LEÇON N°26 : LES PROCEDURES POUR DECLARER UN CHELEM À LA COULEUR ET À SANS-ATOUT

Ce chapitre a pour but de donner les éléments d'enchères permettant d'explorer un chelem, tant à la couleur qu'à Sans-Atout. Comme nous allons le voir, ces procédures sont fondamentalement différentes selon la présence d'un atout ou non.

A. Les séquences de chelem à Sans-Atout

Statistiquement, pour appeler un petit chelem à Sans-Atout qui a suffisamment de chances de gagner, un camp doit posséder une force globale d'au moins 33HL.
De même, un camp doit détenir plus de 37HL pour appeler le grand chelem à Sans-Atout.

Remarque : Un bon petit chelem doit avoir plus de 50% de gagner. Ce pourcentage est légèrement supérieur pour le grand chelem : en d'autres termes, il ne faut pas jouer un grand chelem dont la réussite tient à une impasse.

Les séquences de chelem à Sans-Atout sont dites « quantitatives », au sens où le camp ne fait qu'enchérir ses points :

- On conclura à 6SA ou 7SA avec la certitude du contrat final.
- On se servira des paliers inutiles de 4SA et 5SA pour proposer respectivement le petit, ou le grand chelem.

Remarque : 4SA est une enchère non forcing (le partenaire passe ou répond 6SA), alors que 5SA l'est (il répond 6SA ou 7SA selon sa force).

Exemples :

O	E
1♣	1♥
1SA	?

1	*2*	*3*
♠ AD104 ♥ RD93 ♦ AV8 ♣ V4 3SA *les 33HL ne pouvant être atteints.*	♠ AD4 ♥ RD104 ♦ AR5 ♣ V62 4SA *proposition de chelem.*	♠ AR6 ♥ AD94 ♦ V53 ♣ AR5 6SA *le camp ayant entre 33 et 36HL.*

	♠ AR743 ♥ 82 ♦ ADV3 ♣ A8	
♠ V10985 ♥ D7 ♦ 96 ♣ V1074	N O E S	♠ 2 ♥ R964 ♦ 87542 ♣ 953
	♠ D6 ♥ AV1052 ♦ R10 ♣ RD62	

1 **JF n°E.7**

Donneur : S Vul : E/O

S	O	N	E
1♥	-	1♠	-
2♣	-	2♦	-
2SA	-	4SA	-
6SA	-	-	-

2♣ : bicolore économique, 5⁺♥/4⁺♣, 13 – 19HL, non forcing.
2♦ : quatrième couleur forcing.
2SA : l'arrêt Carreau, forcing.
4SA : proposition de chelem, 18 – 19HL.

Entame : Valet de Pique
Le déclarant peut compter sur trois levées de Pique, une levée de Cœur, quatre levées de Carreau et trois levées de Trèfle, soit onze levées sures. La douzième levée proviendra de l'affranchissement de la longueur à Pique, ce qui nécessite une répartition 3/3 ou 4/2 de la couleur (84%), ou de la double impasse à Cœur (75%). Sud prend donc de la Dame de Pique et teste en priorité les Piques mais découvre la mauvaise nouvelle. Il se rabat alors sur les Cœurs en jouant vers son Valet, qui est pris de la Dame. Il suffira de refaire l'impasse au Roi de Cœur pour réaliser douze levées.
6SA = : 990 NS.

B. Les séquences de chelem à la couleur

Si 33HLD sont statistiquement nécessaires pour jouer un bon petit chelem à la couleur (et 37HLD pour un grand chelem), la présence d'un atout et de courtes donne aux honneurs des potentiels bien plus variables qu'à Sans-Atout. Pour cette raison, la procédure à suivre pour appeler un chelem à la couleur est ici plus précise, afin de repérer au cours de la séquence :

- Ce qui pourrait rendre le chelem impossible à gagner ou d'une probabilité trop faible de réussite.
- Les concordances entre les deux jeux permettant de réaliser douze ou treize levées.

Trois étapes sont à respecter.

1. Fixer un atout en séquence forcing

Exemples :

O	E
1♥	1♠
2♣	3♥

Bon fit Cœur, plus de 16HLD, espoir de chelem.

O	E
1♣	1♥
1♠	2♦
2SA	3♠

Fit Pique, plus de 16HLD, espoir de chelem : 3♠ sur 1♠ ne serait pas forcing.

O	E
1♥	2♣
4♣	?

Cinq cartes à Trèfle, espoir de chelem.

2. Vérifier le potentiel et les contrôles

Rappel : Une couleur est dite contrôlée si, dans un contrat à l'atout, le camp en attaque a l'assurance qu'il ne perdra pas As – Roi dans cette couleur.

Après un fit forcing, il faut…

- …annoncer simplement la manche avec un très mauvais jeu. C'est un premier moyen pour vérifier le potentiel du camp en attaque.

  Exemple :

  ♠ D8653
  ♥ RV95
  ♦ RDV
  ♣ 2

O	E
1♠	2♦
2♥	3♠
4♠	

- …nommer son premier contrôle avec un jeu correct. Par le balayage des trois couleurs en-dehors de l'atout, le camp qui cherche le chelem pourra ainsi s'assurer que l'adversaire ne pourra encaisser As – Roi dans aucune de ces couleurs.

  Exemple :

  ♠ R109
  ♥ AD1096
  ♦ D85
  ♣ R7

O	E
1♥	2♣
2♥	3♥
3♠	4♣
4♥	**Passe**

Avec un jeu correct et le contrôle manquant mais sans réserves, il faudra nommer ce dernier contrôle non poser le Blackwood, que nous allons étudier maintenant. C'est le second moyen pour vérifier le potentiel du camp en attaque.

	♠ AD952 ♥ AD5 ♦ 1074 ♣ R6	
♠ V7 ♥ 1086 ♦ ARV62 ♣ 974	N O E S	♠ 10843 ♥ V ♦ D8 ♣ V108532
	♠ R6 ♥ R97432 ♦ 953 ♣ AD	

2 **JF n°E.8**

Donneur : N Vul : T

S	O	N	E
		1♠	-
2♥	-	3♥	-
3♠	-	4♣	-
4♥	-	-	-

3♥ : plus de 16HLD, enchère forcing.
3♠ : contrôle d'honneur dans la couleur du partenaire.
4♣ : contrôle.
4♥ : pas de contrôle Carreau.

Entame : As de Carreau
L'entame permet à Ouest de réaliser les trois premières levées. N'ayant aucune chance de voir son camp réaliser une levée d'honneur en-dehors de l'atout, il doit espérer une promotion de son 10 de Cœur. Il rejoue donc Carreau en coupe et défausse : son partenaire doit couper du Valet, ce qui fait tomber le Roi du déclarant et libère une levée d'atout à la défense, conformément à son espoir.
4♥ -1 : 100 EO

3. Vérifier les cartes clefs

Une fois que le camp en attaque a vérifié la présence de tous les contrôles, il peut poser le Blackwood cinq clefs, qui est une version plus efficace du Blackwood simple vu en première année.

Définition : On appelle « cartes clefs » ou plus simplement « clefs » l'ensemble des cinq cartes que sont les quatre As et du Roi d'atout.

Les réponses au 4SA « Blackwood cinq clefs » sont les suivantes :

- **5♣** : 3/0 clef(s).
- **5♦** : 4/1 clef(s).
- **5♥** : 2/5 clefs sans la Dame d'atout.
- **5♠** : 2/5 clefs avec la Dame d'atout.

Condition nécessaire pour jouer un chelem
Pour jouer le petit chelem, il est nécessaire de posséder soit toutes les clefs, soit quatre clefs sur cinq, et la Dame d'atout (ou un fit d'au moins dix cartes).
Pour jouer le grand chelem, il est nécessaire de posséder toutes les clefs et la Dame d'atout.

Exemple :

♠ RD1075
♥ RV94
♦ A4
♣ D5

O	E
1♠	2♣
2♥	3♥
3♠	4♣
4SA	5♥
Passe	

Question à la Dame d'atout
Si la Dame d'atout n'est pas précisée par la réponse au Blackwood, il est possible de la demander par la première enchère en-dehors de la couleur d'atout.

Exemple : A l'atout Pique…

- … sur une réponse de 5♣, 5♦ demande la Dame d'atout.
- … sur une réponse de 5♦, 5♥ demande la Dame d'atout.

Le partenaire reviendra à 5♠ s'il ne l'a pas et sautera à 6♠ s'il la possède.

	♠ D5 ♥ AD3 ♦ D84 ♣ AV965	
♠ V1096 ♥ V64 ♦ V1063 ♣ D8	N O E S	♠ A8732 ♥ 82 ♦ 9 ♣ R10732
	♠ R4 ♥ R10975 ♦ AR752 ♣ 4	

3 **JF n°E.5**

Donneur : S Vul : P

S	O	N	E
1♥	-	2♣	-
2♦	-	3♥	-
4SA	-	5♠	-
6♥	-	-	-

2♣ suivi de 3♥ : espoir de chelem, plus de 16HLD.
4SA : Blackwood 5 clefs.
5♠ : deux clefs et la Dame d'atout.

Entame : Valet de Pique
Est prend l'entame de l'As et en rejoue, pour le Roi de Sud. Le déclarant tire As – Dame de Cœur, et la couleur se révèle bien répartie. Sud doit maintenant encaisser As – Dame de Carreau sans donner le troisième tour d'atout : si la couleur est également répartie 3/2, la réalisation du chelem ne pose aucune difficulté. Mais sinon, il faut espérer que les quatre cartes à Carreaux sont dans la main du dernier atout (manœuvre de Guillemard). C'est ici le cas, et Sud peut affranchir sa couleur par la coupe avant de retirer le dernier atout d'Ouest.
6♥ = : 980 NS

	♠ R109 ♥ A82 ♦ DV6 ♣ AD63	
♠ 75 ♥ RDV9 ♦ 97432 ♣ 98	N O E S	♠ 42 ♥ 1063 ♦ R1085 ♣ 10752
	♠ ADV863 ♥ 754 ♦ A ♣ RV4	

4 **JF n°E.6**

Donneur : N Vul : N/S

S	O	N	E
		1SA	-
3♠	-	4♣	-
4♦	-	4♥	-
4SA	-	5♣	-
6♠	-	-	-

3♠ : bel unicolore de chelem.
4♣, 4♦, 4♥ : contrôles.
4SA : Blackwood 5 clefs.
5♣ : trois clefs.
6♠ : le grand chelem paraît lointain.

Entame : Roi de Cœur
Le déclarant dénombre douze levées sures : six levées de Pique, une levée de Cœur, une levée de Carreau et quatre levées de Trèfle. Il prend donc, retire les atouts en deux tours, tire l'As de Carreau puis quatre levées de Trèfle en défaussant un Cœur. Tout danger de voir l'adversaire s'adjuger deux levées de Cœur étant écarté, le déclarant peut alors appeler la Dame de Carreau en défaussant son dernier Cœur si elle n'est pas couverte : si elle l'est, il coupe puis remonte au mort à l'atout pour encaisser le Valet. Cette expasse procure ici la treizième levée, le Roi de Carreau étant en Est.
6♠ +1 : 1460 NS