

Appel de Smith à Sans Atout

Une convention extrêmement utile pour une paire entraînée.

Quand on est en main très tôt dans un coup à SA, on ne dispose en général que peu d'informations pour trouver la bonne défense.

Exemple : Vous êtes en Ouest après la séquence suivante.

S	O	N	E				
1SA	-	3SA	-			♠ A 7 5	
						♥ 8 6 3	
						♦ 9 3	
						♣ R D V 7 2	
				♠ 8 6 4			
				♥ V 9 7 2			
				♦ A 10 8 6 5	O		E
				♣ A			

Vous entamez du 6♦ en 4^{ème} meilleure et le V♦ (sa plus grosse) de votre partenaire est gobé par le R♦ du déclarant Sud. (Vous avez déjà compté les points des joueurs : le mort 10 pts, le déclarant 15-17 pts, vous 9 pts et votre partenaire de 4 à 6 pts et sûrement la D♦)

Le déclarant joue le 4♣ pour votre A♣ et le 2♣ du mort

Qui à la D♦ et quelle est la répartition ?

Si mon partenaire à la D♦, il faut rejouer ♦ pour faire 4 levées dans la couleur. Si le déclarant a encore la D♦ seconde, il faut attendre que mon partenaire prenne la main pour qu'il rejoue ♦ dans ma fourchette A♦ - 10♦. Sans renseignement vous n'avez pas la solution à ce problème.

Comment se définit l'appel de Smith ?

Partenaire de l'entameur

Quand le partenaire de l'entameur à fourni une carte obligatoire à la première levée (on monte en 3^{ème}, ici le V♦), **il marque son intérêt pour la couleur d'entame en fournissant une carte anormalement (grosse carte) élevée dans la 1^{ère} couleur jouée par le déclarant Sud** (ici le 9♣ sur votre A♣ qui veut dire j'ai la D♦ tu peux rejouer la couleur ♦. Si tu rejoue petit ♦ pour ma D♦ je rejoue ♦; Si tu rejoue l'A♦ je débloque ma D♦ pour affranchir ton 10♦)

Si votre partenaire fournit **une petite carte** (ici le 3♣ qui veut dire : je n'ai pas la D♦), Ouest cherchera à donner la main à son partenaire en jouant ♥, s'il prend la main, il rejouera ♦ pour votre fourchette et 2 de chutes.

Autre exemple : Vous êtes en Ouest après la séquence suivante.

S	O	N	E	♠ 6 3								
1SA -	2♣	-	-	♥ R V 10 5								
2♦	3SA			♦ 7 5 2								
				♣ A D V 10								
♠ V 9 7 4 2	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="text-align: center;">E</td> <td></td> </tr> </table>				N			O		E		♠ 10 8 5
	N											
O		E										
♥ 9 6 3				♥ A 8 4								
♦ A D V 4				♦ 10 9 6								
♣ 6				♣ 9 4 3 2								

Vous entamez du 4♠ en 4^{ème} meilleure et le 10♠ (sa plus grosse) de votre partenaire est gobé par le A♠ du déclarant Sud. (Vous avez déjà compté les points des joueurs : le mort 11 pts, le déclarant 15-17 pts, vous 8 pts et votre partenaire de 4 à 6 pts et peut être le R♠ et/ou la D♠ et/ou le V♠)

Le déclarant joue ♥ pour le V♥ du mort et A♥ d'Est

Qui à le R♠ et/ou la D♠ et/ou le V♠ et quelle est la répartition ?

Si l'entameur à le R♠ et le V♠, il faut rejouer ♠ pour faire 4 levées dans la couleur. Si le déclarant a encore le R♠ et la D♠ (**Stop**). Il me faut regarder la carte fournie par mon partenaire, entameur, sur le retour de Sud. (ici il fournit le 3♥ qui veut dire : partenaire les ♠ ne m'intéressent pas, je n'est pas de fourchette à ♠, rejoue une autre couleur). Il est assez facile pour Est de retourner du 10♦ dans la fourchette de son partenaire ADVx et faire chuter le contrat. **Il ne faut pas toujours rejouer dans la couleur entamée par le partenaire. Il faut attendre si possible un renseignement de sa part.**

Entameur

Attention : Le principe est inversé pour l'entameur pour attirer l'attention de son partenaire.

Quand l'entameur fournit une petite carte dans la première couleur jouée par le déclarant, son partenaire s'engage à rejouer la couleur d'entame *, s'il fournit une grosse carte, l'entameur souhaite un retour dans une autre couleur ou n'a pas d'idée particulière sur la suite du coup

(ici le 9♣ une grosse ne rejoue pas la couleur d'entame ♥, si l'entameur avait fournit de 2♣ le partenaire doit retourner ♥ la couleur d'entame).

Exemple : Vous êtes en Ouest après la séquence suivante.

S	O	N	E	♠ V 3 2								
1SA -	2♣	-	-	♥ 7 6 4 2								
2♦	2SA			♦ A 5								
				♣ R 10 8 3								
♠ A D 7 4	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="text-align: center;">E</td> <td></td> </tr> </table>				N			O		E		♠ 10 9 6 5
	N											
O		E										
♥ D V 8 3				♥ R 9								
♦ 8 2				♦ 10 9 7 6 3								
♣ 9 7 2				♣ A 4								

Vous entamez du 3♥ en 4^{ème} meilleure et le R♥ (sa plus grosse) de votre partenaire est gobé par le A♥ du déclarant Sud. (Vous avez déjà compté les points des joueurs : le mort 8 pts, le déclarant 15-17 pts, vous 9 pts et votre partenaire de 6 à 8 pts et peut être le R♥ et l'A♣, Il n'a surement plus rien)

Le déclarant joue pour le V♣ pour l'A♣ de votre partenaire (son jeu se précise le R♥ et l'A♣, Il n'a surement plus rien). Sur le V♣ vous fournissez le 9♣ (qui veut dire partenaire si tu prend la main ne rejoue pas ♥ (ils sont maîtres), trouve autre chose).

Le retour à ♠ par Est n'est pas très difficile : 2♠, 3♥ et l'A♣ 1 de chute

* On peut aussi jouer le contraire (une gros carte suggère une continuation de la couleur d'entame, une petite carte suggère un changement de couleur) Bien se mettre d'accord avec son partenaire

Remarque : En cas de chicane ou de singleton dans une couleur jouée par le déclarant, le principe reste le même dans la couleur défaussée :

Une grosse carte suggère une continuation de la couleur d'entame.

Une petite carte suggère un changement de couleur.

Résumé

Pour le **partenaire de l'entameur**, fournir une grosse carte dans la couleur du déclarant est un signal d'enthousiasme concernant la couleur d'entame, une petite un découragement.

Pour **l'entameur**, fournir une petite carte dans la couleur du déclarant est un signal d'enthousiasme concernant la couleur d'entame, une grosse carte un signal de découragement, concernant la couleur d'entame.