

Séance 27

LES CONVENTIONS ARTIFICIELLES QUI DECLENCHENT LES SEQUENCES DE CHELEM

Programme de la séance

- Après un Stayman
- Utilisation de la 3^e couleur forcing et de la 4^e couleur forcing
- Utilisation du cue-bid
- Le splinter

On traite ici les enchères « déclic » qui transmettent au partenaire l'existence d'un fit et d'une envie de chelem.

Après un Stayman

Après une ouverture à Sans-Atout, un Stayman et la réponse d'une majeure, nommer **l'autre majeure au palier de 3** (ou, après une ouverture de 2SA, 4♥ sur la réponse de 3♠) montre artificiellement un espoir de chelem et le fit dans la majeure de réponse.

Séquences concernées :

O	E
1SA	2♣
2♥/♠	3♠/♥

O	E
2SA	3♣
3♥/♠	3♠/4♥

O	E
2♣	2♦
2SA	3♣
3♥/♠	3♠/4♥

O	E
2♦	2♥/♠
2SA	3♣
3♥/♠	3♠/4♥

Exemple :

♠ AR74

♥ 85

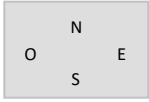
♦ AD105

♣ R85

Main d'Est

O	E
1SA	2♣
2♠	3♥

Première donne de la séance (27.1)

27.1	Donneur : S	Vul : P	JF E - Donne 9			
	♠ DV 10 9 ♥ RD V 2 ♦ AR 5 3 ♣ 4		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 8 6 4 3		♠ 5	1SA	Passe	2♣	Passe
♥ 8 4		♥ 10 9 6 5	2♣	Passe	3♥	Passe
♦ 10 6		♦ D 9 8 4 2	4♣	Passe	4♦	Passe
♣ R 10 8 5 3		♣ D 9 6	4♥	Passe	4SA	Passe
	♠ AR 7 2 ♥ A 7 3 ♦ V 7 ♣ AV 7 2		5♦	Passe	6♠	
Entame : 3 de Pique			3♥ : enchère artificielle montrant le fit Pique et une main de chelem. 4♣, 4♦, 4♥ : contrôles. 4SA : Blackwood 5 clefs. 5♦ : quatre clefs sur cinq. 6♠ : Faute d'outils plus performants pour explorer le grand chelem !			

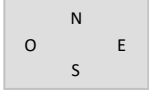
Avec quatre levées sûres à Cœur, deux à Carreau et une à Trèfle, le déclarant peut faire toutes les levées en réalisant six levées d'atout. Le mort lui apportant quatre levées certaines dans la couleur, il doit réaliser deux coupes en main. Après avoir fait la première levée d'atout au mort, il tire donc As – Roi de Carreau et coupe un premier Carreau de l'As de Pique, remonte au mort à Cœur et coupe un second Carreau du Roi de Pique : il n'a plus qu'à retirer les atouts pour réclamer treize levées.

Score : 6♠ +1 ► 1010 NS

Utilisation de la 3e couleur forcing et de la 4e couleur forcing

La troisième couleur forcing permet, entre autres, de rendre forcing un soutien qui ne le serait pas s'il était effectué directement. La donne suivante en constitue un exemple :

Deuxième donne de la séance (27.2)

27.2	Donneur : S	Vul : NS	JF E - Donne 10			
	♠ RD 10 4 ♥ AV 5 ♦ RV 6 ♣ R 8 2		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 8 5 2		♠ A 9 6 3	1♦	Passe	1♠	Passe
♥ 10 9 8 3		♥ D 7 2	2♦	Passe	2♥	Passe
♦ 7 3		♦ 10 4	2SA	Passe	3♦	Passe
♣ D 9 4		♣ V 10 6 5	3♥	Passe	3♠	Passe
	♠ 7 ♥ R 6 4 ♦ AD 9 8 5 2 ♣ A 7 3		4♣	Passe	4SA	Passe
Entame : 10 de Cœur			5♠	Passe	6♦	
			2♥ : troisième couleur forcing. 3♦ : fit forcing de manche. 3♥, 3♠ : forces. 4♣ : contrôle avec une main inadaptée aux Sans-Atout. 4SA : Blackwood cinq clefs. 5♠ : deux clefs avec la Dame d'atout.			

Le déclarant essaie le Valet mais Est couvre de la Dame, prise du Roi. Il se compte donc deux levées de Cœur, six levées de Carreau et deux levées de Trèfle, et doit réaliser deux levées de Pique pour l'emporter. La meilleure chance, après avoir retiré les atouts, et d'attaquer d'un petit vers le 10 en espérant le Valet en Ouest : c'est ici le cas. A noter qu'Ouest ne devrait pas plonger de l'As en deuxième s'il le possédait...

Score : 6♦ = ► 1370 NS

La quatrième couleur forcing permet également de rendre forcing des soutiens qui ne le seraient pas directement. Lorsqu'un soutien direct aurait été forcing et qu'un joueur l'emploie avant de soutenir...

- ...le fit de la majeure d'ouverture montre une ambition de chelem et un fit de mauvaise qualité.
- ...le fit d'une mineure montre une ambition de chelem dans un jeu régulier si la réponse à la quatrième couleur a été à Sans-Atout.

Exemples :

♠ A9
♥ 974
♦ RV8
♣ ARD105

O	E
1♥	2♣
2♦	2♠
2SA	3♥

♠ 72
♥ AR103
♦ AD5
♣ RD94

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
2SA	3♣

Utilisation du cue-bid

Après une ouverture et une intervention naturelle à la couleur, le cue-bid est **forcing de manche**. Il montre généralement un **fit dans la couleur d'ouverture** (quatre cartes en majeure et cinq cartes en mineure).

Remarque : Lorsque l'intervention sur une ouverture mineure est comprise entre 1♠ et 2♠, le cue-bid fait également office de demande d'arrêt pour jouer 3SA.

Le répondant précise un éventuel espoir de chelem au tour d'enchères suivant, par un fit en dessous du palier de la manche ou un contrôle.

Exemple :

♠ 32
♥ RD5
♦ AD10964
♣ AD

O	N	E	S
1♦	1♠	2♠	P
2SA	P	3♦	

Troisième donne de la séance (27.3)

27.3	Donneur : S	Vul : EO	JF E - Donne 11			
	♠ A 7 6 ♥ 9 ♦ A R V 8 5 3 ♣ R 9 4		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R 9 4 ♥ D V 10 7 3 ♦ 2 ♣ A V 8 3	N O E S	♠ D 10 2 ♥ 8 5 4 ♦ 10 7 6 ♣ 10 6 5 2	1♦ 2SA 3SA	1♥ Passe	2♥ 3♦	Passe Passe
Entame : Dame de Cœur	♠ V 8 5 3 ♥ A R 6 2 ♦ D 9 4 ♣ D 7		2♥ suivi de 3♦ : fit forcing de manche. 3SA : pas intéressé par le chelem.			

Le déclarant compte neuf levées faciles à réaliser : une levée de Pique, deux levées de Cœur et six levées de Carreau. Faire une dixième levée ne semble pas poser de problème grâce à l'affranchissement d'un honneur à Trèfle, mais Sud doit prendre garde à bien jouer Trèfle avant d'encaisser les Carreaux : sinon, il manquera d'une communication pour encaisser le Roi de Cœur.

Score : 3SA + 1 ► 430 NS

Le splinter

Un splinter est l'annonce, sur l'ouverture majeure, d'une couleur à double saut :

O	E
1♥	3♠
	4♣
	4♦

O	E
1♠	4♣
	4♦
	4♥

Ces enchères montrent :

- Un fit d'au moins quatre cartes, et souvent cinq.
- 13-15HLD, donc la même zone de manche que le 3SA fitté.
- Une courte (singleton ou chicane) dans la couleur annoncée.

Face à cette courte, une couleur longue et sans honneur (ou comportant l'As) est la meilleure teneur. Cette manière d'enchérir transfère la décision d'explorer un chelem du côté de l'ouvreur : celui-ci peut nommer la manche si la courte tombe mal, ou, dans le cas contraire, nommer un contrôle ou poser le Blackwood.

Exemples : Voici un exemple de main d'Est avec laquelle un splinter sera utilisé.

♠ AD974
♥ R1074
♦ 973
♣ 2

O	E
1♠	4♣
?	

Quatrième donne de la séance (27.4)

Ouest entame naturellement de son As, et ne peut compter que sur son partenaire pour trouver le bon retour. Lorsque l'entameur fait la première levée et que le mort est singleton dans la couleur d'entame, il est d'usage de fournir des cartes préférentielles. Ici, le 10 de Trèfle serait un appel pour la plus chère des couleurs restantes hors atout, c'est-à-dire Cœur. Le 2 de Trèfle, la carte juste, est un appel dans la plus petite des couleurs restantes, donc Carreau. Si les deux défenseurs collaborent bien, le retour du Valet de Carreau battra le contrat mais sur tout autre retour, le déclarant défaussera un Carreau de son jeu sur un Cœur du mort après avoir fait tomber les atouts, et gagnera.

Score : 4♠ - 1 ▶ 100 EO