

Les Turbos

Blackwood et chelems mineurs

La recherche de chelems en mineure place souvent les joueurs dans une impasse : le Blackwood classique fait courir le risque de dépasser le palier de sécurité de la manche. La variante n°41-30 Z ne résout pas tout, notamment à l'atout ♣, tandis qu'à l'atout ♦, le contrôle ♣ devient difficile à annoncer. Les conventions comme le Gerber ou le Kickback saturent l'espace des contrôles, ce qui limite leur usage.

L'alternative de la *Blue Team* italienne est le **Turbo**. Le principe consiste à annoncer simultanément ses contrôles et la parité de son nombre d'As (le Roi d'atout comptant comme un 5^{ème} As). Cette version est une mécanique de précision, facile à mémoriser et à mettre en pratique.

Déclic Turbo

Le Turbo est réservé aux chelems à ♣ ou ♦. L'enchère déclic est le niveau de **4 dans la mineure fittée** (4♣ ou 4♦), annulant le Blackwood. Ce déclic a lieu dès que l'on atteint ce palier en situation forcing et fittée. *Attention* : après une ouverture à SA, une enchère de 4 en mineure sans fit confirmé reste naturelle.

Principes et Responsabilités

L'initiateur devient le capitaine. Il doit posséder au moins deux clés (ou une clé et la Dame d'atout avec des contrôles solides). L'enchère de **4SA** est cruciale : elle montre prioritairement le contrôle latéral (le contrôle ♦ si l'atout est ♣, ou le contrôle ♥ si l'atout est ♦).

Mécanismes du Turbo

Comme au Blackwood, on commence par compter les clefs. **Sans aucune clef**, le répondant donne un violent coup de frein en nommant la manche (5♣ sur 4♣ ou 5♦ sur 4♦). **Avec deux clefs** (la bonne nouvelle), il utilise artificiellement la première enchère disponible : **4♦ sur 4♣** ou **4♥ sur 4♦**.

Le plus souvent, le répondant possède **exactement une clef**. Il nomme alors son contrôle le plus économique. Sur 4♣, il nomme 4♥ (contrôle ♥) ou 4♠ (contrôle ♠ sans contrôle ♥). Pour montrer le contrôle ♦ (non disponible naturellement), on utilise **4SA**, ce qui dénie de fait les contrôles majeurs. À l'atout ♦, 4♠ montre le contrôle ♠, tandis que **4SA** remplace l'enchère de 4♥ indisponible (montrant ainsi le contrôle ♥ sans contrôle ♠). Une fois les clefs ou le premier contrôle annoncés, on suit une logique précise pour vérifier les arrêts restants et la Dame d'atout.

Logique de suite

Nommer la manche signifie qu'il manque un élément (deux clefs, un contrôle ou la Dame d'atout). Le plus souvent, il s'agit d'un **arrêt**. Mais la logique de la séquence peut permettre de déduire que seule la **Dame d'atout** fait défaut. Par exemple, après l'annonce de deux clefs (4♦ sur 4♣ ou 4♥ sur 4♦), un retour à la manche ne peut pas être dû à un manque de contrôles. Si vous possédez la Dame, vous devez alors nommer le chelem.

La **deuxième enchère** suivant le Turbo montre toujours un contrôle de manière économique (4SA gardant sa fonction de contrôle latéral). Elle comporte une part interrogative : si le chelem était assuré, on l'aurait conclu immédiatement.

La **troisième enchère** est purement interrogative. Elle indique qu'il ne manque plus qu'un seul élément (soit la Dame d'atout, soit le dernier contrôle, mais pas les deux). Si le partenaire possédait tout, il aurait déjà nommé le chelem.

Enfin, toute enchère anormale dépassant la manche est affirmative : elle montre une force excédentaire et propose le grand chelem.

Trois ou quatre clefs

Comment répondre au Turbo avec 3 ou 4 clefs? Ces situations sont des anomalies. A priori, c'est la main forte qui aurait dû poser le Turbo.

Le principe consiste à respecter la parité du nombre de clefs : on traite trois clefs comme une seule, et quatre clefs comme deux.

Avec trois clefs, deux cas se présentent. Si l'on a montré un jeu très fort et que la logique des enchères a contraint le partenaire à poser le Turbo (par exemple 2♣– 2♦– 3♣– 4♣), on est certain que le partenaire sait que l'on possède trois clefs et prendra la bonne décision. Par contre, si l'on a montré un jeu moyen et que la présence de trois clefs est inespérée, le partenaire va s'arrêter à la manche; il faudra alors imposer le petit chelem.

Avec quatre clefs, on en montre deux et on impose le petit chelem si le partenaire nomme la manche.

Jeux déséquilibrés

Avec un jeu très fort en face d'un jeu quasi nul, il faut avoir en tête que le Turbo fonctionnera mal. Que faire avec une clef sans contrôle annexe? Ce cas n'est en effet pas prévu par le système.

La bonne nouvelle est que peu de séquences mènent à cette impasse. De plus, aucun système ne fonctionne parfaitement dans ces situations. On a alors le choix entre revenir à la manche, en considérant que l'absence de contrôle est une trop mauvaise nouvelle, ou imposer le chelem en considérant qu'une clef est une bonne nouvelle. C'est une affaire de jugement.

Exemple difficile : Vers le Grand Chelem

Ouest	Est	Ouest	Est
♠ 6	♠ A 8	1♦	1SA
♥ A 9 8	♥ V 3	3♣	4♣
♦ A D V 8 6	♦ R 10 9 2	4♦	5♦
♣ A R 10 4	♣ D 9 6 5 2	7♣	

Sur le Turbo à 4♣, l'ouvreur répond 4♦ montant 4 As, il n'y a pas vraiment de doute! Le répondant peut déjà compter 13 levées, à condition que l'ouvreur possède la Dame de Carreau et un singleton majeur. Il montre son enthousiasme par l'enchère de 5♦. Cette enchère sous-entend que le camp possède toutes les clefs (donc tous les contrôles) ainsi que la Dame d'atout. Il ne reste plus qu'à conclure.

Tableau de synthèse : Atout Trèfle

Déclat 4♣		Signification des réponses
4♦	Deux clefs (parfois 4)	
	4♥	Contrôle ♥
		⇒ 4♠ : Contrôle ♠ ⇒ ... : ⇒ 4SA : pas de contrôle ♦ ou pas de Dame ⇒ ... : ⇒ 5♣ : ni contrôle ♦ ni Dame d'atout ⇒ 4SA : Contrôle ♦, pas de contrôle ♠ ⇒ 5♣ : Ni contrôle ♦, ni contrôle ♠
	4♠	Contrôle ♠, pas de contrôle ♥
		⇒ 4SA : Contrôle ♥, pas de contrôle ♦ ou pas de Dame ⇒ 5♣ : Pas de contrôle ♥
	4SA	Contrôle ♦, pas de contrôle majeur
	5♣	3 contrôles mais il manque la Dame d'atout
4♥	Une clef (parfois 3), contrôle ♥	
	4♠	Contrôle ♠
		⇒ 4SA : Contrôle ♦ ou Dame d'atout ⇒ 5♣ : Ni contrôle ♦ ni Dame d'atout
	4SA	Contrôle ♦, pas de contrôle ♠
	5♣	Il manque deux clefs
4♠	Une clef , contrôle ♠, pas de contrôle ♥	
	4SA	Il manque le contrôle ♦ ou la Dame d'atout
	5♣	Conclusion
4SA	Une clef , contrôle ♦, pas de contrôle majeur	
5♣	Zéro clef (ou mauvaise nouvelle)	
5♦ ...	Une clef , ambition de GC : couleur de la bonne nouvelle	

Tableau de synthèse : Atout Carreau

Déclat 4♦		Signification des réponses
4♥	Deux clefs (parfois 4)	
	4♠	Contrôle ♠
		⇒ 4SA : Contrôle ♥
		⇒ ... : ⇒ 5♣ : pas de contrôle ♣ ou pas de Dame
		⇒ ... : ⇒ 5♦ : ni contrôle ♣ ni Dame d'atout
		⇒ 5♣ : Contrôle ♣, pas de contrôle ♥
		⇒ 5♦ : Ni contrôle ♣, ni contrôle ♠
	4SA	Contrôle ♥, pas de contrôle ♠
		⇒ 5♣ : Contrôle ♠, pas de contrôle ♣ ou pas de Dame
		⇒ 5♦ : Pas de contrôle ♠
	5♣	Contrôle ♣, pas de contrôle majeur
	5♦	3 contrôles mais il manque la Dame d'atout
4♠	Une clef (parfois 3), contrôle ♠	
	4SA	Contrôle ♥
		⇒ 5♣ : Contrôle ♣ ou Dame d'atout
		⇒ 5♦ : Ni contrôle ♣ ni Dame d'atout
	5♣	Contrôle ♣, absence de contrôle ♥
	5♦	Il manque deux As
4SA	Une clef, contrôle ♥, pas de contrôle ♠	
	5♣	Il manque le contrôle ♣ ou la Dame d'atout
	5♦	Conclusion
5♣	Une clef, contrôle ♣, pas de contrôle majeur	
5♦	Zéro clef	
5♥ ...	Une clef, ambition de GC : couleur de la bonne nouvelle	