pour les mêmes raisons, il y a peu de chances de trouver une levée à ♥. Une levée peut, également, être trouvée à ♣.

DÉROULEMENT DU JEU

Ouest entame du 5 ♦, pris par l'As d'Est, qui retourne le 3 ♣. Le déclarant prend de l'As, et continue par le 8 ♦, coupé au mort, tire l'As ♠, puis continue par le 8 ♠, le Roi du déclarant prenant la Dame d'Est.

Plus rien ne peut empêcher le déclarant de faire ses trois ♣ restants, ses trois ♠ restants et le Roi ♦, la défense ne pouvant encaisser que ses deux As rouges.

RÉSULTAT

4 ♠ + 1

Championnat du monde – Bermuda Bowl 2017

Contrat final et résultat

Contrat	Déclarant	Nb levées	Nb paires
5 ♠	S	11	1
4 ♠	S	11	10
4 ♠	N	11	5
4 ♠	S	10	5
4 ♠	N	10	1

Constatons l'unanimité des champions pour ce contrat de manche, champions qui ne sont pas tombés dans le piège de la tentative de chelem, hormis une paire qui a frôlé le danger en dépassant le palier de quatre.