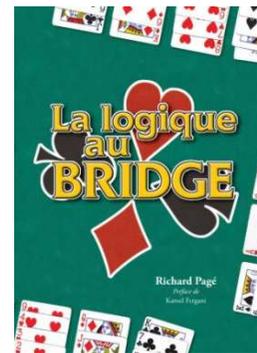


# Recherche d'un chelem Par Richard Pagé



## Critères importants

a) Densité des points requis pour l'équipe :

<u>Contrat</u>	<u>Petit chelem</u>	<u>Grand chelem</u>
Atout	≈ 33 HD	≈ 37 HD
SA	≈ 33 H	≈ 37 H

b) Nombre de cartes d'atout.

Contrairement aux manches où un fit de 8 cartes est suffisant, il est préférable d'avoir 9 cartes d'atout ou des atouts solides, de là l'importance de la présence de la Dame.

c) Posséder une autre couleur longue solide, en dehors de l'atout, supportée par le partenaire.

d) Un singleton dans la couleur non nommée est un autre facteur important permettant d'aller au chelem.

## 1- Couleur agréée Le fit a été établi

Avant de demander le chelem trois conditions à vérifier s'imposent :

**1. Pour que les adversaires n'aient pas 2 levées à encaisser rapidement dans une couleur.**

Enchère de contrôle dans une couleur, ou cuebid, le plus économique, montre le premier ou deuxième contrôle, ce qui nous assure de ne pas perdre deux levées dans cette couleur.

**2. Pour ne pas avoir 2 As à perdre.**

La demande de cartes-clefs Le Roi d'atout étant considéré comme un As peut se faire de deux façons :

En majeure :

- Blackwood Roman Key Card <sup>BRKC</sup> 4 SA.

En mineure:

- MINORWOOD 4 ♣ pour le ♣ 4 ♦ pour le ♦.

**3. S'assurer de posséder une carte clef.**

## A) Enchères de contrôle

Les enchères de contrôle dans une couleur, ou cuebid, commencent **après** les enchères de soutien et avant la demande de cartes clefs. Dans la grande majorité des cas, le début des enchères de contrôle a lieu au palier de 4, sauf le contrôle à ♠ au niveau de 3.

**Le joueur qui fait la première enchère de contrôle indique qu'il envisage un chelem.**

Il annonce son contrôle le plus économique, premier ou deuxième contrôle.

Premier contrôle Couleur de l'As ou de l'absence.

Deuxième contrôle Couleur du Roi ou du singleton.

Ce qui nous assure de ne pas perdre deux levées dans cette couleur.

Le fait de passer outre une couleur dénie le contrôle de cette couleur.

Un contrôle dans la couleur du partenaire montre toujours l'As ou le Roi.

**Règle :**

Le fait de poursuivre les enchères de contrôle indique le plus souvent qu'il peut manquer un contrôle. Dès qu'un joueur s'aperçoit qu'il manque un contrôle, il doit arrêter les enchères de chelem en revenant dans la couleur d'atout qui assure au minimum la réalisation d'une manche.

## B) Nombre d'As dans son camp, 5 cartes clefs *5 key cards*

Pour aller au chelem, il faut s'assurer de ne pas perdre deux As où le Roi d'atout est considéré comme un cinquième As. On tient compte également de la présence de la Dame d'atout.

### 1. En majeure **Blackwood Roman Key Card, 4 SA BRKC**

La réponse est **1430**.

5 ♣	1 ou 4 avec ou sans la Dame d'atout
5 ♦	3 ou 0 avec ou sans la Dame d'atout
5 ♥	2 ou 5 sans la Dame d'atout
5 ♠	2 ou 5 avec la Dame d'atout



Cardinal à poitrine rose Photo : Richard Pagé

Rxx	1 ♥	2 SA	Ax	<sup>1</sup> 16 – 18 HD main régulière.
Axxxx	3 SA <sup>1</sup>	4 ♣ <sup>2</sup>	RDxx	<sup>2</sup> Contrôle à ♣. <sup>3</sup> Contrôle à ♦.
ARx	4 ♦ <sup>3</sup>	4 SA <sup>4</sup>	xxx	<sup>4</sup> Mon partenaire me rassure sur les ♦ ;
Rx	5 ♥	6 ♥	Axxx	Blackwood <sup>BRKC</sup> , fit à ♥ établi.

### 2. En mineure **4 dans la couleur d'atout MINORWOOD**

Elle consiste à utiliser le niveau de 4 dans la couleur d'atout afin de demander les cartes clefs.

Si la couleur agréée est ♣	la demande de cartes clefs se fait à	4 ♣.
Si la couleur agréée est ♦	la demande de cartes clefs se fait à	4 ♦.

La réponse est toujours **1430**

	<u>Couleur agréée ♣</u>	<u>Couleur agréée ♦</u>	
Premier palier	4 ♦	4 ♥	1 ou 4 avec ou sans la Dame d'atout
Deuxième palier	4 ♥	4 ♠	3 ou 0 avec ou sans la Dame d'atout
Troisième palier	4 ♠	4 SA	2 ou 5 sans la Dame d'atout
Quatrième palier	4 SA	5 ♣	2 ou 5 avec la Dame d'atout

Ouvreur    Ouv.    Rép.    Répondant

RD753	1 ♠	2 ♣ <sup>1</sup>	6	<sup>1</sup> <b>Couleur cinquième</b> et une main d'ouverture.
R7	3 ♣ <sup>2</sup>	4 ♣ <sup>3</sup>	A42	<sup>2</sup> L'ouvreur annonce plus haut que 2 dans sa couleur, il montre un surplus de valeurs (16 HD +).
D5	4 ♦ <sup>4</sup>	6 ♣	AR87	<sup>3</sup> Demande de cartes clefs sur les ♣.
AV63			RD842	<sup>4</sup> <b>1</b> ou 4 cartes clefs avec ou sans la Dame d'atout.

## C) Demande de la Dame d'atout

À moins d'un jeu très fort, il vous faudra un minimum de 9 cartes en atout ou de 8 cartes avec la possession de la **Dame** ; car le petit chelem sera d'autant plus facile à jouer que votre couleur d'atout sera solide. Donc, lorsque l'on ne possède que 8 atouts, la présence de la Dame est très importante.

Lorsque le répondant n'a pas fait référence à la Dame d'atout, réponse au 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> palier, l'enchère suivante la plus économique est une demande de la Dame d'atout :

Réponses :

- 5 dans la couleur d'atout	pas de Dame ;
- 6 dans la couleur d'atout	la Dame mais pas de Roi ;
- toute autre enchère	la Dame plus le Roi de la couleur annoncée ;
- 6 SA	la Dame plus 3 Rois.

### Ouvreur

4 SA demande de cartes clefs (Pi atout).

5 ♦ demande de la Dame.

### Répondant

5 ♣ 1 ou 4 cartes clefs avec ou sans la Dame.

?

- 5 ♠

- 6 ♠

- 6 ♣, 6 ♦, ou 6 ♥

- 6 SA

pas de Dame ;

la Dame mais pas de Roi ;

la Dame avec le Roi de la couleur annoncée ;

la Dame plus les 3 Rois.

## 2- Aucune couleur agréée

Lorsque aucune couleur n'est agréée, l'enchère 4 SA, Blackwood<sup>1</sup>, est une demande d'As standard.

<sup>1</sup> Du nom de son inventeur, Easley Blackwood, d'Indianapolis.

Les réponses sont :

5 ♣ = 0 ou 4 As

5 ♦ = 1 As

5 ♥ = 2 As

5 ♠ = 3 As

ARxxx

1 ♠

2 ♥

Dx

<sup>1</sup> Sans fit établi, la demande d'As est le Blackwood standard.

Dx

3 ♦

4 SA<sup>1</sup>

ARxxx

Rxxx

5 ♥

6 SA

Dxx

Ax

RDx

## 3- Intervention adverse après la demande de cartes clefs

Part.

Adv.

Part.

Adv.

1 ♠

P

2 SA<sup>1</sup>

P

<sup>1</sup> 2 SA Jacoby

4 ♠

P

4 SA

5 ♣

?



### Convention DOPI

Réponse Blackwood standard :

Double, <sup>Contre</sup> = 0 ou 4

Pass, <sup>Passe</sup> = 1

Niveau suivant = 2

**D = 0 P = 1**

Blackwood Roman Key Card <sup>1430</sup> :

Double, <sup>Contre</sup> = 1 ou 4

Pass, <sup>Passe</sup> = 0 ou 3

Niveau suivant, 5 ♦ = 2 ou 5 sans la Dame

Niveau suivant, 5 ♥ = 2 ou 5 avec la Dame