Enchères au bridge

♣ ♢ ♡ ♠

Daniel DÉCHELOTTE

16 novembre 2004

Informations préliminaires sur ce document

Le système en quelques mots

Ce document décrit les premières enchères et quelques développements du Standard français qui repose sur la Majeure cinquième, utilise le Sans-Atout fort, 2♣ et 2♢ forts indéterminés et le Deux majeur faible. Ce document ne décrit pas le SEF entièrement ; il lui manque notamment le 2SA fitté, les enchères de rencontre, la troisième couleur forcing, le Blackwood 5 clefs, le Drury, le Checkback Stayman, le 3SA Déclic contrôles, le Roudi, le Blackwood d'exclusion et le Truscott.

Notations

6♡ Lorsqu'elles n'apparaissent pas dans un paragraphe, les enchères sont affichées à l'intérieur d'un cadre placé dans la marge. La description de l'enchère vient ensuite.

Les enchères typographiées en gris sont un peu plus compliquées que les précédentes et ne doivent être utilisées qu'après en avoir parlé avec son partenaire, car elles pourraient être mal interprétées et provoquer des catastrophes.

À propos de l'auteur

Daniel Déchelotte est ingénieur de Télécom Paris actuellement en DEA Informatique au Loria, à Nancy. Joueur depuis l'âge de 12 ans (souvenirs incertains), il a tenté d'initier quelques'uns de ses amis aux raffinements du bridge en Classes Préparatoires, à Hoche (Versailles). La première version du présent document date de ce temps-là et tentait déjà de servir le double objectif d'avoir un document expliquant les fondements des enchères mais aussi décrivant les développements plus compliqués qui composent l'intérêt unique de ce jeu.

Disponibilité du document

Table des matières

Les enchères à deux

Appendice

Table des figures

Liste des tableaux

Chapitre 1

♣ ♢ ♡ ♠

Ouvertures

Ouvertures normales et fortes

1♡ Valeur d'ouverture (12 HL ou 14 DH), au moins cinq cartes à ♡.

1♠ De la même façon : valeur d'ouverture et ♠ au moins cinquième.

1 SA 15–17 H, avec 1 point D au maximum sans majeure cinquième.

1♣-♢ Avec moins de 20 points et si aucune des enchères ci-dessus n'est possible, on annonce la mineure la plus longue (♢ à égalité, sauf en cas de 3–3).

2 SA Jeu régulier (1 point D au maximum) de 20–21 H, sans majeure cinquième.

2♣ Fort indéterminé. Toutes distributions (enchère sans autre indication que la force), 20–23 H. L'ouvreur peut avoir ou bien un 2 fort (majeur ou mineur), ou bien un super 2 SA (22–23 H), ou bien huit levées avec atout ♡ ou ♠, ou bien un bicolore majeur avec quatre perdantes.

2♢ Fort indéterminé forcing de manche. 24 H et plus dans une main semi-régulière, ou bien neuf levées en majeure, ou bien dix levées en mineure, ou bien bicolore avec moins de quatre perdantes.

Ouvertures de barrages

Les barrages dénient une valeur d'ouverture : la main est unicolore et ne contient pas deux levées de défense (2 As, ou 1 As et 2 Rois).

2♡-♠ Belle couleur sixième avec 6–10 H. C'est le « Deux faible », et il se fait avec au moins quatre des cinq conditions suivantes : couleur menée par au moins Dame, Dix, Neuf ; pas l'autre majeure quatrième ; pas de mineure cinquième ; pas deux levées de défense et pas deux As ; moins de 14 DH.

3♣-♢-♡-♠ Belle couleur septième avec 6–10 H. Pour 3♣ et 3♢, on exige deux gros honneurs.

3 SA Super-barrage « gambling ». Mineure septième affranchie et un arrêt dans une couleur annexe.

4♣-♢-♡-♠ Robuste couleur septième voire huitième et rien à côté. C'est une enchère complexe, car en plus du risque lié au niveau élevé de l'enchère, il y a celui de passer à côté de chelems intéressants (car le partenaire va très probablement passer).

Chapitre 2

♣ ♢ ♡ ♠

Les situations classiques

Recherche du fit majeur

Lorsque l'ouvreur ouvre d'1♡ ou d'1♠, le répondant doit annoncer son fit, avec trois cartes dans la couleur. La section suivante décrit comment.

Si le répondant n'est pas fitté, ou si l'ouverture est **1♣** ou **1♢**, la priorité reste la recherche du fit majeur 4–4. Les deux partenaires s'annoncent tour à tour leurs majeures quatrièmes au niveau de 1 :

1♡ Promet quatre cartes à ♡, de 5 à 15 DH.

1♠ Promet quatre cartes à ♠ et dénie quatre cartes à ♡. 5–15 DH.

Annonce du fit majeur

Cette section décrit les enchères lorsque :

- l'ouvreur a ouvert d'1♡ ou d'1♠ (et promis ainsi cinq cartes) et le répondant a trois cartes dans la couleur annoncée ; ou bien
- un des joueurs (ouvreur ou répondant) a annoncé en « 1 sur 1 » 1♡ ou 1♠ (et promis ainsi quatre cartes) et son partenaire a quatre cartes dans la couleur annoncée.

Dans ce cas, le fit majeur est trouvé et il n'y a plus qu'à évaluer la hauteur du contrat final (partielle, manche ou chelem).

Soutien simple Avec une main minimale ou presque : 16 S au plus pour l'ouvreur, 10 pour le répondant. Le partenaire, ainsi soutenu et informé sur la force de son partenaire, est désormais le mieux placé pour déterminer le contrat final. Il pourra passer, proposer la manche avec une enchère d'essai (voir section 10.2, page 15), demander directement la manche ou faire une enchère de chelem, parmi celles décrites au chapitre 10, page 15.

Soutien avec saut Pour l'ouvreur, cela correspond à une force autour de 15 H et une distribution irrégulière. Une main d'une dizaine de H chez le répondant devrait suffire pour demander la manche. Pour le répondant, le soutien à saut montre justement une bonne dizaine de points et l'ouvreur ira à la manche s'il n'est pas minimum.

Saut à la manche Il se fait avec 18–19 H réguliers chez l'ouvreur, 13–16 S *mais pas plus de 11 H* chez le répondant. Cette enchère est souvent conclusive, même si le partenaire peut envisager le chelem s'il est nettement plus fort que le minimum qu'il a promis. Il utilisera le Blackwood, décrit page 17.

Aucun soutien n'étant forcing, il faut avec des jeux plus forts retarder le soutien après une enchère forcing et positive :

Changement de couleur Avec ou sans saut, cette enchère du répondant permet de décrire son jeu et de jauger la qualité du jeu de l'ouvreur (d'après sa redemande) avant d'annoncer son soutien. Voir les réponses en changement de couleur au chapitre suivant.

Bicolore cher Réservé à l'ouvreur ; se reporter à la section suivante. L'annonce du bicolore permet d'annoncer sa force en points ainsi qu'une couleur supplémentaire. De plus, le partenaire doit reparler donc on pourra toujours annoncer notre fit.

Splinter Il s'agit d'un double saut dans une autre couleur qui ne peut être confondu avec un bicolore. On l'utilise lorsque l'on cherche le chelem. Se reporter à la section 10.4 page 16 pour plus d'explications à ce sujet.

4 SA Blackwood. À n'utiliser que si l'on est sûr d'être en zone de chelem (voir la table de vie en appendice). Voir section 10.6, page 17 pour les réponses au Blackwood.

Redemandes classiques de l'ouvreur

Répétition de sa couleur

Ces redemandes sont valables après une réponse en « 1 sur 1 » ou en « 2 sur 1 sans saut ». Notez qu'avec des jeux forts (plus de 16 DH) mais avec une couleur de qualité moyenne, il faut annoncer une autre couleur (même troisième) en bicolore cher.

Répétition sans saut Pas de fit avec le partenaire s'il a annoncé une majeure, jeu unicolore avec une belle couleur sixième (ou cinquième s'il n'y a pas d'autre enchère satisfaisante) et limité à 16 DH.

Répétition avec saut Comme précédemment, avec cette fois une couleur sixième commandée par deux gros honneurs et une force de 17–20 DH.

Annonce d'un bicolore

Pour annoncer un bicolore, les deux exigences sont d'une part la force du jeu et d'autre part que la main contienne au moins autant de cartes de la première couleur annoncée que de la seconde ; en particulier la couleur annoncée en second sera souvent quatrième et parfois troisième.

Tab. 1 – Les règles du bicolore

Bicolore économique	14–19 DH	Non-forcing
Bicolore cher	18–23 DH	Forcing 1 tour
Bicolore avec saut	20–23 DH	Forcing de manche

Un bicolore est dit **économique** lorsqu'il permet au partenaire de revenir dans la première couleur sans dépasser le palier de 2. La figure 1(a) en montre un exemple. Un bicolore en « 1 sur 1 » est également économique, comme le montre la figure 1(a).

Un bicolore est dit **cher** lorsque le partenaire doit passer au palier supérieur s'il veut revenir dans la première couleur annoncée, comme le montre la figure 1(b). Un bicolore « 1–2–3 », comme dans la séquence 1♠–2♡–3♣, est également considéré comme un bicolore cher, car les enchères sont portées au palier de 3.

Enfin, le **bicolore avec saut** est encore plus exigeant en nombre de points puisque le saut est imposé par l'annonceur, comme montré dans la figure 1(c).

Sud	Nord	Sud	Nord
—	—	—	—
1♠	1 SA	1♣	1♡
$\boxed{2♡}$	[2♠]	$\boxed{1♠}$	[1 SA]

(a) Bicolore économique

Sud	Nord
—	—
1♡	1 SA
$\boxed{2♠}$	[3♡]

(b) Bicolore cher

Sud	Nord
—	—
1♠	1 SA
$\boxed{3♡}$	[3♠]

(c) Bicolore avec saut

Fig. 1 – Exemples de bicolores

Redemande à Sans-Atout

Lorsque l'ouvreur n'a pas le soutien dans la couleur annoncée par son partenaire, et lorsqu'il a un jeu relativement régulier, il convient d'annoncer le Sans-Atout.

$\boxed{1\,\text{SA}}$ Avec 13–15 H. Le répondant passera ou éventuellement reviendra dans sa couleur au palier de 2, enchère faible et conclusive.

$\boxed{2\,\text{SA}}$ 18–20 H après un changement de couleur en « 1 sur 1 ». Après un changement de couleur en « 2 sur 1 », cela montre 15–17 H, sauf dans la séquence « 1♢-2♣-2 SA » où il faut 13–15 H.

$\boxed{3\,\text{SA}}$ Seulement après un « 2 sur 1 ». 18–20 H.

Loi des atouts (ou sécurité distributionnelle)

Son énoncé est simple : avec X atouts, on demande le contrat à X plis. Comme cette loi ne prend pas en compte les points, elle s'applique en particulier pour les jeux faibles, et permet en fait de déterminer la hauteur d'une réponse de barrage.

Un premier exemple est la réponse à l'ouverture d'1♡-♠. Cette enchère promet cinq cartes ; si le répondant a lui-même cinq cartes, et à moins d'avoir des ambitions de chelem, il répond 4♡-♠, conclusif. De même, en enchères compétitives, en réponse à une intervention promettant cinq cartes, on soutient au niveau de 3 avec quatre cartes et au niveau de 4 avec cinq.

Cette loi a le mérite de la simplicité et permet souvent de trouver les meilleurs enchères de défense. Ou bien les adversaires avaient un bon contrat à jouer, et dans ce cas la chute est probable mais ne devrait pas être lourde, ou bien les points sont répartis et dans ce cas le camp a de bonnes chances de réaliser le contrat.

Chapitre 3

♣ ♢ ♡ ♠

Enchères après 1♣, 1♢, 1♡ ou 1♠

Jeu pourri

Passe Possible avec un jeu très faible (moins de 5 H). En cas de réveil, l'ouvreur ne reparlera qu'avec un jeu très fort (18 H bien faits).

Réponse à 1 SA

C'est une enchère artificielle, en ce sens qu'elle ne garantit pas un jeu régulier. Elle promet 5–10 H, sauf en réponse à l'ouverture d'1♣ où elle promet 8–10 H. Sur cette enchère, l'ouvreur peut faire les redemandes suivantes :

Passe Avec un jeu sans grand intérêt.

2 SA Avec un jeu relativement régulier et 17–18 H. Le répondant utilisera la table de vie (page 32) pour évaluer s'il faut demander la manche ou non.

3 SA Avec un jeu relativement régulier et 19 H et plus.

2♣-♢ (en bicolore). Avec un jeu régulier de 16 H ou 15 bien faits, et une mineure troisième. Cette enchère permet de rechercher la manche à Sans-Atout. Elle est ambigüe car elle peut également être un vrai bicolore ; l'ambiguité sera levée à la prochaine enchère de l'ouvreur, lorsqu'il nommera Sans-Atout.

Avec un jeu irrégulier, l'ouvreur ne doit pas passer, même s'il est minimum. Avec un jeu bicolore, et si cela reste conforme aux règles du bicolore (section 2.3.2, page 3), l'ouvreur doit annoncer sa deuxième couleur. S'il ne le peut pas, ou s'il a effectivement un jeu unicolore, l'ouvreur répètera sa couleur comme décrit à la section 2.3.1.

Réponse « Changement de couleur en 2 sur 1 »

Le nom de cette enchère est incomplet ; il faudrait lui adjoindre « sans saut ». Pour un changement de couleur en 2 sur 1 avec saut, comme dans la séquence « 1♣ – 2♠ », voir la section suivante.

Le changement de couleur en « 2 sur 1 » montre :

- 11 H au moins ;
- cinq cartes dans la couleur annoncée.

À signaler une exception : « 1♠ – 2♡ » avec seulement quatre cartes si aucune autre enchère n'est satisfaisante. Jamais d'exception sur le nombre de points : 11 H impératifs.

Cette enchère est relativement encourageante, car elle indique une bonne force chez le répondant. Elle ne nie pas le fit dans la couleur de l'ouvreur et est forcing un tour.

Réponse « Changement de couleur avec saut »

Cette enchère consiste à changer de couleur non pas au niveau le plus économique, mais en sautant un palier. Si le répondant n'a pas déjà passé (avant que son partenaire n'ouvre), le changement de couleur avec saut montre chez lui :

- un jeu fort : au minimum 16 DH ;
- une couleur cinquième commandée par deux gros honneurs.

C'est une enchère forcing de manche et donc extrêmement encourageante. Elle ne nie pas le fit dans la couleur de l'ouvreur.

Si en revanche le répondant avait passé, le changement de couleur à saut est un barrage, faible et conclusif, montrant un misfit et une couleur sixième.

Réponse à 2 SA

Cette enchère montre un jeu réparti et 11–12 H. L'ouvreur peut passer s'il a une ouverture minimale. À moins qu'il n'ait une distribution très irrégulière, il annoncera 3 SA.

Il peut également annoncer une autre couleur, enchère forcing qui doit naturellement respecter les règles du bicolore. Avec un jeu franchement unicolore, l'ouvreur peut répéter sa couleur au niveau de 3, enchère non-forcing et conclusive, ou bien à un palier supérieur, enchère toujours non-forcing mais plus encourageante. À titre d'exemple, annoncer 4♡ ou 4♠ avec six cartes est un bon pari.

Réponse à 3 SA

L'ouvreur passera, sauf distribution exceptionnelle ou espoir de chelem.

Chapitre 4

♣ ♢ ♡ ♠

Enchères après 1 SA

Toutes les réponses

Passe Seule solution avec un jeu faible (moins de 8 H), sans majeure cinquième ni belle mineure.

2 ♣ Stayman. Indique au moins 8 H et une majeure quatrième. On ne fait pas de Stayman avec une main 4-3-3-3.

2 ♢ Texas ♡. Cinq cartes à ♡, à partir de 0 H.

2 ♡ Texas ♠. Cinq cartes à ♠, à partir de 0 H.

2 ♠ Texas ♣. Six cartes à ♣, à partir de 0 H.

2 SA 8 HL et jeu régulier sans majeure quatrième.

3 ♣ Texas ♢. Six cartes à ♢, à partir de 0 H.

3 ♢-♡-♠ Couleur cinquième (plutôt sixième) et 14 H.

3 SA 9–14 HL et jeu régulier sans majeure quatrième.

4 ♣ Bicolore mineur avec espoir de chelem (14 H au moins).

4 ♢ Bicolore majeur de manche, sans espoir de chelem.

4 SA 15–16 H. Quantitatif (non-Blackwood).

6 SA 17–20 H. Brutal.

7 SA 21 H et plus. Inédit.

Stayman 4 réponses

Réponse 2 ♢ — L'ouvreur répond 2 ♢ lorsqu'il n'a ni quatre ♡ ni quatre ♠. Voici les rectifications du répondant :

- **2 ♡** — Cinq ♡, quatre ♠ et 8 H. Sans les quatre ♠ il fallait faire un Texas.
- **2 ♠** — Cinq ♠, quatre ♡ et 8 H.
- **2 SA** — 8 H semi-réguliers.
- **3 ♣-♢** — Cinq cartes et pas d'autre enchère possible. [A vérifier]
- **3 ♡** — Cinq ♠, quatre ♡ et 9 H.
- **3 ♠** — Cinq ♡, quatre ♠ et 9 H.
- **3 SA** — 9 H semi-réguliers.

Réponse 2 ♡-♠ — L'ouvreur annonce sa majeure quatrième s'il n'en a qu'une. Les différentes relances du répondant sont :

- **2 SA** — Misfit et minimum (8 H).
- **3 ♡-♠** — Soutien avec 8 H (barrage).
- **3 SA** — Misfit, 9 H.
- **4 ♡-♠** — Soutien à la manche avec 9 H.

Réponse 2 SA — L'ouvreur annonce 2 SA lorsqu'il a les deux majeures quatrièmes. Le répondant choisit :

- **3 ♣** — Minimum (8 H). Transfert pour les ♡ : l'ouvreur jouera 3 ♡, ou 4 ♡ s'il est maximum.
- **3 ♢** — Minimum (8 H). Transfert pour les ♠.
- **3 ♡-♠** — Main de chelem, appel aux contrôles. La couleur d'atout est fixée.
- **4 ♣-♢** — Transfert pour 4 ♡-♠.
- **4 ♡-♠** — Lorsque le répondant veut jouer la main. Conclusif.

Texas

Rectification Il s'agit de répondre 2♡ sur 2♢, 2♠ sur 2♡, 3♣ sur 2♠ ou 3♢ sur 3♣, annonçant ainsi la longue du partenaire. La rectification est obligatoire.

L'ouvreur rectifie presque toujours au palier le plus bas, mais peut éventuellement rectifier avec saut s'il a un fit de quatre cartes, un doubleton et 17 H. La rectification à saut n'a rien d'obligatoire.

Suite des enchères Après la rectification, le répondant peut dire :

Passe	Avec 0–7 H.
2 SA	Avec 8 H sans singleton.
3♣-♢	Avec 8 H et cinq cartes à ♣ ou à ♢.
3♡-♠	Avec 8–9 H et six cartes (au lieu des cinq promises).
3 SA	À partir de 9 H sans singleton.
4♡-♠	Avec 10–13 H et avec une couleur sixième.

Stayman ou Texas ?

Si une majeure est cinquième et l'autre a moins de quatre cartes, faire un Texas. Pour un bicolore majeur 5-4, faire un Stayman. Pour un bicolore majeur 5-5, cela dépend du nombre de points :

- Avec moins de 8 H, faire un Texas pour la meilleure majeure puis passer.
- Avec 8 H exactement, faire un Texas pour les ♡ puis annoncer 2♠, séquence qui décrit conventionnellement un bicolore majeur au moins 5-5 et un espoir de manche.
- De 9 à 13 H, annoncer 4♢ (bicolore de manche, l'ouvreur choisit laquelle).
- Avec un jeu plus fort, annoncer 2♡ (Texas ♠) puis relancer à 3♡.

Chapitre 5

♣ ♢ ♡ ♠

Enchères après 2♣

Le relais à 2♢

Le relais est systématique, sauf si le répondant peut faire une des réponses « encourageantes » décrites plus bas. L'ouvreur décrit alors son jeu :

2♡-♠ Équivalent au Deux fort à ♡ ou à ♠ lorsqu'on ne joue pas le Deux faible. La couleur doit être cinquième et menée par deux gros honneurs. Le répondant peut passer (5 H et moins). Il demande la manche s'il est fitté et avec 6–9 S. Plus fort, il annonce 3♡-♠ (soutien forcing) ou fait un splinter. 2SA est artificiel et montre uniquement une force de 4–8 H. 3SA est en revanche naturel (jeu régulier avec des arrêts dans les autres couleurs) et montre 9–10 H. Enfin, changer de couleur au palier de 3 montre une belle couleur cinquième et au moins 8 H. Si l'ouvreur est fitté un chelem est envisageable.

2SA Super 2SA : 22–23 H réguliers. Suite des enchères comme sur l'ouverture de 2SA.

3♣-♢ Deux fort à ♣ ou à ♢. Sans espoir de manche, le répondant passe. Plus fort, il peut demander directement 3SA ou annoncer une majeure cinquième au niveau de 3 (enchère forcing un tour). Avec un espoir de chelem, le répondant soutient au palier de 4.

3SA Bicolore majeur 5-5. Le répondant choisit sa meilleure majeure et conclut à 4♡ ou à 4♠ s'il est faible. Avec un soutien dans une des majeures et un espoir de chelem, il fait une enchère encourageante : annonce d'un contrôle mineur, ou Blackwood.

Les réponses encourageantes

2♢-♡-♠ Cinq cartes par deux gros honneurs. Espoir de chelem.

3♣-♢-♡-♠ Six cartes par deux gros honneurs. Espoir de chelem.

La suite des enchères est naturelle.

Chapitre 6

♣ ♢ ♡ ♠

Enchères après 2 ♢

Toutes les réponses

2 ♡	Pas d'As, de 0 à 7 H.
2 ♠	Un As et pas de jeu.
2 SA	Pas d'As, à partir de 8 H ou avec deux Rois.
3 ♣	Un As et du jeu.
3 ♢-♡-♠	Pas d'As, six cartes commandées par Roi-Dame-Valet.
3 SA	Deux As.
4 SA	Trois As.

Deuxième enchère de l'ouvreur

Arrêts Tout saut à la manche est un arrêt, tout comme le saut à 4 SA sur 2 SA : cela signifie qu'il manque deux As.

Forcings 2 SA (sur 2 ♡ ou 2 ♠) et 3 SA (sur 2 SA) sont forcings ; le répondant utilisera le Stayman ou le Texas pour trouver un fit.

Par ailleurs, l'annonce d'une couleur cinquième sous le palier de la manche est forcing.

Chapitre 7

♣ ◇ ♡ ♠

Enchères après 2♡-♠ (2 faible)

Passe Misfit sans valeur d'ouverture.

2 SA Espoir de manche ou de chelem. Main régulière de 14–15 H garantissant donc deux cartes dans la couleur d'ouverture. C'est un relais positif demandant à l'ouvreur un complément d'information.

Changement de couleur Enchère encourageante et forcing qui indique un beau jeu (au moins 14 H), une belle couleur cinquième et ne nie pas le fit.

3♡-♠ Avec trois atouts. C'est un arrêt formel.

3 SA Arrêt formel.

4♡-♠ Avec quatre atouts uniquement (super-barrage) ou avec le jeu pour gagner le contrat. C'est un arrêt formel.

Suite des enchères après 2 SA

Si l'ouvreur est minimum, il répète sa couleur.

S'il est maximum, il dispose des enchères suivantes :

- Nouvelle couleur au palier de 3 : As ou Roi, même singleton.
- Nouvelle couleur au palier de 4 : Singleton ou chicane. Annoncer économiquement 4♡ pour décrire un singleton ♠.
- 3 SA : Pas d'As ni de Roi annexe, et pas de singleton non plus.

Le répondant peut alors changer de couleur, enchère forcing un tour montrant quatre cartes. L'ouvreur soutient avec quatre cartes, ou annonce une courte au palier de 4, ou encore revient dans sa couleur. Tout retour dans la couleur d'ouverture est non-forcing et à tendance conclusive.

Suite des enchères après un changement de couleur

L'ouvreur donne le soutien avec trois cartes, ou annonce une force si son ouverture n'est pas minimum. À nouveau, tout retour dans la couleur d'ouverture est non-forcing et à tendance conclusive.

Chapitre 8

♣ ♢ ♡ ♠

Enchères après 2 SA

Stayman

Le Stayman à 3♣ indique au moins 6 DH et une majeure quatrième. La suite des enchères est similaire à celle après un 2♣ Stayman. Le répondant conclut à 4♡-♠ en cas de fit, ou à 3 SA sinon. Comme sur 1 SA, on utilise les transferts :

- Sur la réponse 3♢ (pas de majeure quatrième), et avec un 5-4 majeur, nommer sa couleur quatrième au niveau de 3.
- Sur la réponse 3 SA (les deux majeures quatrièmes), annoncer 4♣ pour que l'ouvreur joue 4♡, et 4♢ pour demander 4♠.

Texas

3♢-♡ Avec cinq cartes dans une majeure, faire un Texas puis revenir à 3 SA sur la rectification de l'ouvreur. Celui-ci reviendra à son tour à la manche à la couleur s'il est fitté.

Avec six cartes, conclure à la manche à 4♡-♠ après la rectification de l'ouvreur.

3♠-4♣ Le Texas mineur montre six cartes et un *bon espoir de chelem*, car la rectification va dépasser 3 SA. Avec un jeu plus faible, annoncer Sans-Atout, comme décrit dans la section suivante.

Si l'ouvreur n'est pas intéressé par le chelem, il ne rectifie pas dans la couleur du Texas mais annonce Sans-Atout au palier le plus bas. Ainsi, répondre 3 SA au Texas 3♠ et 4 SA au Texas 4♣ est *conclusif.*

Si en revanche l'ouvreur est intéressé par le chelem, il rectifie à 4♣ ou 4♢ et le répondant annonce classiquement ses contrôles.

Autres enchères

Passe Moins de 5 H.

3 SA 5–11 H et pas de couleur annonçable par Stayman/Texas.

4♢ Bicolore majeur 5-5 de manche.

4 SA 12 H, quantitatif.

6 SA 13 H et plus.

Chapitre 9

♣ ♢ ♡ ♠

Enchères après un barrage

Réponses au barrage

Passe Réponse la plus fréquente et la plus sûre, sauf peut-être sur 3 SA.

Sur 3♣-♢ Le répondant cherchera la manche à Sans-Atout. S'il a un jeu très fort mais qu'il ne peut annoncer 3 SA, il changera de couleur, enchère forcing. Si l'ouvreur a un contrôle dans une autre couleur, il l'annoncera, sinon il reviendra dans sa couleur de barrage.

Sur 3♡-♠ Le répondant annoncera la manche à l'atout avec des As et des Rois (approximativement quatre levées de jeu). Changer de couleur est une enchère forcing et positive et demande six cartes. La suite des enchères est naturelle.

Sur 3 SA Avec un jeu qui supporte toutes les entames, relever le pari de 3 SA et passer. Sinon, revenir à 4♣, pour laisser le partenaire éventuellement rectifier à 4♢.

Chapitre 10

♣ ♢ ♡ ♠

Conventions et enchères de Chelem

Les troisième et quatrième couleurs forcings

Troisième couleur forcing

Après un changement de couleur en « 1 sur 1 » du répondant et la répétition de la couleur mineure d'ouverture, elle consiste à nommer la couleur « collée » à la mineure de l'ouvreur. Ainsi, 2♡ dans la séquence « 1♢-1♠-2♢-2♡ » est une troisième couleur forcing et montre au moins une dizaine de points. L'ouvreur doit reparler (d'où le nom). En revanche, la séquence « 1♣-1♠-2♣-2♡ » est un bicolore du répondant (au moins 5-4).

Quatrième couleur forcing

Toujours après un changement de couleur en « 1 sur 1 » du répondant et cette fois un bicolore économique de l'ouvreur, le répondant peut nommer la quatrième couleur non encore nommée en quatrième couleur forcing. Cette enchère ne garantit rien dans la couleur, montre une bonne dizaine de points et demande à l'ouvreur de décrire son jeu.

Les enchères d'essai

On utilise les enchères d'essai lorsque :

- on sait qu'il y a un fit ;
- le camp se situe *peut-être* dans la zone de manche.

Le répondant peut également utiliser l'enchère d'essai pour un espoir de chelem, pour mieux connaître la force de l'ouvreur.

Ainsi, on ne fait pas une enchère d'essai sans avoir un fit explicite, lorsque le partenaire a limité sa main de sorte qu'une manche n'est pas envisageable ou lorsque même si le partenaire est minimum, le camp a les points de la manche. La « Table de vie », vitale, est disponible en appendice C, page 32.

L'enchère d'essai est formulée par le joueur qui a été soutenu par son partenaire. Si ce soutien est simple (sans saut), la force en points du camp reste ambigüe et les enchères d'essai permettent de chercher de façon précise les cartes qui permettront d'atteindre la manche.

Pour un fit majeur C'est le cas le plus fréquent. Il y a deux enchères d'essai possibles :

- On nomme une nouvelle couleur au niveau le plus économique. Il n'y a pas d'ambiguïté car le fit majeur est déjà trouvé. Le partenaire ira à la manche s'il n'est pas minimum et s'il possède un complément dans la couleur essayée ; ou bien reviendra à la couleur de fit au palier de 3 (arrêt). Un complément signifie un honneur ou une courte. En fait, il s'agit de ne pas avoir trois perdantes à cette couleur.
- On annonce 2 SA quand toutes les forces nous intéressent. Le partenaire ira à la manche s'il n'est pas minimum. Il peut également être plus précis que demander la manche, à savoir annoncer une belle couleur cinquième (de façon économique) en réponse à 2 SA. Ceci peut être utile si l'initiateur des enchères d'essai essayait le chelem plutôt que la manche.

On remarque que la proposition de manche ne passe pas par la redemande au niveau de 3 de la couleur. Cette enchère est désormais considérée comme un prolongement de barrage et est *conclusive*.

Pour un fit mineur Il y a à nouveau deux enchères d'essai. À l'inverse de la précédente section, où l'on restait sur le fit, majeur, on essaie ici de trouver la manche à Sans-Atout, la manche mineure étant peu rentable.

- On annonce 2 SA avec 18 H environ, proposition de manche à SA.
- On annonce une nouvelle couleur pour y indiquer une force et pour trouver une manche à SA.

Les enchères de contrôle

Elles ont pour but de s'assurer que le camp n'a pas deux levées à perdre dans une des couleurs autre que l'atout. Elles sont initiées lorsqu'un joueur a été soutenu et qu'il pense être dans la zone de chelem. L'annonce, au palier le plus économique de son premier contrôle (singleton, chicane, As ou Roi) indique l'ambition de chelem et demande au partenaire son prochain contrôle. Toute couleur « sautée » est non-contrôlée. Un retour au palier le plus bas à la couleur d'atout est un arrêt formel et montre une couleur non-contrôlée. Lorsque l'un des joueurs est sûr de toutes les couleurs, il peut lancer le Blackwood.

Les splinters

Le Splinter consiste à exprimer un fit quatrième en majeure par un double saut dans une couleur singleton ou chicane. On ne fait pas de Splinter après une intervention adverse. Le partenaire continue les enchères en annonçant son prochain contrôle, ou en revenant à la couleur de fit s'il est minimum.

Sud	Nord
—	—
1♡	$\boxed{4♣}$

Splinter direct du répondant

Sud	Nord
—	—
1♡	1♠
$\boxed{4♣}$	

Splinter de l'ouvreur

Sud	Nord
—	—
1♡	1♠
2♡	$\boxed{4♣}$

Splinter en deuxième enchère du répondant

Fig. 2 – Exemples de splinter

Les enchères interrogatives

Elles n'interviennent qu'immédiatement après une enchère de manche majeure. Avec un jeu exceptionnel, un joueur peut souhaiter faire un effort de chelem, même après ce qui constitue a priori un arrêt des enchères. Il nomme (au palier le plus économique) une couleur et demande à son partenaire s'il contrôle la couleur. Celui-ci, discipliné et confiant, nommera le petit chelem s'il a le contrôle demandé, ou bien se bornera à revenir à 5♡-♠ dans le cas contraire.

Perfectionnement : nommer le petit chelem dans la couleur à contrôler en cas de chicane.

Le 4SA Blackwood moderne : 30-41-2

Le partenaire répond en indiquant son nombre d'As. Le joueur qui a demandé le Blackwood prend ou non la décision du chelem.

$\boxed{5♣}$ 3 As ou pas d'As.

$\boxed{5♢}$ Les 4 As ou 1 As.

$\boxed{5♡}$ 2 As.

$\boxed{5♠}$ 2 As et le Roi d'atout.

$\boxed{5SA}$ 2 As et une chicane.

$\boxed{6♣-♢-♡-♠}$ 1 As et une chicane dans la couleur annoncée. Avec un peu de bon sens : pour un chelem ♡, 6♡ montre une chicane ♠.

Attention ! 4SA n'est pas toujours Blackwood. Sur 1SA, 2SA et après un Texas, par exemple, il montre les ambitions de chelem, que le partenaire nommera s'il est maximum.

Le 5SA Blackwood aux Rois et aux plus-values : 30-41-2

Cette enchère est uniquement valable après un 4SA Blackwood, lorsque le petit chelem est acquis. Sur 5SA, le joueur répond ses Rois, ou nomme directement le grand chelem s'il pense détenir les cartes nécessaires. Si le Roi d'atout a déjà été annoncé par la réponse au Blackwood aux As (5♠), ne pas le comptabiliser à nouveau pour la réponse au Blackwood aux Rois.

6♣	3 Rois ou pas de Rois.
6♢	Les 4 Rois ou 1 Roi.
6♡	2 Rois.

La convention Joséphine

Un joueur peut utiliser cette convention en annonçant 5 SA, ou 6♣ après un 4 SA Blackwood. Cette convention permet de vérifier la teneur de la couleur d'atout pour, peut-être, nommer le grand chelem. La version simple a deux réponses :

Grand chelem	Deux gros honneurs à l'atout.
Petit chelem	Sinon.

Spécialement conçu pour les contrats à ♡ et à ♠, le Joséphine à trois réponses :

6♢	Pas de gros honneurs.
6♡-♠	Un gros honneur.
7♡-♠	Deux gros honneurs.

Variante si le joueur à qui est proposé le Joséphine a déjà promis deux gros honneurs (2 fort, réponse en changement de couleur avec saut, répétition avec saut au niveau de 3) :

Grand chelem	Les trois gros honneurs.
Petit chelem	Uniquement les deux gros honneurs promis.

Chapitre 11

♣ ♢ ♡ ♠

Interventions à la couleur

Circonstances

Sur une ouverture au palier de 1

Une intervention au niveau de 1 montre une couleur au moins cinquième et une force variable :

– De 9 à 12 H, cela montre une belle couleur jouable en défense et qui supporte l'entame si les adversaires jouent le contrat.
– De 13 à 18 H, il n'y a pas d'impératif de qualité, l'objectif est de jouer le contrat final.

Si la couleur est annoncée sans saut au palier de 2, il faut

– soit une couleur sixième très robuste (et environ 10 points H) ;
– soit une solide couleur cinquième et la valeur d'une ouverture moyenne.

L'intervention à saut à 2 ♡ et 2 ♠ est l'équivalent d'un 2 faible : robuste unicolore sixième et environ 6-10 H.

Les interventions de barrage au niveau de 3 montrent des jeux légèrement plus forts que pour une ouverture, comportant une couleur septième robuste et en principe *pas ou peu de levées annexes.*

Les barrages au niveau de 4 sont nettement plus dangereux et nécessitent sept à huit levées de jeu selon les vulnérabilités.

Sur un 2 faible Il faut une valeur d'ouverture et cinq bonnes cartes pour intervenir à 2♠ et de préférences six cartes pour intervenir au niveau de 3.

Sur un barrage Pour intervenir à la couleur sur un barrage, il faut une valeur d'ouverture et une robuste couleur sixième ou à la rigueur une très robuste couleur cinquième.

En position de quatrième Lorsque le partenaire de l'ouvreur a parlé, les interventions à la couleur du quatrième joueur sont identiques aux interventions en deuxième position.

Un cas particulier notable est le cue-bid de la couleur du répondant, lorsque celui-ci a fait un changement de couleur. Ce cue-bid est naturel et montre une robuste couleur sixième et la valeur d'une intervention au niveau de 2. Le cue-bid de la couleur d'ouverture montre un bicolore et est décrit à la page 28.

En position de réveil Pour réveiller à la couleur sur une ouverture de 1 à la couleur, il faut au moins cinq cartes dans la couleur d'intervention et au plus 12 points H. Une courte dans la couleur adverse est toujours un plus.

Pour réveiller sur 1 SA, il faut une robuste couleur sixième et un jeu relativement faible (à partir de 8 H) — les points du partenaire sont bien placés, derrière l'ouvreur.

Les réveils sur un 2 faible sont pratiquement identiques aux interventions (voir au-dessus), il est possible d'être légèrement plus faible si l'on est bien distribué.

Réponses à l'intervention

Sur une ouverture au palier de 1 Il est tout à fait possible de passer, avec un jeu faible (moins de 8 H) et sans soutien dans la couleur d'intervention. Il n'y a aucune obligation de parler avec 6 H, par exemple.

Le soutien est prioritaire si la couleur d'intervention est majeure. C'est une continuation de barrage et est non-forcing.

$\boxed{\text{Soutien simple}}$ 7-10 S et 3 atouts.

$\boxed{\text{Soutien à saut}}$ 11-12 S (en principe) et 4 atouts.

$\boxed{\text{Soutien à la manche}}$ Avec 13 S et plus et un puissant soutien.

$\boxed{\text{Changement de couleur}}$ Il montre une belle couleur ou un jeu fort (à partir de 10 H). Classiquement, le changement de couleur est non-forcing si la couleur est mineure, forcing si la couleur est majeure.

$\boxed{\text{1 SA}}$ 8–12 H.

$\boxed{\text{2 SA sant saut}}$ 10–11 H.

$\boxed{\text{2 SA avec saut}}$ 13–14 H, avec un jeu à peu près régulier et une bonne tenue dans la couleur adverse. Encourageant mais non forcing.

$\boxed{\text{Cue-bid}}$ C'est une enchère forcing et positive. Le cue-bid garantit trois cartes dans la couleur du partenaire avec un espoir de manche, ou deux cartes seulement et une certitude de manche. Il est utilisé pour vérifier la force de l'intervention du partenaire et pour rechercher la meilleure manche (à la couleur ou à Sans-Atout).

Avec une intervention minimum, l'intervenant va répéter sa couleur au niveau le plus bas, enchère conclusive.

Avec une intervention moyenne (petite valeur d'ouverture), l'intervenant répète sa couleur avec saut (avec six cartes), fait une enchère à Sans-Atout (avec l'arrêt de la couleur adverse) ou annonce une nouvelle couleur.

Avec une intervention forte (à partir de 16 H), l'intervenant peut conclure à la manche à 4 ♡ ou 4 ♠, faire une enchère à Sans-Atout (avec saut si possible), nommer une nouvelle couleur avec saut, ou bien répondre par un nouveau cue-bid s'il n'a pas d'autre alternative.

Sur un « 2 faible » en ouverture

Le changement de couleur est forcing un tour. Le cue-bid est une tentative de manche et garantit le fit. Enfin annoncer Sans-Atout est naturel, avec un bon arrêt dans la couleur adverse.

Réponse à une intervention en réveil

Toute enchère est positive. Par exemple, 1 SA montre une valeur d'ouverture et un arrêt dans la couleur adverse. Avec un jeu plus fort et fitté, on peut utiliser le cue-bid pour vérifier la force du réveil.

Le camp de l'ouvreur après l'intervention

Le répondant après une intervention à la couleur

Le soutien a la même valeur que sans l'intervention ; la différence tient à ce qu'il est encore plus prioritaire de soutenir son partenaire, surtout si la couleur est majeure.

Le cue-bid est l'enchère de soutien la plus forte. Sur une ouverture mineure, elle permet de demander l'arrêt dans la couleur d'intervention afin de jouer Sant-Atout et peut également être utilisée avec un espoir de chelem. Sur une ouverture majeure, le cue-bid indique d'emblée l'espoir de chelem dans la couleur d'ouverture.

Pour parler à Sant-Atout, le répondant doit tenir la couleur adverse. 7–8 H sont nécessaires pour dire 1 SA, 11–12 H pour 2 SA et 12 H bien faits ou 13 H pour 3 SA (une double tenue dans la couleur adverse est conseillée). En tout cas, une enchère à Sant-Atout nie toute majeure quatrième non-nommée.

Le changement de couleur, enfin, obéit aux mêmes règles que sans l'intervention. Toutefois, il est en général bien joué d'annoncer au niveau de 2 une belle majeure sixième même si l'on n'a pas les 11 H normalement requis.

Le contre Spoutnik du répondant

Le Spoutnik « historique » est celui du répondant lorsque l'ouvreur a annoncé 1 ♣ ou 1 ♢ et que le joueur 2 est intervenu à 1 ♠. Le contre du répondant montre quatre cartes à ♡ et un minimum de 7–8 H, sans limite supérieure, ou bien cinq cartes et entre 7 et 10 H — à partir de 11 H et avec cinq ♡, le répondant doit annoncer 2 ♡.

Le contre Spoutnik a été généralisé. Sur « 1 ♢-2 ♣ », il montre 8–9 H et de préférence les deux majeures quatrièmes. Il peut se faire avec une majeure cinquième, mais dans ce cas avec un jeu de 10 H ou moins. Sur une intervention au niveau de 1 autre que 1♠, le contre *nie* une majeure quatrième et montre une force de 8–11 H (voire plus) sans contrôle de la couleur d'intervention. Enfin, sur une intervention de barrage, le Contre demande une dizaine de points et est orienté vers la ou les majeures non-nommées.

En réponse au contre Spoutnik, l'ouvreur doit prioritairement soutenir la majeure de son partenaire, et faire une enchère forte s'il possède une bonne ouverture.

L'ouvreur après une intervention à la couleur

Nous n'allons traiter que le cas où le répondant a changé de couleur. Le joueur 4 est intervenu, l'ouvreur peut désormais passer. Cela indique une main minimale sans soutien.

Avec un soutien dans la couleur du répondant, et même s'il est minimum, l'ouvreur doit parler, au besoin à un palier que sa force ne lui aurait pas permis en enchères non-compétitives. Comme précédemment, le cue-bid promet un puissant soutien et un espoir de chelem.

Pour annoncer 1 SA, il faut 13–14 H et un bon arrêt dans la couleur adverse. Pour 2 SA, 18–19 H et en principe une double tenue de la couleur adverse sont nécessaires.

L'ouvreur peut également changer de couleur, ce qu'il fera avec un jeu franchement bicolore (au moins 5-5), ou avec un 5-4 et une ouverture non-minimale.

Le contre Spoutnik de l'ouvreur

Après l'annonce d'une majeure en 1 sur 1 et l'intervention du quatrième joueur, l'ouvreur peut contrer (ce contre est également appelé « contre de soutien »). Ce contre montre ou bien une bonne ouverture (15 H) et trois cartes dans la couleur du répondant (au lieu des quatre qui lui permettraient de le soutenir directement) ou bien un jeu régulier de 18–19 H sans le double arrêt dans la couleur adverse qui lui permettrait d'annoncer 2 SA.

Si le joueur 4 est intervenu en contrant, le surcontre est « surcontre de soutien » et a la même signification que celle du contre décrit ci-dessus : une bonne ouverture avec un soutien de trois cartes, ou un jeu régulier de 18–19 H.

Après une ouverture de 1 SA

Le contre est Spoutnik : c'est un appel aux majeures non-nommées. Les changements de couleurs sont non-forcings, sauf les sauts à 3 ♡-♠.

Après une ouverture en 2 faible

Le répondant peut contrer l'intervention, d'un Contre punitif. Il faut avoir un jeu fort pour contrer en face d'une ouverture faible.

Le répondant peut également changer de couleur, enchère non forcing.

Si son partenaire n'a pas parlé, l'ouvreur ne doit pas reparler.

Contre punitif d'une intervention

Lorsque le camp de l'ouvreur contre, il s'agit souvent de contres Spoutnik, donc d'appel. Lorsque l'on souhaiterait punir une intervention, et qu'aucune autre enchère ne semble disponible, il faut passer et espérer que le partenaire contre en réveil, pour réaliser un passe punitif. Pourtant il y a quelques séquences après lesquelles tout Contre est punitif :

– après une réponse en 2 sur 1 du répondant ;
– et après un surcontre du répondant.

Le contre d'une intervention sur une ouverture de barrage est également punitif.

Chapitre 12

♣ ◇ ♡ ♠

Le contre d'appel

Circonstances

Sur une ouverture au palier de 1

Le contre d'appel montre un minimum de 14 DH et un soutien dans les trois autres couleurs. On peut envisager de contrer en étant légèrement moins fort à condition d'avoir quatre cartes dans chacune des majeures non-nommées. Pour contrer avec un doubleton dans une des mineures non-nommées, il faut un minimum de 15 H. Pour contrer avec un doubleton dans une majeure non-nommée, il faut avoir une vingtaine de points H et pas d'autre enchère.

Sur un 2 faible

Pour contrer un 2 faible il faut un jeu légèrement plus fort que pour contrer une ouverture majeure : 15 DH avec l'autre majeure quatrième, 17 DH si l'autre majeure n'est que troisième.

Sur un barrage

Sur un barrage au niveau de 3, tous les contres sont d'appel. Il montre une bonne valeur d'ouverture et demande au partenaire d'annoncer en priorité une majeure.

Sur 4♣-◇, le Contre est d'appel et orienté vers les majeures. Sur 4♡, le Contre montre quatre ♠ et une bonne distribution. Sur 4♠, le Contre est optionnel : le jeu contient des levées de défense mais supporte également une surenchère au palier de 5 si le partenaire a un jeu encourageant.

En position de quatrième

Que les adversaires aient nommé une ou deux couleurs, le Contre montre une valeur d'ouverture, une courte dans la ou les couleurs adverses, et la ou les majeures non-nommées quatrièmes.

En position de réveil Le réveil par Contre est le plus fréquent des réveils. Il montre une valeur d'ouverture, une bonne distribution permettant d'être un peu plus faible en points H.

Réponses à l'intervention

Sur une ouverture au palier de 1, le partenaire de l'ouvreur a passé Passer est (presque) interdit, il faut donc nommer une couleur au palier le plus bas. On préfèrera toujours une majeure, même si elle est moins longue qu'une mineure. Parfois, il faut nommer une majeure troisième. Le contreur ne reparlera qu'avec un contre très fort, à partir de 18 DH et avec une couleur cinquième, ou bien avec 18 H s'il dit 1 SA.

À partir de 10–11 DH, il y a espoir de manche et il faut annoncer une couleur avec saut. Cela promet quatre cartes, de préférence cinq pour une mineure.

3♡-♠ Toujours 10–11 DH mais cette fois une majeure cinquième.

4♡-♠ Avec quelque chose de plus, comme une majeure sixième, une bonne distribution ou une grosse dizaine de points H.

1 SA 7–9 H, nie toute majeure quatrième non-annoncée et promet un arrêt dans la couleur adverse.

2 SA 10–11 H et une bonne tenue de la couleur adverse.

3 SA À partir de 12 H et en principe un double arrêt de la couleur adverse.

Cue-bid Seule réponse forcing, elle demande des informations sur la force et la distribution du contreur. Le cue-bid d'une ouverture mineure est forcing un tour et nécessite un dizaine de points, celui d'une ouverture majeure est forcing de manche et requiert une valeur d'ouverture. Le contreur annoncera une couleur longue, de préférence majeure, et n'oubliera pas le cas échéant de montrer un contre non-minimum, surtout sur une ouverture mineure.

Passe Enchère tout d'abord exclue dans cette section, elle est pourtant tout à fait licite. Le « passe punitif » nécessite une belle longueur liée dans la couleur contrée. Le contreur entamera atout.

Sur une ouverture au palier de 1, le partenaire de l'ouvreur a parlé Le partenaire du contreur n'est maintenant plus obligé de parler.

Si le répondant annonce une nouvelle couleur, le joueur 4 peut lui aussi annoncer une couleur, de préférence majeure, à partir de 4–5 H et avec quatre cartes au palier de 1, cinq au palier de 2. S'il détient quatre cartes convenables dans la couleur du répondant, et s'il a 5–6 H, le partenaire du contreur peut à son tour contrer, d'un Contre punitif.

Si en revanche le répondant a soutenu l'ouvreur, le joueur 4 peut de la même façon que dans le cas précédent annoncer une couleur, quatre cartes sont mêmes suffisantes pour annoncer une majeure au niveau de 2. Le contre est un « recontre » : c'est en quelque sorte un autre contre d'appel, orienté vers les majeures si la couleur adverse est mineure, et inversement. Il indique un minimum de 7–8 H.

Enfin, si le répondant a surcontré (voir le surcontre page suivante), le joueur 4 est forcément très faible et passe le plus souvent. Toutefois, s'il possède une majeure quatrième ou une couleur longue, il peut l'annoncer, sans que cela ne promette une quelconque force, de façon à éviter à son partenaire de choisir une mauvaise couleur de repli.

Sur un « 2 faible » en ouverture

La réponse la plus faible (limitée à 8 H) est l'annonce d'une couleur au palier le plus bas.

Un jeu fort (10 H et plus) permet d'appeler directement la manche ou de réaliser un cue-bid, si l'on ne dispose pas de l'autre majeure quatrième.

Avec un jeu moyen (8–9 H), il est possible de nommer une couleur cinquième avec saut ou d'annoncer 2 SA « mini cue-bid ». Ce mini cue-bid ne garantit pas un arrêt dans la couleur adverse ; il n'exclut pas quatre cartes dans l'autre majeure. Il permet d'annoncer un jeu correct et de chercher la manche si le contre n'est pas minimum.

Sur le mini cue-bid, l'ouvreur annoncera une mineure s'il est minimum (ce qui permet de s'arrêter à 3♣ ou 3♢). S'il est fort, il fera une autre enchère : cue-bid, enchère en majeure ou 3 SA, s'il détient un bon arrêt dans la couleur adverse.

Réponse à une intervention en réveil

Une réponse tout à fait licite est Passe, un « passe punitif ». En effet, le joueur 2 peut avoir passé avec un jeu fort et une longueur dans la couleur de l'ouvreur, en espérant que le joueur 4 réveille.

Pour les autres enchères, le joueur 2 doit rester prudent, car son partenaire peut avoir contré avec moins qu'une ouverture. Si lui-même n'a pas une valeur d'ouverture, le joueur 2 annonce une couleur au palier le plus bas, de préférence une majeure. En revanche, à partir de 13 H, le joueur 2 doit se montrer encourageant et faire un saut : à Sant-Atout, s'il a un bon arrêt dans la couleur adverse, ou à la couleur, s'il a une couleur cinquième. Il utilisera le cue-bid s'il est fort mais ne peut dire l'une de ces enchères.

Que son partenaire ait fait une réponse encourageante ou non, le joueur 4 doit reparler s'il possède une valeur d'ouverture. Le camp pourra alors décider s'il faut demander la manche ou non.

Le camp de l'ouvreur après l'intervention

Le répondant après un contre

Le surcontre est une enchère conventionnelle et positive indiquant au moins 10 H. Elle ne nie pas un soutien dans la couleur de l'ouvreur.

Le changement de couleur ne répond pas aux mêmes règles qu'en enchères à deux, sans l'intervention. Il est toujours forcing si la couleur est annoncée au niveau de 1, mais ne l'est plus si la couleur est annoncée au palier de 2. Ainsi, on peut annoncer en priorité sa majeure quatrième, même avec un jeu de 10 H ou plus. Annoncer une mineure au niveau de 2 montre un jeu de moins de 10 H (sinon il faut surcontrer) et une belle couleur sixième.

Concernant les soutiens (d'une ouverture majeure) :

- le soutien simple montre trois cartes et 5–10 S ;
- avec trois cartes seulement mais plus de 10 H, on surcontre ;
- le soutien à saut promet quatre cartes et 8–11 S ;
- le saut à la manche promet quatre cartes et 12 S ou plus. On peut également utiliser le 2 SA Truscott pour décrire ce jeu.

Chapitre 13

♣ ♢ ♡ ♠

Interventions à Sans-Atout

Circonstances

Intervention du joueur 2 L'intervention à 1 SA montre 16–18 H, un jeu régulier et une bonne tenue de la couleur adverse. Sur une ouverture majeure, il est préférable d'arrêter deux fois la couleur.

Avec deux majeures quatrièmes, il est préférable de contrer (voir chapitre précédent) pour faciliter la découverte d'un fit 4-4.

L'intervention à 2 SA montre un bicolore et est détaillée au chapitre suivant.

Intervention du joueur 4 Si le partenaire de l'ouvreur a parlé, il faut être encore plus prudent que pour l'intervention en deuxième position. Il est indispensable d'avoir des points « bien faits » ou une couleur cinquième qui pourra servir de repli en cas de Contre.

Si le partenaire de l'ouvreur a passé, le joueur 4 est en position de réveil et dispose de deux interventions naturelles à Sans-Atout.

1 SA Montre 10–12 H, un arrêt dans la couleur adverse et un jeu régulier.

2 SA Montre 17–19 H, un solide arrêt dans la couleur adverse et un jeu régulier.

Intervention sur un 2 faible L'intervention à 2 SA est naturelle et montre un jeu régulier de 17–19 H et si possible un double arrêt dans la couleur adverse.

Le réveil à 2 SA ne demande lui que 14–16 H.

Intervention sur un barrage L'intervention à 3 SA est risquée. Elle se fait soit avec un jeu régulier de 17–18 H et une bonne tenue de la couleur adverse, soit avec une mineure longue et maîtresse et un net arrêt.

Réponses

Réponse à l'intervention à 1 SA On utilise le Stayman et le Texas comme sur une ouverture à 1 SA (voir page 7). Du fait que les points adverses sont localisés dans un main et bien placés avant le partenaire qui est intervenu, il faut moins de points pour demander la manche à 3 SA : 8 H suffisent.

En compétition, et sur une ouverture majeure, toutes les réponses sont Texas : 2♣ est Texas ♢, 2♢ est Texas ♡ ou cue-bid (sur l'ouverture de 1♡), 2♡ est Texas ♠ ou cue-bid, et 2♠ est Texas ♣.

Réponse à 1 SA en réveil On utilise le Stayman et le Texas comme pour l'intervention à 1 SA. Demander 2 SA avec 12–13 points et 3 SA à partir de 14 points.

Réponse à 2 SA en réveil Stayman et Texas. 3 SA à partir de 7 H (si 2 SA indiquait 17–19 points, c'est à dire dans tous les cas sauf en réveil sur un 2 faible).

Le camp de l'ouvreur après l'intervention

Le répondant après une intervention à 1 SA Le contre est punitif et est la meilleure enchère avec 8–9 H et plus.

Le changement de couleur n'est pas forcing, même avec saut. Il montre un jeu plutôt faible et une couleur longue et correcte.

Le 2♣ « boussole » est utilisé sur une ouverture mineure pour trouver un fit majeur 4-4 ou 5-4. Il promet 6–10 H et un 5-4 majeur. L'ouvreur annonce sa majeure quatrième, ou dit 2♢ s'il n'en a pas. Dans ce cas, le répondant annoncera sa majeure cinquième.

Chapitre 14

♣ ♢ ♡ ♠

Interventions bicolores

Circonstances

Sur une ouverture de 1 à la couleur : les bicolores précisés

L'intervention promet deux couleurs solides et au moins cinquièmes. Non-vulnérable, la main doit contenir au maximum six perdantes, cinq seulement si l'on est vulnérable. Les perdantes sont les gros honneurs manquants dans le bicolore et les cartes autres que les As dans les couleurs annexes.

TAB. 2 – Les bicolores précisés

Ouverture	Intervention	Bicolore
Toute	2SA	Les deux moins chères
Mineure	2♢	♡-♠
	3♣	L'autre mineure-♠
Majeure	Cue-bid	♣-l'autre majeure
	3♣	♢-l'autre majeure

L'intervention à 3♣ est très peu éconmique ; il convient de s'assurer qu'il n'est pas trop dangereux d'élever les enchères au niveau de 3 alors qu'une intervention à 1♠ est possible.

Intervention en quatrième position

Si le joueur 1 a ouvert à la couleur et que son partenaire a annoncé une autre couleur, le cue-bid de la couleur d'ouverture montre un bicolore au moins 5-5 des deux autres couleurs. Le cue-bid de la couleur en réponse est en revanche naturel et est décrit à la page 20.

Sur une ouverture de 1SA : le 2♣ Landy

Le Landy est un appel aux majeures. Il requiert une bonne douzaine de points H et un bicolore majeur 5-5 ou 5-4.

Réponses aux interventions bicolores

Réponses aux bicolores précisés

Le répondant nomme directement le contrat dans la couleur du fit en fonction des « couvrantes » de son jeu. Les couvrantes sont les gros honneurs dans les couleurs du bicolore du partenaire et les As (ou les chicanes) des couleurs annexes. Deux couvrantes sur les six perdantes du partenaire permettent de jouer au palier de 3, trois couvrantes au palier de 4, etc. Il est important d'annoncer au palier aussi haut que les couvrantes le permettent, car si l'intervenant a moins de six perdantes, et si cela permet d'atteindre la manche ou le chelem, il reparlera.

Réponses au Landy

Avec un jeu minimum (6 H ou moins) et quatre cartes dans une majeure (ou une nette préférence pour cette couleur) le partenaire de l'intervenant répond 2♡-♠, conclusif.

2♢ Avec un jeu minimum et pas de préférence pour une majeure. Demande à l'intervenant de nommer sa meilleure majeure.

3♡-♠ Quatre cartes et un espoir de manche.

4♡-♠ Quatre cartes et une certitude de manche. Une dizaine de points H, un cinquième atout ou une distribution intéressante sont autant d'éléments qui amènent à demander directement la manche.

Annexe A

♣ ♢ ♡ ♠

Quelques termes de jargon

Rappelons qu'un jeu de cartes contient quatre couleurs, et qu'au bridge elles sont ordonnées comme suit : ♣, ♢, ♡, ♠ (puis Sans-Atout, abrégé ici en SA). ♣ et ♢ sont dites les couleurs **mineures**, tandis que ♡ et ♠ sont dites **majeures**.

Chaque joueur a une **main** de 13 cartes. Le premier joueur à pouvoir parler est celui qui a distribué le jeu. Il peut **ouvrir**, c'est à dire faire une enchère, ou bien passer. Le **joueur 1** est le premier joueur qui a fait effectivement une enchère (tous les joueurs avant lui, s'il y en a, ont passé) ; le joueur 1 est arbitrairement dit être **Sud**. Le **joueur 2** est donc susceptible d'intervenir et est en **Ouest**. Le **joueur 3** est le partenaire de l'ouvreur et est en **Nord**. Le **joueur 4** est à droite de l'ouvreur, en **Est**.

Lorsque deux Passe successifs sont prononcés, le joueur dont c'est le tour d'enchérir est en position de **réveil** et s'il ne réveille pas (c'est à dire s'il passe), les enchères seront terminées. La dernière enchère prononcée est alors appelée **contrat**.

On dit qu'une couleur est **cinquième**, par exemple, lorsque le jeu contient au moins 5 cartes de cette couleur. On parle de **chicane** à une couleur lorsque le jeu ne contient aucune carte de cette couleur, de **singleton** lorsqu'il n'y a qu'une seule carte et de **doubleton** lorsqu'il y en a deux.

Un jeu est dit **bicolore** lorsque deux couleurs sont nettement plus longues que les deux autres. Un exemple d'une distribution bicolore est 5–5–2–1, soit par exemple 5 cartes à ♢, 5 à ♠, 2 à ♣ et 1 à ♡. On peut parler d'un jeu bicolore dès lors que la main contient une couleur au moins cinquième et une autre au moins quatrième. Un jeu est **tricolore** s'il contient trois couleurs quatrièmes (distribution 4–4–4–1 ou 5–4–4–0).

Une enchère est **forcing** ou **forcing un tour** lorque le partenaire est tenu de reparler au moins une fois (sauf s'il y a une intervention). Certaines enchères ou séquences d'enchères sont **forcing de manche**, c'est à dire qu'elles montrent suffisament de points pour envisager à coup sûr au moins une manche. Ceci dit, cela reste du domaine de la convention dans le système d'enchères utilisé et n'est donc imposé par aucune règle du bridge.

La **vulnérabilité** est un facteur qui influe sur le compte des points, mais ne modifie rien d'autre. Toutes les quatre parties, aucun camp n'est vulnérable, puis un camp l'est, puis l'autre, puis les deux. Lorsque le camp qui demande le contrat est vulnérable, les points perdus en cas de chute seront doublés par rapport aux points de chute non-vulnérable (en cas de succès, les points gagnés sont eux aussi augmentés). Ainsi, même si elle ne modifie aucune règle, la vulnérabilité peut tout de même influer sur les enchères, car la prise de risque n'est pas la même. Ceci se fait peu ressentir lorsque les enchères se déroulent dans le silence adverse, mais est très important pour les enchères **compétitives**, lorsque les deux camps ont fait des enchères.

Annexe B

♣ ♢ ♡ ♠

Les points : calcul et signification

Les points honneurs

Ils correspondent à la valeur brute du jeu et sont abrégés **points H**.

- Un As rapporte 4 points H.
- Un Roi en rapporte 3.
- Une Dame vaut 2 points H.
- Un valet en vaut 1.
- Les autres cartes ne rapportent pas de points H.

Les points de longueur

Lorsque le fit n'est pas connu, on ajoute les points suivants pour obtenir les **points HL**.

- Dans une couleur correcte (contenant au moins 3 points H), chaque carte à partir de la cinquième rapporte un point.
- Un jeu contenant au moins trois 10 ou dont les honneurs sont concentrés dans les longues mérite 1 point de plus-value.
- Un jeu contenant au moins un honneur sec ou un mariage sec (Roi-Dame, Dame-Valet ou Roi-Valet secs) doit au contraire être dévalué : 1 point de moins-value.

Les points de distribution

Une distribution atypique avec une ou plusieurs couleurs courtes valorise le jeu si l'on joue à la couleur. Ainsi, on ne comptera pas les **points D** suivants si l'on joue à Sans-Atout ou si le partenaire a nommé la couleur.

- Un doubleton (deux cartes dans la couleur) rapporte 1 point D.
- Un singleton (une carte) rapporte 2 D.
- Une chicane (aucune carte) rapporte 3 points.

Les points de soutien

Lorsque le fit est acquis, certains « détails » de la main prennent toute leur importance. Les **points S** sont comptabilisés en ajoutant les points D, H, L et les points suivants :

- le neuvième atout permet d'ajouter 2 S ;
- tout atout supplémentaire ajoute 1 S ;
- un singleton vaut 3 S (à la place des 2 D) ;
- une chicane vaut 4 S (à la place des 3 D), on peut même en compter 5 si la couleur a été nommée par les adversaires.

Annexe C

♣ ♢ ♡ ♠

Table de vie

Cette table regroupe la force nécessaire pour réaliser les manches et chelems. Elle se lit comme suit : si le camp a au plus 25 HL, la manche à Sans-Atout est exclue, si le camp a au moins 25 HL, la manche est certaine, et si les enchères laissent une imprécision, il faut continuer à décrire son jeu.

Tab. 3 – La table de vie

Contrat	**Force du camp**
3 SA	25 HL
4 ♡-♠	26 S
5 ♣-♢	29 S
Petit chelem	33 S ou HL
Grand chelem	37 S ou HL

La barre est diminuée d'un point si les enchères localisent les points du camp adverse dans une seule de leur main.