

# LA NOTION DE CAPITANAT

## Rappel : le but des enchères :

- Chercher un fit, bien sûr, ou bien se tourner vers SA, mais aussi trouver le niveau à jouer :
  - Contrat partiel, manche, ou chelem, petit ou grand.
    - Ceci ne peut se faire que si au moins l'un des joueurs connaît le total des points.
- **L'échange de renseignements** entre partenaire n'a de sens et de raison d'être
  - que tant qu'aucun des deux joueurs ne peut conclure.
- Dès que l'un des deux connaît le contrat final, il le dit le plus vite possible.
  - **Corollaire** : Toute enchère descriptive annoncée alors que l'on pourrait conclure
    - est évidemment une incitation à aller plus loin : enchère-déclat de chelem p. ex.

Principe : Le but des enchères n'est pas de décrire son jeu,  
mais d'annoncer un contrat.

## Le déroulement des enchères :

### Trois catégories d'enchères :

- **Les enchères imprécises :**
  - Leur fourchette est large, limitée mais d'au moins 5HL(D), ou bien même illimitée :
    - Exemple : dans la séquence Nord 1♠ - Sud 2♣, les deux enchères sont imprécises :
      - ✓ 1♠ vaut 13 à 23HL (fourchette = 10HL), 2♣ est illimité (12HL à l'∞).
  - Personne ne sait, à ce stade, où l'on va : partielle, manche, ou chelem (petit ou grand ?)
    - Il n'est donc pas question que la séquence s'arrête :
      - ✓ C'est la raison pour laquelle 2♣ est une **enchère forcing**, et même auto-forcing.
- **Les enchères précises :**
  - Ce sont celles dont la fourchette n'excède pas 2HL. Exemples :
    - L'ouverture d'1SA (15-17HL), ou la réponse de 3♥ sur 1♥ d'ouverture (11-12HLD).
      - ✓ Entendant une telle enchère, le partenaire sait le total de la ligne à 1 point près.
- **Les enchères semi-précises :**
  - La fourchette est ici un peu plus large, de 3 à 4HL(D). Exemples :
    - La réponse de 1SA sur une ouverture à la couleur va de 6 à 10HL : enchère semi-précise.
    - La répétition de la couleur d'ouverture (1♦ - 1♠ - 2♦) limite l'ouverture imprécise :
      - ✓ 2♦ devient une enchère semi-précise en points : 13 à 17HL.
- On voit que les enchères précises ou semi-précises ne sont en général pas forcing. Pourquoi ?
  - Parce que le partenaire peut maintenant déterminer une zone de points totaux :
    - Il sait maintenant à quel niveau on va pouvoir jouer :
      - ✓ Il peut décider de continuer ou non...

Principe : Dès qu'un joueur fait une enchère précise, ou même semi-précise,  
son partenaire connaît la zone de points totale de la ligne.  
Il est, logiquement, le seul à pouvoir décider de continuer ou non.

## La notion de capitane :

Cette notion, qui est en permanence dans la tête de tout bon bridgeur pendant les enchères, a été particulièrement bien développée par Marc Kerlero. On la trouve tout au long de ses livres, par exemple *Les mécanismes de la majeure cinquième*, ou *Les enchères de chelem*, éd. Le Bridgeur. La notion de capitane est récurrente également dans tous les commentaires des chroniqueurs qui suivent les championnats pour les lecteurs du *Bridgeur* ou de *Bridgerama*.

### Qui est le capitane ? :

- **Le capitane** est celui qui connaît le mieux la zone du total des points,
  - C'est-à-dire celui qui a pu déterminer la fourchette la plus étroite :
- Ici, quand Sud dit 1♣, il promet 12H à 23HL :
  - Le total calculé par Nord est dans une fourchette de 11 points...

Sud	Nord
1♣	1♥
2♣	?

- Quand Nord dit 1♥, il promet 5 à ∞, la fourchette, pour Sud est encore plus large : > 20HL !
  - Le *capitaine* est (provisoirement...) Sud. La réponse de Nord était évidemment forcing.
- La redemande de Sud à 2♣ limite brutalement la main de Sud :
  - Nord connaît maintenant une fourchette de 4 points (13 à 17HL chez Sud),
    - Nord devient le *capitaine de la séquence*.
  - Supposons que Nord dise maintenant 2♥, 2SA, 3♣ ou 3♥ :
    - Ces enchères sont toutes précises à 1 point près, donc plus précises :
      - ✓ Nord rend le capitanat à Sud qui peut décider : passe, ou poursuivre (3SA p. ex. ?).
  - Si Nord avait dit 2♦, 2♠, 3♦ ou 4♣, toutes enchères forcing sans limite supérieure,
    - Nord aurait conservé le capitanat de la séquence.

## Le partenaire du capitaine s'appelle le moussaillon (Kerlero) :

- Le moussaillon est donc toujours celui qui a le mieux zoné sa main,
  - permettant au *capitaine* de faire un total plus précis que le sien.
- Sud ouvrant d'1SA, est ipso facto le *moussaillon* (fourchette : 15-17HL).
  - Le *capitaine* Nord connaît le total, mais pas Sud ! Nord : 2♦, Texas.
  - Sud transforme à 2♥ et Nord décide : 2SA, 3♣, 3♦, 3♥, 3SA<sup>1</sup> ou 4♥.
    - Sur 2SA ou 3♥, propositions très précises de Nord avec 8-9HL(D),
      - ✓ Nord retransfère la décision et le capitanat à Sud, qui passe, dit 3SA ou 4♥.
    - Sur 3♣, 3♦, illimitées et forcing, Sud doit continuer à se décrire le mieux possible.
      - ✓ Bien évidemment, Nord est ici fort et cherche le plus souvent un chelem.
- Un exemple banalissime, main de Nord : ♠5 ♥RV862 ♦92 ♣D10532
  - Quelle est la signification de la redemande de Nord à 2♥ ?
    - Vous le savez, main faible avec 5 ou 6 cartes à ♥ et 6 à 10HL.
  - Qui est le capitaine ? Evidemment Nord (Sud possède 12H à 14HL).
    - 2♥ est donc de toute évidence une conclusion, un arrêt absolu.
      - ✓ Pour Sud, dire 2SA ou toute autre enchère est une hérésie et une mutinerie !

Sud	Nord
1SA	2♦
2♥	?

Sud	Nord
1♦	1♥
1SA	2♥
?	

## Importance de la notion de capitanat :

- Vous l'aurez compris, seul le *capitaine* peut prendre des décisions, le *moussaillon* obéit.
- **Les manches** (ou les chelems) sont **annoncées par le capitaine**, tout contrat final également.
  - Bien sûr, ce peut être l'enchère de passé. Exemple : Sud 1♦ - Nord 2SA → Sud passé.
    - C'est bien Sud-*capitaine* qui a passé, la séquence est normale.
  - En revanche, N 1♠ - S 2♣ - N 2♠ - S passé est une faute de bridge énorme :
    - Nord n'avait pas « vraiment » limité sa main, Sud n'était pas « encore » *capitaine* !
      - ✓ C'est pourquoi l'enchère de 2♣ est déclarée auto-forcing et oblige à reparler.
- Certaines enchères changent de sens selon que leur auteur soit *capitaine* ou *moussaillon* ?
  - S 1♠ - N 3♠ - S 3SA. Sud est ici capitaine, que veut dire 3SA de Sud ?
    - Sud aurait pu passer, et on ne pourra pas jouer moins que 4♠ : alors pourquoi pas 4♠ ?
      - ✓ 3SA est ici un ordre : « partenaire, nomme ton premier contrôle ».
  - S 1♠ - N 2♣ - S 2♠ - N 3♠ - S 3SA. Sud est ici le *moussaillon*, car
    - Nord n'a pas limité sa main, Nord est le capitaine. Que veut dire 3SA de Sud ?
      - ✓ 3SA est ici un « coup de frein » : mauvaise qualité des ♠, main minimale...
- Le *capitaine* est le seul à devoir poser le **Blackwood** (sauf transfert de capitanat préalable) :
  - Le Blackwood demandé par le *moussaillon* est une mutinerie.
  - Il doit plutôt continuer la description de sa main : contrôle par exemple.
    - Mais dans certains cas, le moussaillon peut effectuer une prise de capitanat.

**Principe : C'est parce que l'on voit trop de moussaillons commander que l'on voit tant de naufrages (M. Kerlero).**

<sup>1</sup> Rappel : cette conclusion à 3SA n'en est pas une, car Nord ignore forcément encore si Sud possède le fit ou non (3 ou 4 cartes à ♥). Sud a donc le droit de rectifier à 4♥ avec 3 cartes à ♥. Il passe avec 2 cartes seulement à ♥.