

À la table des champions



Dans cette nouvelle rubrique, nous vous détaillons des conventions que jouent bien souvent les champions.

Notre choix de ce numéro s'est porté sur... un cétacé.

> PAR PIERRE SAPORTA

Considérons le départ de séquence suivant :

S	O	N	E
?		1♣	1♥

Deux écoles divisent les champions français depuis trente ans :

1^{re} école : l'annonce de 1♠ montre au moins quatre Piques et le Contre est un Sputnik qui dénie quatre Piques.

2^e école : Le Contre montre exactement quatre Piques et l'annonce de 1♠ promet au moins cinq Piques (convention dite de "la collante").

Le Cachalot est une convention proche de la 1^{re} école consistant à inverser la signification du Contre et de l'enchère de 1♠. Cette convention est très facile à utiliser et présente de tels avantages que les deux écoles précédemment évoquées sont déjà appelées à passer aux oubliettes. Notons enfin qu'il est possible de jouer le Cachalot au palier de deux ou après un contre d'appel mais ces variantes nous paraissent moins pertinentes.

LES SITUATIONS DE CACHALOT

Le Cachalot est utilisé après une ouverture du partenaire en mineure et une intervention du numéro 2 dans une couleur rouge au palier de un, c'est à dire dans trois situations ;

1

S	O	N	E
?		1♣	1♦

Contre : au moins quatre Cœurs.

1♥ : au moins quatre Piques.

1♠ : pas de majeure quatrième et pas d'enchère agréable à Sans-atout.

2

S	O	N	E
?		1♣	1♥

Contre : au moins quatre Piques.

1♠ : moins de quatre Piques et pas d'enchère agréable à Sans-atout.

3

S	O	N	E
?		1♦	1♥

Contre : au moins quatre Piques.

1♠ : moins de quatre Piques et pas d'enchère agréable à Sans-atout.

Toutes les autres enchères restent inchangées. Exemples :

1

♠ V876	S	O	N	E
♥ R543			1♣	1♦
♦ R10	X			
♣ 876				

► On aurait répondu 1♥ en l'absence d'intervention.

2

♠ R10952	S	O	N	E
♥ RDV54			1♣	1♦
♦ 72	1♥			
♣ A				

► Du Pique. On fera ensuite un saut à Cœur pour montrer le 5/5.

3

♠ A76	S	O	N	E
♥ 876			1♦	1♥
♦ RV9	1♠			
♣ 10765				

► Ni quatre Piques ni l'envie de parler à Sans-atout.

4

♠ AR43 ♥ 6 ♦ RDV65 ♣ V76	S	O	N	E
	2♦		1♣	1♥

► Priorité aux Carreaux avec ce 5/4 de manche.

5

♠ 10952 ♥ AD4 ♦ R87 ♣ 876	S	O	N	E
	X		1♦	1♥

► Pas question de masquer les quatre Piques.

6

♠ RD10975 ♥ 876 ♦ D4 ♣ 107	S	O	N	E
	2♠		1♦	1♥

► Six belles cartes et 6-9H.

LES DÉVELOPPEMENTS APRÈS UN CACHALOT

Il n'y a en réalité qu'un développement spécifique du Cachalot :

S	O	N	E
1♦ ?	1♥	X*	-

* au moins quatre Piques.

Si l'ouvreur possède quatre cartes à Pique et un jeu de première zone, il dit 2♠. Avec quoi l'ouvreur se contente-t-il de 1♠ ?

L'ouvreur rectifie la couleur du Cachalot au palier de un :

- avec trois cartes dans cette couleur,
- avec une main de première zone,
- sans enchère naturelle agréable.

En particulier, l'ouvreur préférera annoncer 1SA avec un jeu régulier et un solide arrêt dans la couleur adverse.

Exemples :

1

♠ R54 ♥ RV ♦ 875 ♣ RD765	S	O	N	E
	1♣ 1♠	1♦	1♥	-

► Trois cartes à Pique et rien de mieux à dire.

2

♠ D54 ♥ RD8 ♦ AD43 ♣ V107	S	O	N	E
	1♦ 1SA	1♥	X	-

► Une enchère naturelle qui ne dénie nullement trois cartes à Pique.

3

♠ R76 ♥ 8 ♦ D76 ♣ AR10765	S	O	N	E
	1♣ 2♣	1♥	X	-

► Plus près des cartes qu'une enchère de 1♠ peu descriptive.

Après la rectification du Cachalot au palier de un, le répondant annonce naturellement. Pour rendre forcing la suite de la séquence, il devra utiliser un cue-bid ou un changement de couleur à saut.

Exemples :

1

♠ D4 ♥ RV876 ♦ 1076 ♣ R76	S	O	N	E
	X 2♥	-	1♣ 1♥	1♦ -

► Pour montrer une cinquième carte et une main de 8 à 10H.

2

♠ A765 ♥ V104 ♦ 7 ♣ RD986	S	O	N	E
	1♥ 3♣	-	1♣ 1♠	1♦ -

► Pour montrer quatre Piques, cinq Trèfles et un jeu limite.

3

♠ AR10876 ♥ 8 ♦ DV9 ♣ A87	S	O	N	E
	X 4♥	-	1♦ 1♠	1♥ -

► Splinter. Nord aura beaucoup d'éléments de jugement.

4

♠ AV5 ♥ RD87 ♦ 107 ♣ R762	S	O	N	E
	X 2♦	-	1♣ 1♥	1♦ -

► À la recherche de la meilleure manche.

5

♠ AR765 ♥ AV1076 ♦ 7 ♣ D5	S	O	N	E
	1♥ 3♥	-	1♣ 1♠	1♦ -

► 5/5 majeur forcing de manche.

6

♠ AR95 ♥ V72 ♦ AD765 ♣ 8	S	O	N	E
	X 2♥	-	1♦ 1♠	1♥ -

► Pour rendre forcing le soutien subséquent à 3♦.





LES AVANTAGES DU CACHALOT

1. JOUER DE LA BONNE MAIN

Faire entamer l'intervenant est un avantage considérable.

Voici un exemple typique :

♠ ARD53
♥ A82
♦ 982
♣ R3

	N	
O		E
	S	

♠ 9762
♥ R10
♦ R76
♣ ADV5

Séquence classique

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

Séquence Cachalot

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

Dans la séquence classique, Nord est le déclarant. Est entame du Valet de Carreau second. Le quatrième tour de la couleur crée une promotion d'atout. 4♠ moins un. Séquence Cachalot : 6♠ égal !

2. JOUER DANS LA BONNE COULEUR

La place gagnée par la convention donne de la souplesse à la séquence.

Voici un exemple de tous les jours :

♠ D874
♥ 952
♦ R2
♣ D862

	N	
O		E
	S	

♠ RV2
♥ V76
♦ A76
♣ RV104

Séquence classique

S	O	N	E
1♣	1♥	1♠	-
1SA	-	-	-

Séquence Cachalot

S	O	N	E
1♣	1♥	X	-
1♠	-	2♣	-

Dans la séquence classique, Nord pourrait décider de dire 2♣ mais cela n'a rien d'évident. 1SA chute en ligne. Dans la séquence Cachalot, 2♣ sont atteints aisément. Nord pourrait aussi décider de passer sur 1♠ pour un résultat également satisfaisant.

3. DÉCLARER LA MANCHE

La connaissance précoce du fit 5-3 permet à l'occasion de déclarer une manche à peu de points.

♠ AD872
♥ 9742
♦ R82
♣ 9

	N	
O		E
	S	

♠ R65
♥ 8
♦ AD763
♣ A643

Séquence classique

S	O	N	E
1♦	1♥	1♠	-
2♣	-	2♦	-

Séquence Cachalot

S	O	N	E
1♦	1♥	X	-
1♠	-	2♠	-
3♣	-	4♠	-

Dans la séquence classique, Nord-Sud atteignent 2♦ sans qu'aucun "crime" ne soit commis. Dans la séquence Cachalot, Sud privilégie à juste titre l'annonce de ses trois Piques sur celle des Trèfles. Le camp joue peu après la manche à Pique et réalise douze levées quand les deux couleurs principales s'avèrent réparties 3-2.

EXERCICES *Faites les cinq séquences pour parvenir au bon contrat.*

DONNES N°1 À 5

1 ♠ AD983
♥ 987
♦ RD5
♣ A4



♠ R1064
♥ 6
♦ A1073
♣ RD63

Donneur : **Sud**
Vulnérabilité : **Pers.**
Ouest intervient à 1♥.

2 ♠ 6
♥ 1063
♦ A72
♣ ARV742



♠ R75
♥ RDV95
♦ D53
♣ D5

Donneur : **Nord**
Vulnérabilité : **Pers.**
Est intervient à 1♦.

3 ♠ R9863
♥ R762
♦ A94
♣ 5



♠ AD102
♥ D54
♦ 6
♣ ARD83

Donneur : **Sud**
Vulnérabilité : **Tous**
Ouest intervient à 1♦.

4 ♠ R94
♥ D5
♦ AR1063
♣ 863



♠ ADV3
♥ A63
♦ 942
♣ DV9

Donneur : **Nord**
Vulnérabilité : **Tous**
Est intervient à 1♥.

5 ♠ D75
♥ 762
♦ RD
♣ V10832



♠ R3
♥ V4
♦ A10763
♣ RD74

Donneur : **Sud**
Vulnérabilité : **Tous**
Ouest intervient à 1♥ ;
Est soutient à 2♥.

LES SOLUTIONS

1 ♠ AD983
♥ 987
♦ RD5
♣ A4



♠ R1064
♥ 6
♦ A1073
♣ RD63

Don. : S - Vuln. : **Personne**

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

Nord apprend que l'ouvreur possède quatre Piques, une main de première zone, le Roi de Trèfle, une courte à Cœur et deux clés. Il conclut au chelem.

2 ♠ 6
♥ 1063
♦ A72
♣ ARV742



♠ R75
♥ RDV95
♦ D53
♣ D5

Don. : N - Vuln. : **Personne**

	S	O	N	E
X	-	1♣	1♦	-
2♦	-	2♥	-	-
4♥	-	-	-	-

Sud fait un cue-bid à son deuxième tour d'enchère pour montrer sa force et en savoir plus. Quand il apprend que son partenaire possède trois Cœurs, il conclut.

3 ♠ R9863
♥ R762
♦ A94
♣ 5



♠ AD102
♥ D54
♦ 6
♣ ARD83

Don. : S - Vuln. : **Tous**

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

L'enchère de 4♦ est un splinter montrant 17-18H, quatre Piques et une courte à Carreau. Quand Nord coopère par un cue-bid à 4♥, Sud pose le Blackwood et déclare le chelem.

4 ♠ R94
♥ D5
♦ AR1063
♣ 863



♠ ADV3
♥ A63
♦ 942
♣ DV9

Don. : N - Vuln. : **Tous**

	S	O	N	E
X	-	1♦	1♥	-
2♥	-	3♦	-	-
3♥	-	3SA	-	-

Le cue-bid à 2♥ s'enquiert d'une tenue à Cœur et celui à 3♥ d'une demi-tenue. 3SA est ainsi appelé du bon côté.

5 ♠ D75
♥ 762
♦ RD
♣ V10832



♠ R3
♥ V4
♦ A10763
♣ RD74

Don. : S - Vuln. : **Tous**

	S	O	N	E
1♦	1♥	1♠	2♥	-
3♣	-	-	-	-

L'enchère de 1♠ dénie la possession de quatre Piques. Sud sait donc que son partenaire possède au moins sept cartes en mineure. Il annonce 3♣ pour jouer 3♣ ou 3♦.