

Séance 28

LA PRISE DE CAPITANAT

Programme de la séance

- Un joueur ayant précisément décrit sa main n'est pas le capitaine de la séquence.
- Un joueur posant le Blackwood est souvent le capitaine de la séquence
- Un joueur ayant obligé son partenaire à nommer un contrôle est le capitaine de la séquence.

Dans certaines séquences, et en particulier dans certains cas de recherche de chelem, le rôle de chacun des joueurs est très différencié. L'un recueille les renseignements donnés par son partenaire et conduit la séquence jusqu'au contrat final en prenant seul les décisions : il s'appelle le **capitaine** de la séquence.

Comment reconnaître le capitaine d'une séquence ? Trois éléments peuvent vous aider à le découvrir.

Un joueur ayant précisément décrit sa main n'est pas le capitaine de la séquence

Exemples :

O	E
1♠	3♠
...	

O	E
1♥	4♣
...	

O	E
1SA	2♣
2♠	3♥
...	

Dans les deux premiers cas, le répondant a décrit précisément son jeu : 11-12HLD et quatre atouts pour l'un, une courte à Trèfle, quatre ou cinq atouts et 13-15HLD pour l'autre. Ils ne sont pas les capitaines de la séquence.

Dans le dernier cas, c'est l'ouvreur qui a bien décrit son jeu (15-17H réguliers avec quatre cartes à Pique sans quatre cartes à Cœur). L'enchère de 3♥ indique artificiellement une ambition de chelem et le fit Pique : son auteur est le capitaine naturel de la séquence.

Première donne de la séance (28.1)

28.1	Donneur : S	Vul : P	JF E - Donne 13			
	♠ 8 ♥ A 9 7 6 2 ♦ R V 3 ♣ V 8 5 3		Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D 10 2		♠ A V 7 4	1♥	Passe	3♠	Passe
♥ -		♥ V 8 3	4SA	Passe	5♦	Passe
♦ 10 9 7 6 5 2		♦ D 8 4	6♥			
♣ D 10 4		♣ 9 6 2				
Entame : Roi de Pique	N O S E ♠ 9 6 5 3 ♥ R D 10 5 4 ♦ A ♣ A R 7		3♠ : Splinter montrant la courte à Pique, 13 – 15HLD et un minimum de quatre atouts. Cette annonce précise transfère le capitanat de la séquence au partenaire. 4SA : Blackwood cinq clefs, promettant les deux contrôles mineurs. 5♦ : une clef sur cinq.			

Ouest réalise la première levée et rejoue par exemple le 10 de Carreau, pris en Sud de l'As. Le déclarant tire alors le Roi de Cœur et constate le partage 3/0 de la couleur : il ne peut faire tomber tous les atouts car il doit couper ses trois Piques en Nord. Il coupe donc immédiatement un Pique, défausse un Trèfle sur le Roi de Carreau, rentre en main à Trèfle et coupe son troisième Pique. Le déclarant rentre en main par la coupe d'un Carreau, coupe son dernier Pique de l'As de Cœur et retire les atouts en prenant le Valet de Cœur en impasse.

Score : 6♥ = ► 980 NS

Un joueur posant le Blackwood est souvent le capitaine de la séquence

Il est donc possible de refuser de prendre le capitanat en laissant à son partenaire l'opportunité de le poser, par exemple en nommant le dernier contrôle.

Exemples :

O	E
1♠	2♣
2♠	3♠
4♣	4♦
4♥	...

O	E
1♠	2♣
2♠	3♠
4♣	4♦
4SA	...

Dans le premier cas, l'ouvreur laisse l'opportunité à son partenaire de prendre le capitanat, souvent en posant le Blackwood, ou de le refuser en revenant à 4♣.

Dans le second, il prend le capitanat en posant lui-même le Blackwood.

Deuxième donne de la séance (28.2)

28.2	Donneur : S	Vul : NS	JF E - Donne 14			
	♠ A R 8 ♥ 8 5 4 ♦ A ♣ R D 7 5 4 2 ♠ 10 6 4 ♥ R 9 ♦ V 10 9 5 ♣ V 9 6 3 Entame : Valet de Carreau	♠ 7 2 ♥ D V 10 3 2 ♦ R 7 6 4 3 ♣ 10 ♠ D V 9 5 3 ♥ A 7 6 ♦ D 8 2 ♣ A 8				
			Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠	Passe	2♣	Passe
			2♠	Passe	3♠	Passe
			4♣	Passe	4♦	Passe
			4♥	Passe	4SA	Passe
			5♠	Passe	7♠	
			3♠ : espoir de chelem, au moins 16HLD.			
			4♣, 4♦, 4♥ : contrôles. Sud ne prend pas le capitaneat sur 4♦ en posant le Blackwood, car malgré quelques cartes agréables, il est minimum.			
			4SA : Blackwood cinq clefs.			
			5♠ : deux clefs et la Dame de Pique.			
			7♠ : espérant réaliser treize levées avec six levées de Trèfle, cinq atouts et deux As.			

Le déclarant prend de l'As de Carreau. Il se rend compte que le contrat gagnera toujours si les Trèfles sont répartis 3-2 et jamais s'ils sont répartis 4-1. En effet, il ne pourrait alors réaliser que cinq levées de Trèfle (en les affranchissant par la coupe), les deux As rouges et... cinq levées d'atout puisque toute coupe de la main courte est exclue (il n'accéderait plus aux Trèfles affranchis). Il tente donc de tirer cinq tours d'atouts en défaussant deux Cœurs du mort mais si Ouest conserve sa longueur quatrième à Trèfle, trois levées de chute vont le récompenser.

Score : 7♠ - 3 ► 300 EO

Troisième donne de la séance (28.3)

28.3	Donneur : N	Vul : EO	JF E - Donne 15			
	♠ V 10 7 4 ♥ D 10 6 ♦ A 9 5 ♣ A V 6 ♠ 9 3 ♥ A R 8 5 ♦ R V 6 2 ♣ 10 7 3 Entame : As de Cœur	♠ 5 ♥ V 9 7 4 2 ♦ 10 8 4 ♣ D 8 5 2 ♠ A R D 8 6 2 ♥ 3 ♦ D 7 3 ♣ R 9 4				
			Sud	Ouest	Nord	Est
					1♣	Passe
			1♠	Passe	2♠	Passe
			2SA	Passe	3♠	Passe
			4♣	Passe	4♦	Passe
			4♥	Passe	4♠	
			2SA : essai généralisé, ici en vue d'un chelem.			
			3♠ : main minimum.			
			4♣, 4♦, 4♥ : contrôles. Sud, avec une main limitée, laisse à Nord prendre l'initiative d'un chelem.			
			4♠ : Nord refuse de prendre le capitaneat avec cette mauvaise main.			

Le 2 de Cœur et le contrôle Cœur donné par Sud au cours des enchères montrent que Sud est singleton dans la couleur. Ouest évite donc de rejouer le Roi de Cœur et préfère un retour à l'atout, plus neutre. Sud peut alors gagner son contrat en réalisant une belle élimination-remise en main : il élimine les Cœurs par la coupe et retire les atouts avant de jouer l'As de Carreau et Carreau vers la Dame. Si le Roi de Carreau est mal placé (comme c'est le cas sur cette donne), l'adversaire peut encaisser une autre levée de Carreau mais sera contraint de jouer Trèfle : Sud laisse venir vers sa fourchette Roi-9 et l'emporte, la 10 étant en Ouest.

Score : 4♠ = ► 420 NS

Un joueur ayant obligé son partenaire à nommer un contrôle est le capitaine de la séquence

Exemples :

O	E
1♦	1♥
1♠	3♣
4♣	...

O	E
1♦	1♠
2SA	3♣
3SA	4♣
...	

Les aspirations de l'ouvreur dans le premier cas et du répondant dans le second sont très claires et le partenaire ne saurait, dans chacun de ces deux cas, se soustraire à la déclinaison des contrôles : ils sont clairement les capitaines de ces séquences.

Quatrième donne de la séance (28.4)

28.4	Donneur : S		Vul : T	JF E - Donne 16											
	♠ A R 7 4 2 ♥ 9 4 ♦ A V 9 6 3 ♣ 7			Sud	Ouest	Nord	Est								
♠ D 9 8 3 ♥ A V 10 5 ♦ 8 ♣ D V 8 3	<table><tr><td></td><td>N</td><td></td></tr><tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr><tr><td></td><td>S</td><td></td></tr></table>		N		O		E		S		♠ V 5 ♥ D 8 6 3 2 ♦ 5 ♣ R 10 6 5 2	1♦ 2♦ 4♥ 5♠	Passe Passe Passe Passe	1♠ 4♦ 4SA 6♦	Passe Passe Passe Passe
	N														
O		E													
	S														
Entame : Dame de Trèfle	♠ 10 6 ♥ R 7 ♦ R D 10 7 4 2 ♣ A 9 4		4♦ suivi de 4SA : Nord souhaite entendre le contrôle Cœur et prend donc le capitanat. 4♥ : contrôle. 5♠ : deux clefs et la Dame d'atout.												

Sud prend l'entame et compte deux levées de Pique, six levées de Carreau de la main de Sud et deux coupes en Nord, et une levée de Trèfle : il a donc onze levées certaines. La douzième levée proviendra de l'affranchissement de la longueur à Pique (84%) ou de l'impasse indirecte à Cœur (50%). Le déclarant retire les atouts puis encaisse As – Roi de Pique et coupe un Pique, tire l'As de Trèfle, coupe un Trèfle et coupe un Pique : le dernier est affranchi et permettra de défausser un Cœur de sa main.

Score : 6♦ =

► 1370 NS