

Les enchères au bridge

Fanfan

Table des matières

1	Le petit bout de la lorgnette	3
1.1	Généralités	3
1.2	L'ouverture	4
1.3	Premières séquences d'enchères	5
1.4	Exercices	5
1.5	Donnes préparées	7
2	Les soutiens majeurs	8
2.1	Les soutiens du répondant	8
2.2	L'attitude de l'ouvreur	9
2.3	Proposer la manche après 1M — 2M	9
2.4	Commentaires sur ce système	9
2.5	Exercices	10
2.6	Donnes préparées	12
3	Le fit 4-4	13
3.1	Après une ouverture mineure	13
3.2	Quelques remarques en passant	14
3.3	Après l'ouverture d'1♥	15
3.4	Mains élégantes	16
3.5	Exercices	17
3.6	Donnes préparées	19
4	L'ouverture d'1SA	20
4.1	Les formes de main	20
4.2	Ouvrir sans majeure cinquième	21
4.3	Répondre à 1SA	22
4.4	Exercices	24
4.5	Donnes préparées	25
5	Le Texas	26
5.1	Définition du Texas	26
5.2	Suite des enchères après un Texas	27
5.3	Exercices	28
5.4	Donnes préparées	28

6	Le Stayman 4 paliers	29
6.1	Définition du Stayman	29
6.2	Suite des enchères après un Stayman	30
6.3	Exercices	30
6.4	Donnes préparées	30
7	Les barrages, la loi de Vernes	31
7.1	La loi de Vernes	31
7.2	Ouvertures de barrage	32
7.3	Réponse faible à une ouverture de barrage	33
7.4	Exercices	34
7.5	Donnes préparées	34
8	Les enchères de chelem	35
8.1	Les bons ingrédients pour un chelem	35
8.2	La force	35
8.3	Les atouts	36
8.4	Les contrôles	36
8.5	Les As	36
8.6	Une séquence de chelem complète	37
9	Les réponses à une ouverture majeure	38
9.1	Les enchères de soutien	38

Chapitre 1

Le petit bout de la lorgnette

1.1 Généralités

1.1.1 Les points d'honneur

Pour évaluer la force d'une main, on attribue artificiellement une certaine valeur aux honneurs :

- 4 points par As ;
- 3 points par Roi ;
- 2 points par Dame ;
- 1 point par Valet.

Ce compte peut sembler très grossier. Pourtant, il est utilisé par tous les bridgeurs, y compris les champions. Même quand nous l'affinerons, nous verrons qu'il reste un élément fondamental dans l'évaluation des mains.

Ces points sont appelés *points d'honneur*, ou *points H*. Il y a 10 H par couleur, soit 40 H dans le jeu.

1.1.2 Les contrats de manche

Quand on réussit son contrat au bridge, les points marqués sur la feuille de score ne dépendent que du nombre de plis effectivement réalisés. Ainsi, $2\heartsuit + 1$ permet de marquer 140 dans sa colonne, tout comme $3\heartsuit =$.

En fait, ceci n'est vrai que pour les contrats les plus faibles. À partir d'un certain seuil, on marque une prime lié au contrat annoncé. Pour des raisons historiques, ce seuil s'appelle la *manche*. Ainsi, alors que $3\heartsuit + 1$ nous donne 170, le contrat de $4\heartsuit$ juste fait, c'est-à-dire le même nombre de plis au jeu de la carte, peut faire marquer 620 !

Les contrats de manche sont les suivants :

- 3SA ;
- $4\heartsuit$ et $4\spadesuit$;
- $5\clubsuit$ et $5\diamondsuit$.

À partir de ces contrats-seuil, on retrouve le même principe qu'avant : $4\heartsuit + 1$ donne le même score que $5\heartsuit =$, etc.

Pour réussir une manche, il faut un peu de jeu. Pour donner une idée, on peut annoncer de bonnes manches avec 12 H en face de 12 H.

1.1.3 Le fit

Les contrats à sans-atout présentent un inconvénient de taille : si on est faible dans une couleur, les adversaires s'empresseront d'encaisser un nombre élevé de plis sans qu'on puisse les arrêter. Pour cette raison, les contrats à sans-atout demandent un jeu plus solide que les mêmes contrats à la couleur. En fait, l'expérience prouve même qu'il est souvent plus facile de faire 8 levées à l'atout que 7 à sans-atout !

Encore faut-il avoir une couleur d'atout convenable. Il y a 13 cartes dans une couleur, il est donc raisonnable d'en avoir plus de la moitié dans la ligne. Mais observons ce qui se passe si on en a 7 seulement. Typiquement, on en aura 4 dans une main et 3 dans l'autre. La répartition la plus probable chez les défenseurs sera 4-2 : l'avantage est trop faible. En revanche, si on a 8 atouts, par exemple 5 et 3, la répartition la plus probable chez les défenseurs est 3-2. L'avantage est très net. On dira donc que deux partenaires sont *fittés* dans une couleur s'ils disposent d'au moins 8 cartes dans celle-ci.

1.1.4 Majeures, mineures et sans-atout

Quand on est fitté à cœur ou pique, le contrat de $4\heartsuit$ ou $4\spadesuit$ a, en général, plus de chances de rentrer que 3SA. Les contrats de $4\heartsuit$ et $4\spadesuit$ sont donc recherchés en priorité ; les cœurs et les piques sont appelés les couleurs *majeures*.

En revanche, 3SA rentre plus souvent que $5\clubsuit$ ou $5\diamondsuit$, même avec un fit dans une de ces couleurs : il y a quand même 2 plis de moins à faire ! Le contrat de 3SA est donc la deuxième priorité.

Dans certains cas, assez rares, on se dirigera vers $5\clubsuit$ ou $5\diamondsuit$. Les trèfles et les carreaux sont appelés les couleurs *mineures*.

1.2 L'ouverture

1.2.1 Principes de l'ouverture

Ouvrir, c'est être le premier à faire une enchère autre que passe. Le système français est basé sur deux grands principes :

- on ouvre dès qu'on a la moitié des points nécessaires à une manche ;
- on recherche en priorité les fits majeurs (à cœur et pique).

On ouvre donc tous les jeux de 12 H. Ainsi, on est sûr de ne pas rater de manche. En jargon bridgesque, *avoir l'ouverture* signifie avoir au moins 12 H.

Le fit le plus courant est le fit 5-3. Pour cette raison, **on ouvre dans une majeure dès qu'on y possède 5 cartes**. On ouvre au palier de 1, tranquillement, pour avoir la place de se parler. Si le répondant possède 3 cartes dans cette majeure, on s'orientera tout de suite vers le bon contrat.

Ce principe de base est fondamental, à tel point qu'il donne son nom au système d'enchères français : la *majeure cinquième*.

1.2.2 Les ouvertures

Avec ≥ 12 H et une majeure cinquième, nous savons déjà ce qu'il faut faire.

$1\heartsuit$ ≥ 12 H, ≥ 5 cœurs.

$1\spadesuit$ ≥ 12 H, ≥ 5 piques.

Le reste du temps, il faut tout de même dire au partenaire qu'on a 12 H. On en profite pour annoncer sa mineure la plus longue.

$1\clubsuit$ ≥ 12 H, pas de majeure cinquième, $\clubsuit > \diamond$.

$1\diamond$ ≥ 12 H, pas de majeure cinquième, $\diamond > \clubsuit$.

Ces ouvertures sont beaucoup moins descriptives que les enchères d' $1\heartsuit$ et d' $1\spadesuit$. Prenons l'ouverture d' $1\clubsuit$ par exemple. On a au maximum 8 cartes en majeures (4 + 4), donc au minimum 5 cartes en mineures. Comme on a imposé que les trèfles soient plus longs que les carreaux, on a donc au minimum 3 trèfles : 3 cartes seulement, alors que l'ouverture d' $1\heartsuit$ en promet 5.

1.3 Premières séquences d'enchères

1.3.1 Le répondant a un jeu très faible

L'expérience prouve (TM) que si le répondant a moins de 6 points, il est trop risqué d'engager le dialogue. Il passera donc, sans chercher à améliorer le contrat annoncé par son partenaire.

$1X$ — — 0-5 H.

1.3.2 Le répondant a un jeu fort

Si le répondant a 12 H en face de l'ouverture, il sait qu'une manche soit être jouée. Si l'ouverture est majeure et qu'il possède lui-même 3 cartes dans cette couleur, il connaît tout de suite le bon contrat ; autant l'appeler directement.

$1\heartsuit$ — $4\heartsuit$ ≥ 12 H, ≥ 3 cœurs.

$1\spadesuit$ — $4\spadesuit$ ≥ 12 H, ≥ 3 piques.

1.4 Exercices

1.4.1 Ouvertures

Personne n'a parlé avant vous. Choisissez votre enchère. Les x représentent des petites cartes.

- | | | | | | |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|
| 1) | ♠ AVxxx
♥ DVxx
♦ xx
♣ xx | 2) | ♠ RDxx
♥ ADVxx
♦ xxx
♣ x | 3) | ♠ AVx
♥ Rxxx
♦ Dxx
♣ Vxx |
| 4) | ♠ ADVx
♥ ARxx
♦ AV
♣ xxx | 5) | ♠ xxxxxx
♥ ARV
♦ Ax
♣ RD | 6) | ♠ x
♥ Rxxxx
♦ AVxxxx
♣ A |

1.4.2 Réponses à l'ouverture

Vous êtes assis en Nord. À vous de parler.

- | | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|----|---|---|--|------------------------------------|
| 1) | <table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>—</td><td>?</td><td></td></tr> </table> | S | O | N | E | 1♠ | — | ? | | ♠ Rxx
♥ ARxx
♦ xx
♣ Dxxx |
| S | O | N | E | | | | | | | |
| 1♠ | — | ? | | | | | | | | |
| 2) | <table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♦</td><td>—</td><td>?</td><td></td></tr> </table> | S | O | N | E | 1♦ | — | ? | | ♠ Vxx
♥ xxx
♦ Rxx
♣ Vxxx |
| S | O | N | E | | | | | | | |
| 1♦ | — | ? | | | | | | | | |
| 3) | <table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>—</td><td>—</td><td>?</td><td></td></tr> </table> | S | O | N | E | — | — | ? | | ♠ Dxx
♥ AVxx
♦ Dx
♣ RVxx |
| S | O | N | E | | | | | | | |
| — | — | ? | | | | | | | | |
| 4) | <table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♥</td><td>—</td><td>?</td><td></td></tr> </table> | S | O | N | E | 1♥ | — | ? | | ♠ Vx
♥ xxx
♦ RDx
♣ ARxxx |
| S | O | N | E | | | | | | | |
| 1♥ | — | ? | | | | | | | | |
| 5) | <table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♥</td><td>—</td><td>?</td><td></td></tr> </table> | S | O | N | E | 1♥ | — | ? | | ♠ Vxxxxx
♥ —
♦ xxxx
♣ Vxx |
| S | O | N | E | | | | | | | |
| 1♥ | — | ? | | | | | | | | |
| 6) | <table border="1"> <tr><td>S</td><td>O</td><td>N</td><td>E</td></tr> <tr><td>1♠</td><td>—</td><td>?</td><td></td></tr> </table> | S | O | N | E | 1♠ | — | ? | | ♠ xxx
♥ Axx
♦ Dxx
♣ RVxx |
| S | O | N | E | | | | | | | |
| 1♠ | — | ? | | | | | | | | |

1.4.3 Solutions des exercices

Ouvertures

1. Passe : il n'y a que 8 H.
2. 1♥ : il y a 12 H et 5 cœurs.
3. Passe : il n'y a que 11 H.

4. 1♣ : sans majeure cinquième, on nomme la mineure la plus longue.
5. 1♠ : il y a 17 H et 6 piques.
6. 1♥ : priorité à la majeure cinquième.

Réponses à l'ouverture

1. 4♠ : il y a 12 H et le fit.
2. Passe : il n'y a que 5 H.
3. 1♣ : cette fois-ci, c'est vous l'ouvreur, vous devez annoncer votre plus longue mineure.
4. 4♥ : il y a 13 H et le fit. Pourquoi s'embêter alors qu'on connaît déjà le bon contrat ?
5. Passe. Et tant pis pour le malheureux partenaire qui va jouer 1♥ ! Dire 1♠ risquerait de nous entraîner dans une « course infernale » dont nous n'avons pas les moyens.
6. Je ne sais pas ! Il y a bien le fit, mais seulement 10 H. Nous verrons bientôt comment traiter ce genre de main. Si vous avez répondu 2♠, vous avez une bonne intuition... ou vous n'êtes pas vraiment débutant !

1.5 Donnes préparées

Faire jouer des contrats de manche à la couleur.

Compte des perdantes.

Pour cette première leçon, prévoir des donnes où il y en a déjà le bon nombre. Faire tirer les atouts par sécurité, puis pousser les cartes.

(Pas de coupes, pas de réel problème de communication, à la limite des affranchissements de couleur).

Chapitre 2

Les soutiens majeurs

2.1 Les soutiens du répondant

Nous examinons la séquence (où M est une couleur majeure) :

S	O	N	E
1M	—	?	

Si le répondant a 3 cartes dans la majeure de l'ouvreur, il sait d'ores et déjà à quelle couleur jouer. Mais il reste une question essentielle : a-t-on assez de points pour jouer la manche ? Dans le cas contraire, on ferait bien de s'arrêter aussi vite que possible. En effet, il n'y aurait aucun intérêt à annoncer $3\heartsuit$ au lieu de $2\heartsuit$. Si on fait 9 levées, on marquera 140 de toute façon, mais si on n'en fait que 8, un contrat rentre et l'autre chute !

Nous connaissons déjà la réponse de $4\heartsuit$. Celle de $3\heartsuit$, tout naturellement, va constituer une proposition de manche. Cette enchère est nécessairement très précise, puisque l'ouvreur ne pourra que passer ou dire $4\heartsuit$, sans avoir plus d'information. Nous la ferons donc avec exactement 11 H.

Entre la zone de passe et la zone de $3\heartsuit$, il est important et peu risqué de signaler son fit au partenaire. S'il a plus que 12 H, cela peut permettre de trouver une manche. Récapitulons tout cela.

$1\heartsuit$ — — 0-5 H.

$1\heartsuit$ — $2\heartsuit$ 6-10 H, ≥ 3 piques.

$1\heartsuit$ — $3\heartsuit$ 11 H, ≥ 3 piques.

$1\heartsuit$ — $4\heartsuit$ ≥ 12 H, ≥ 3 piques.

À cœur, tout fonctionne de la même façon.

2.2 L'attitude de l'ouvreur

Pour annoncer une manche raisonnable, il faut 25 H au total. Une exception cependant : nous savons déjà qu'on peut annoncer de bonnes manches avec 12 H en face de 12 H, car les communications entre les deux jeux sont facilitées. En fonction de la réponse de son partenaire, l'ouvreur doit donc juger si la présence des points de la manche est impossible, éventuelle ou certaine.

Si le répondant a répondu 3M (avec 11 H), l'ouvreur passe avec 12–13 H et annonce 4M avec 14 H et plus.

Si le répondant a répondu 2M, il y a trois possibilités.

1. L'ouvreur a 12–14 H : aucun espoir de manche, autant passer et jouer tranquillement 2M.
2. L'ouvreur a 18⁺–19 H et plus : la manche est certaine, l'ouvreur dit 4M.
3. L'ouvreur a 15–17⁺ H : on manque d'information.

2.3 Proposer la manche après 1M — 2M

Après le début 1M — 2M, l'ouvreur nanti de 15–17⁺ H ne sait pas si le camp possède les points de la manche. Il le demande donc naturellement à son partenaire.

1M	—	2M	—	Proposition de manche.
3M				

L'ouvreur possède au moins 5 cartes à M, et 15–17⁺ H.

Le répondant passe s'il est minimal (6–7⁻ H) et dit 4M s'il est maximal (9⁺–10 H). Autour de 8 points, il doit juger l'esthétique (!) de son jeu. Les éléments à mettre en valeur sont :

- un neuvième atout ;
- une courte, *chicane*¹ ou *singleton*² ;
- les As, qui sont très utiles à la couleur ;
- les honneurs *liés*³.

Si le jeu de 8 H est joli, le répondant conclut à la manche. Sinon, il passe.

2.4 Commentaires sur ce système

Comme on le voit, c'est vraiment enfantin. Quand on sait où on veut aller, on y va ; quand on sait qu'on veut s'arrêter, on s'arrête ; et quand on ne sait pas, on pose la question !

Bien sûr, ce système est un peu grossier. Quelquefois, on va annoncer la manche avec 23 points (15 en face de 8 beaux) ; d'autres fois, on ne va pas l'annoncer alors qu'on a 25 points (17 en face de 8 laids). En fait, ce n'est pas très grave. D'une part, il y a des manches très convenables avec 23 points dans la ligne. D'autre part, nous améliorerons bientôt ce système, certes rudimentaire, mais qui a fait ses preuves.

¹On a une *chicane* dans une couleur lorsqu'on n'y possède aucune carte.

²On a un *singleton* dans une couleur lorsqu'on n'y possède qu'une carte.

³Des honneurs consécutifs dans une même couleur sont dit *liés*.

2.5 Exercices

2.5.1 Première enchère du répondant

Vous êtes assis en Nord. Quelle est votre enchère ?

1)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	—	?		<p>♠ Rxx ♥ Rxxxx ♦ Ax ♣ Vxxx</p>
S	O	N	E							
1♠	—	?								
2)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	—	?		<p>♠ Vxxx ♥ Dxx ♦ xxx ♣ Vxx</p>
S	O	N	E							
1♠	—	?								
3)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♥	—	?		<p>♠ xx ♥ Rxx ♦ Dxxxx ♣ Axx</p>
S	O	N	E							
1♥	—	?								
4)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	—	?		<p>♠ Dxxx ♥ ARxxx ♦ Vx ♣ Dx</p>
S	O	N	E							
1♠	—	?								

2.5.2 Redemande de l'ouvreur

Vous êtes en Sud. À vous.

1)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">3♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♥	—	3♥	—	?				<p>♠ x ♥ RDVxx ♦ DVx ♣ ADxx</p>
S	O	N	E											
1♥	—	3♥	—											
?														
2)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">3♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	—	3♠	—	?				<p>♠ Vxxxx ♥ Rxxx ♦ RD ♣ DV</p>
S	O	N	E											
1♠	—	3♠	—											
?														
3)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">3♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♥	—	3♥	—	?				<p>♠ xxx ♥ ADxxx ♦ x ♣ ARxx</p>
S	O	N	E											
1♥	—	3♥	—											
?														
4)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	—	2♠	—	?				<p>♠ RVxxx ♥ xx ♦ Ax ♣ AVxx</p>
S	O	N	E											
1♠	—	2♠	—											
?														
5)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♥	—	2♥	—	?				<p>♠ Axx ♥ RDVxx ♦ x ♣ RDxx</p>
S	O	N	E											
1♥	—	2♥	—											
?														
6)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	—	2♠	—	?				<p>♠ ARDxx ♥ xx ♦ AD ♣ RVxx</p>
S	O	N	E											
1♠	—	2♠	—											
?														

2.5.3 Deuxième enchère du répondant

Un petit dernier pour la route...

1)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	—	2♠	—	3♠	—	?		<p>♠ Axx ♥ xxxxx ♦ Dxx ♣ Vxx</p>
S	O	N	E											
1♠	—	2♠	—											
3♠	—	?												
2)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	—	2♠	—	3♠	—	?		<p>♠ RVx ♥ Vxx ♦ xx ♣ Axxxx</p>
S	O	N	E											
1♠	—	2♠	—											
3♠	—	?												
3)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">2♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♠	—	2♠	—	3♠	—	?		<p>♠ Vxxx ♥ x ♦ xxx ♣ ARxxx</p>
S	O	N	E											
1♠	—	2♠	—											
3♠	—	?												

2.5.4 Solutions des exercices

Première enchère du répondant

1. $3\spadesuit$: vous avez 11 H et le fit.
2. Passe : vous avez moins de 6 H.
3. $2\heartsuit$: vous êtes dans la zone 6–10 H avec le fit.
4. $4\spadesuit$: un joli jeu de 12 H qui mérite la manche.

Redemande de l'ouvreur

1. $4\heartsuit$: un très beau jeu de 15 H.
2. Passe : un jeu de 12 H abominable, à déchirer tout de suite.
3. $4\heartsuit$: une jolie main de 13 H.
4. Passe : vous n'avez pas d'espoir de manche, même avec 10 H chez votre partenaire.
5. $3\heartsuit$: une superbe main de 15 H. Vous devez proposer la manche.
6. $4\spadesuit$: inutile de se perdre en circonlocutions quand vous savez quel contrat jouer.

Deuxième enchère du répondant

1. Passe : 7 points tout moches.
2. $4\spadesuit$: 9 points, donc maximal de votre zone 6–10.
3. $4\spadesuit$: une main de 8 H, certes, mais quelle main ! Un quatrième atout, un singleton, une belle couleur annexe commandée par deux gros honneurs liés... Nous verrons bientôt que, dans cette situation, cette main peut pratiquement être assimilée à un jeu de 13 H. En réalité, il n'aurait pas fallu dire $2\spadesuit$ au premier tour, mais faire une enchère beaucoup plus encourageante (à suivre...).

2.6 Donnes préparées

Donnes utilisant les soutiens majeurs basiques.

Utiliser des plans de coupe simples. Tirer le bon nombre de tours d'atout.

Couper deux fois en remontant en main par des couleurs annexes ou des atouts.

Chapitre 3

Le fit 4-4

3.1 Après une ouverture mineure

3.1.1 Réponses à une ouverture mineure

L'ouvreur a annoncé $1\clubsuit$ ou $1\diamondsuit$. Nous savons qu'il ne possède ni 5 cœurs ni 5 piques. En revanche, il peut en détenir 4. Si le répondant, comme l'ouvreur, ne parle de ses majeures que quand elles sont cinquièmes, on va donc rater les fits 4-4.

Par conséquent, il est indispensable que le répondant signale une majeure dès qu'elle est quatrième. Comme d'habitude, le répondant doit avoir au moins 6 points.

$$\boxed{1\clubsuit \quad - \quad 1\heartsuit} \geq 6 \text{ H}, \geq 4 \text{ cœurs.}$$

$$\boxed{1\diamondsuit \quad - \quad 1\heartsuit} \geq 6 \text{ H}, \geq 4 \text{ cœurs.}$$

$$\boxed{1\clubsuit \quad - \quad 1\spadesuit} \geq 6 \text{ H}, \geq 4 \text{ piques.}$$

$$\boxed{1\diamondsuit \quad - \quad 1\spadesuit} \geq 6 \text{ H}, \geq 4 \text{ piques.}$$

3.1.2 Attitude de l'ouvreur

Si l'ouvreur possède 4 cartes dans la majeure nommée, il s'empresse de le dire à son partenaire. Comme on connaît la couleur d'atout finale, il ne reste plus qu'à préciser sa zone de points pour s'orienter vers le bon contrat (manche ou partielle).

Avec au moins $18^+ - 19$ H, l'ouvreur sait que son camp a assez de matériel pour jouer la manche. Il la déclare aussitôt. Avec $12 - 14$ H, les perspectives sont plus réduites : on dit 2M ; si le répondant a nettement plus que 6 H, il reparlera. Avec $15 - 17$ H, on fait une enchère encourageante, 3M.

1m 2M	—	1M	—	12–14 H, 4 cartes à M.
1m 3M	—	1M	—	15–17 H, 4 cartes à M.
1m 4M	—	1M	—	$\geq 18^+ - 19$ H, 4 cartes à M.

3.1.3 Suite des enchères

Sur 4M, le répondant passe : c'est le contrat qu'on veut jouer.

Sur 3M, le répondant passe s'il est minimal, dit 4M s'il est maximal.

Sur 2M, le répondant peut passer, imposer la manche à 4M ou la proposer en disant 3M.

3.2 Quelques remarques en passant

3.2.1 Zones de l'ouvreur

Vous avez sans doute remarqué que nous rencontrons souvent les zones de points suivantes, en parlant du jeu de l'ouvreur :

- 12–14 H ;
- 15–17 H ;
- 18–19 H.

Ce n'est pas un hasard. La zone 12–14 H transmet ce message au répondant : je n'ai pas de quoi imposer la manche, mais si tu es limite (11 H), tu peux toujours me la proposer, toi. La zone 15–17 dit : même si tu n'es pas limite (6–10 H), j'ai un espoir. Quant à la zone 18–19 H, elle témoigne d'un sérieux espoir de manche (presque une certitude), même face à 6 H.

Nous les appellerons tout simplement *première*, *deuxième* et *troisième zone de l'ouvreur*. Au-delà de 20 H, on entre dans le domaine des jeux très forts, qui nécessitent un traitement particulier.

3.2.2 Enchères forcing

Vous avez sans doute remarqué que l'ouvreur fitté, même avec 12 points, c'est-à-dire le minimum de son ouverture, est obligé de parler. La raison en est simple : le répondant, qui a promis 6 H, peut tout à fait en avoir 24¹ ! Comme la plupart des enchères illimitées en force, le 1M du répondant est *forcing* : il oblige le partenaire à parler.

Quant on dit tout simplement *forcing*, on sous-entend *forcing pour un tour* : le partenaire n'est tenu de reparler qu'une fois. Après, sauf nouvelle instruction, il pourra passer s'il le désire.

¹Ne riez pas, ça s'est vu...

3.3 Après l'ouverture d'1♥

3.3.1 Première enchère du répondant

Après l'ouverture d'1♥, nous savons que le répondant qui détient 3 cartes à cœur doit les signaler. Mais si ce n'est pas le cas, la priorité devient la recherche du fit pique, qui peut être un fit 4-4.

1♥ — 1♠	≥ 6 H, pas 3 cœurs, ≥ 4 piques.
---------	---------------------------------

Cette enchère est forcing (pour un tour).

1♥ — 2♥/3♥/4♥	Zones de points diverses, ≥ 3 cœurs.
---------------	--------------------------------------

Ces enchères sont non forcing.

3.3.2 Redemande de l'ouvreur

Examinons ce qui peut se passer après le début 1♥ — 1♠. Si l'ouvreur possède 4 cartes à piques, cela se passe exactement comme après une ouverture mineure.

Si l'ouvreur ne possède pas 4 cartes à piques, le fit pique est exclu pour le moment. Si le répondant en possède plus que 4, ce sera à lui de s'en soucier. Mais l'ouvreur peut avoir un autre sujet de préoccupation, quand il possède non pas 5 mais 6 cartes à cœur. Dans ce cas, il va tout simplement répéter sa couleur au palier de 2.

1♥ — 1♠ — 2♥	12-17 DH, ≥ 6 cœurs.
-----------------	----------------------

Cela correspond environ à 12-16⁻ H (cf. *infra*).

Si l'ouvreur est fort avec de beaux cœurs, il va profiter de ce deuxième tour d'enchère pour situer tout de suite sa main de façon très précise.

1♥ — 1♠ — 3♥	18-19 DH, ≥ 6 beaux cœurs.
-----------------	----------------------------

Cela correspond environ à 15-17⁻ H (cf. *infra*).

3.3.3 1♥ — 1♠ — 2♥/3♥ — ?

Après la répétition des cœurs par l'ouvreur, le répondant nanti de 2 cœurs procède comme d'habitude : il passe, propose ou impose la manche à cœur. S'il n'a pas 2 cœurs, c'est plus délicat...

3.4 Mains élégantes

3.4.1 De l'intérêt des courtes

Si on joue avec un atout, les courtes dans la main courte permettent de couper les perdantes de la main longue, dédoublant ainsi une partie des atouts. Exemple :

♠ ARDxx	♠ xxxx
♥ ARx	♥ xx
♦ xxx	♦ Axx
♣ xx	♣ Axxx

Sur entame trèfle, on joue l'As du mort en Est. Après 2 ou 3 tours d'atout, on tire As, Roi de cœur, puis cœur coupé au mort, As de carreau, et on laisse le reste. Grâce au doubleton cœur, les atouts ont permis de réaliser 6 plis, alors qu'en jouant des tours d'atout, on n'en aurait gagné que 5.

Les courtes de la main longue (!) permettent par exemple de protéger par la coupe une couleur où le camp possède peu d'honneurs.

3.4.2 De l'intérêt des longues

Les couleurs longues sont elles aussi très intéressantes. Par exemple, une couleur comme ARDV32 rapporte souvent 6 plis. Le fait que le 3 et le 2 soient les cinquième et sixième carte de la couleur en fait des cartes pratiquement maîtresses.

3.4.3 Les points de distribution

Pour un nombre de points H égal, deux jeux peuvent être plus ou moins bien adaptés à un contrat en attaque à la couleur. Les points DH essaient de quantifier cela.

D'une part, on compte 1 point de longueur (*point L*) par carte à partir de la cinquième, dans une couleur non dénuée d'honneurs. Ainsi, une couleur comme ARxxxx rapporte à elle seule 7 points H et 2 points L. La somme des points H et des points L est appelée tout simplement *points HL*. Exemple :

♠ AVx	Ce jeu vaut $15 H + 2 L = 17 HL$.
♥ x	
♦ ADVxxx	
♣ Rxx	

D'autre part, on compte 1 *point de courte* pour un doubleton (facultatif), 2 points pour un singleton, 3 points pour un chicane. Les courtes sont très utiles à la couleur. Les points L et les points de courte sont regroupés sous le nom de *points de distribution*. En additionnant les points d'honneur, les points de longueur et les points de courte, on obtient les *points HLD*, souvent abrégés en *points DH*. Exemple :

♠ RDVxxxx	Ce jeu vaut $15 H + 3 L + 2 (\text{singleton}) = 20 DH$.
♥ Rx	
♦ ADx	
♣ x	

Signalons d'ores et déjà que ce compte n'est qu'indicatif. Avec l'expérience, on apprendra à revaloriser ou dévaloriser certaines mains suivant leur esthétique générale.

3.5 Exercices

3.5.1 Première enchère du répondant

1)	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">S</td> <td style="padding: 0 10px;">O</td> <td style="padding: 0 10px;">N</td> <td style="padding: 0 10px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">1♣</td> <td style="padding: 0 10px;">—</td> <td style="padding: 0 10px;">?</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♣	—	?		<p>♠ ARxxx ♥ xx ♦ Dxxx ♣ x</p>
S	O	N	E							
1♣	—	?								
2)	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">S</td> <td style="padding: 0 10px;">O</td> <td style="padding: 0 10px;">N</td> <td style="padding: 0 10px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">1♦</td> <td style="padding: 0 10px;">—</td> <td style="padding: 0 10px;">?</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♦	—	?		<p>♠ xxx ♥ Rxxx ♦ DVxxx ♣ x</p>
S	O	N	E							
1♦	—	?								
3)	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 0 10px;">S</td> <td style="padding: 0 10px;">O</td> <td style="padding: 0 10px;">N</td> <td style="padding: 0 10px;">E</td> </tr> <tr> <td style="padding: 0 10px;">1♥</td> <td style="padding: 0 10px;">—</td> <td style="padding: 0 10px;">?</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♥	—	?		<p>♠ Axxx ♥ Dxx ♦ xx ♣ Dxxx</p>
S	O	N	E							
1♥	—	?								

3.5.2 Redemande de l'ouvreur

1)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♣</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♣	—	1♥	—	?				<p>♠ AVxx ♥ Rxxx ♦ DV ♣ Dxx</p>
S	O	N	E											
1♣	—	1♥	—											
?														
2)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♦</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♦	—	1♠	—	?				<p>♠ ARDx ♥ Axx ♦ Dxxxx ♣ x</p>
S	O	N	E											
1♦	—	1♠	—											
?														
3)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♥	—	1♠	—	?				<p>♠ xxxx ♥ ARVxxx ♦ D ♣ Dx</p>
S	O	N	E											
1♥	—	1♠	—											
?														
4)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♥	—	1♠	—	?				<p>♠ DVx ♥ ARDxxx ♦ xx ♣ Ax</p>
S	O	N	E											
1♥	—	1♠	—											
?														
5)	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;">S</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">O</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">N</td> <td style="width: 25%; text-align: center;">E</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">—</td> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">—</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1♥	—	1♠	—	?				<p>♠ Axx ♥ Dxxxxx ♦ RD ♣ RV</p>
S	O	N	E											
1♥	—	1♠	—											
?														

3.5.3 Solutions des exercices

Première enchère du répondant

1. 1♠ : ≥ 6 H, ≥ 4 piques. Vous ne pourrez en montrer 5 que plus tard dans la séquence.
2. 1♥ : annoncer votre majeure quatrième est une priorité.
3. 2♥ : le fit cœur est connu, pourquoi laisser votre partenaire dans l'ignorance ?

Redemande de l'ouvreur

1. 2♥ : première zone, fitté.
2. 3♠ : un fit encourageant. Un jeu positif de 15 H et 17 DH, dommage que la couleur à carreau soit si creuse.
3. 2♠ : fitez votre partenaire. À l'atout pique, votre couleur secondaire à cœur, riche en honneurs, restera une source importante de levées.
4. 3♥ : un très beau jeu de 16 H (18–20 DH), avec une couleur sixième bien compacte.
5. 2♥ : la caricature inverse, un jeu de 16 H très vilain avec une couleur anémique.

3.6 Donnes préparées

Donnes en fit 4-4. Choisir la main de base, coupe de la main courte (encore et toujours). Gestion du timing (par exemple avec ARDx d'atout face à xxxx, xx de carreau face à x, combien de tours d'atout donner? en fonction de ce qui tombe et de ce qu'il y a côté).

Donnes en fit 6-2 également.

Chapitre 4

L'ouverture d'1SA

4.1 Les formes de main

4.1.1 Mains adaptées à sans-atout

Comme nous l'avons vu avec le compte en points DH, la forme générale de la main a un rôle important à jouer. Quand on joue à l'atout, les courtes protègent les couleurs où le camp possède peu d'honneurs.

À sans-atout, les courtes sont au contraire gênantes. Les adversaires, eux, risquent d'être long dans cette couleur et d'y encaisser un nombre élevé de plis, avant même qu'on ait eu le temps d'affranchir les nôtres ! Il arrive fréquemment qu'on ait 9 gagnantes, mais 5 perdantes avant...

Les longues, en revanche, restent très appréciées. Elles permettent de réaliser un nombre élevé de plis avec peu d'honneurs. Une bonne main pour sans-atout comporte donc une couleur longue (ou deux), mais sans être trop courte dans les autres couleurs : c'est une question d'équilibre.

4.1.2 Jeu régulier : définition

Nous allons définir la notion de *main régulière*, c'est-à-dire qui ne présente pas d'inconvénient majeur pour jouer à sans-atout. Ce terme est hélas utilisé avec deux acceptions différentes dans la littérature. Dans ce poly, nous essaierons de faire le distinguo.

Nous dirons qu'une main est *strictement régulière*¹ dans les conditions suivantes :

- pas de chicane ;
- pas de singleton ;
- au plus 1 doubleton.

Il y a trois distributions possibles : 5-3-3-2, 4-4-3-2 et 4-3-3-3.

Nous dirons qu'une main est *pseudo-régulière* si elle vérifie seulement les deux premières conditions, mais pas la troisième :

- pas de chicane ;
- pas de singleton ;
- au moins deux doubletons.

¹C'est le premier sens de *jeu régulier*. Mais il n'y a guère que les Français pour prendre une définition aussi restrictive. Et encore, cette définition est abandonnée peu à peu.

Les possibilités sont nombreuses, du 5-4-2-2 au 7-2-2-2.

Une main strictement régulière ou pseudo-régulière sera tout simplement appelée *main régulière*².

4.1.3 Autres types de distributions

Une main est dite *unicolore* si elle comprend une couleur au moins sixième, et pas d'autre couleur au moins quatrième.

Une main est dite *bicolore* si elle comprend une couleur au moins cinquième et une couleur au moins quatrième.

Une main est dite *tricolore* si elle comprend trois couleurs au moins quatrième. Il y a deux distributions possibles, 4-4-4-1 et 5-4-4-0. La première est souvent très délicate à enchérir dans le système français ; pour cette raison, on dit que « le 4-4-4-1 n'existe pas ». La seconde, quoique tricolore, peut aussi être considérée comme bicolore, et sera souvent annoncée comme telle.

Une main est toujours soit strictement régulière, soit unicolore, soit bicolore, soit tricolore³.

4.2 Ouvrir sans majeure cinquième

4.2.1 L'ouverture d'1SA

Quand on a une main régulière sans majeure cinquième, on pense naturellement au contrat de 3SA. Pour communiquer tout de suite cette information au partenaire, il est raisonnable de vouloir ouvrir d'1SA. Mais, si le partenaire est faible, le contrat d'1SA est assez risqué : pas de protection contre les couleurs adverses, pas de plis assurés par des coupes. C'est pourquoi il faut avoir une main de deuxième zone au moins.

En fait, comme cette enchère supprime tout l'espace de dialogue au palier de 1, on exige qu'elle soit assez précise : on se limite donc exactement à la deuxième zone. Ainsi, le répondant sera mieux informé pour déprimer, proposer ou imposer la manche.

1SA	15–17 H, jeu régulier, pas de majeure cinquième.
-----	--

Obligatoire avec un jeu strictement régulier, raisonnable avec un jeu pseudo-régulier.

4.2.2 Les ouvertures mineures

Ceci nous amène à préciser les ouvertures mineures. Elles ne peuvent se faire avec un jeu strictement régulier de 15–17 H.

Par ailleurs, vous vous êtes sans doute demandé de quelle mineure on ouvrait si elles étaient de même longueur. La règle est assez arbitraire : avec 3 trèfles et 3 carreaux, on ouvre d'1♣ ; avec 4-4 ou 5-5 en mineures, on ouvre d'1♦.

L'intérêt de cette règle, c'est qu'elle précise l'ouverture d'1♦. Celle-ci, en effet, promet toujours 4 carreaux, sauf dans le cas 4-4-3-2, avec 3 carreaux et 2 trèfles. Considérons la séquence la plus courante :

²C'est la définition internationale de ce terme, qu'on utilise de plus en plus dans l'Hexagone.

³À l'exception des 5-4-4-0.

S	O	N	E
1♦	—	1M	—
?			

Si l'ouvreur est 4-4-3-2 avec 3 carreaux, il soutient la majeure et on dirige vers le bon contrat. Par contraposition, s'il ne soutient pas la majeure, il affirme posséder au moins 4 carreaux.

1♣ ≥ 12 H, pas de majeure cinquième, ♣ > ♦ ou ♣ = ♦ = 3.

On a au moins 3 trèfles.

Si on a 15–17 H, on ne peut pas être strictement régulier.

1♦ ≥ 12 H, pas de majeure cinquième, ♦ > ♣ ou ♦ = ♣ ≥ 4 .

On a au moins 4 carreaux, sauf jeu 4-4-3-2 avec 3 carreaux et 2 trèfles.

Si on a 15–17 H, on ne peut pas être strictement régulier.

4.2.3 Priorités à l'ouverture

L'ordre des priorités à l'ouverture est le suivant.

1. Annoncer sa majeure cinquième.
2. Faire l'enchère forte et précise d'1SA.
3. Annoncer sa meilleure mineure.

4.3 Répondre à 1SA

4.3.1 Philosophie générale

Malgré l'ouverture d'1SA, la priorité reste de trouver une manche majeure. L'ouvreur n'a pas de majeure cinquième, mais ses majeures peuvent être quatrièmes, troisièmes ou secondes. Si le répondant possède une majeure :

- sixième, il est assuré du fit ; reste à déterminer si on a les points de la manche.
- cinquième, il a un bon espoir de fit ; il faut s'informer de la distribution et du nombre de points de l'ouvreur ;
- quatrième, un fit est possible ; il faut s'en enquérir.

Si le répondant a des majeures au plus troisièmes, il s'oriente vers le contrat de 3SA. Comme ce sont les séquences les plus simples, nous allons les étudier en premier.

4.3.2 À la recherche de 3SA

Avec 10 H ou plus, le répondant sait que son camp détient les points de la manche, même face à un ouvreur minimal (15 H) : il dit 3SA. Avec 0–7 H, le répondant sait qu'il n'y a pas d'espoir, même face à 17 H : il passe. Avec 8–9 H, il propose la manche en disant 2SA.

4.3.3 Les chelems

En fait, les manches ne sont pas les seuls contrats à fournir une prime substantielle. Comme dans beaucoup d'autres jeux de cartes, le bridge récompense le petit et le grand chelem. Les primes associées sont très importantes (jusqu'à plus de 2000 points). Mais attention, tout comme la manche, il faut les annoncer pour bénéficier de la prime.

Pour jouer le petit chelem 6SA avec de bonnes chances de succès, on estime qu'il faut 33 H. Pour le grand chelem 7SA, c'est 37 H, soit pratiquement tous les points du jeu. Un moyen mnémotechnique simple : pour le petit chelem, il ne faut pas deux As dehors, d'où la limite à 33 H. Pour le grand, il ne faut pas d'As dehors, d'où le chiffre 37.

4.3.4 Les enchères quantitatives

Ainsi, avec 22 H, le répondant sait que le grand chelem doit être appelé : il dit 7SA. Avec 18–19 H, il sait que les points du petit chelem sont là, mais pas ceux du grand : il dit 6SA. Avec 10–15 H, il doit appeler la manche mais sans espoir de chelem : il dit 3SA.

Il reste deux zones :

- 16–17 H, avec une certitude de manche et un espoir de petit chelem ;
- 20–21 H, avec une certitude de petit et un espoir de grand chelem.

Il reste aussi deux enchères disponibles, 4SA et 5SA. Nous allons naturellement les utiliser pour les zones ci-dessus. Nous pouvons à présent récapituler les réponses à sans-atout.

1SA — —	0–7 H, rien à dire.
---------	---------------------

1SA — 2SA	8–9 H, pas de majeure quatrième.
-----------	----------------------------------

Propositionnel de manche : l'ouvreur passe ou dit 3SA.

1SA — 3SA	10–15 H, pas de majeure quatrième.
-----------	------------------------------------

Pour les jouer.

1SA — 4SA	16–17 H.
-----------	----------

Propositionnel de chelem : l'ouvreur passe ou dit 6SA.

1SA — 5SA	20–21 H.
-----------	----------

Choisis ton chelem, camarade.

1SA — 6SA	18–19 H.
-----------	----------

Pour les jouer.

1SA — 7SA	≥ 22 H.
-----------	--------------

Pour les jouer.

4.4 Exercices

4.4.1 Ouvertures

Personne n'a parlé avant vous. Choisissez votre enchère.

- | | | | | | |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|
| 1) | ♠ Dxx
♥ Rx
♦ ARDxx
♣ Dxx | 2) | ♠ Rxx
♥ A
♦ ADxxx
♣ DVxx | 3) | ♠ Ax
♥ Rxxxx
♦ RDx
♣ RVx |
| 4) | ♠ Axx
♥ Axxx
♦ RVx
♣ Dxx | 5) | ♠ RDxx
♥ AVxx
♦ Rxx
♣ Ax | 6) | ♠ Ax
♥ Rxxx
♦ Rx
♣ RDxxx |

4.4.2 Première enchère du répondant

Votre partenaire a ouvert d'1SA. Que lui répondez-vous ?

- | | | | | | |
|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|----|-----------------------------------|
| 1) | ♠ Rxxx
♥ Vxxx
♦ Dxx
♣ Vx | 2) | ♠ RDx
♥ RVx
♦ AVxxx
♣ Ax | 3) | ♠ xxx
♥ Ax
♦ Dxxx
♣ Rxxx |
| 4) | ♠ RDx
♥ AVx
♦ ADxx
♣ Axx | 5) | ♠ A965
♥ D32
♦ Vx
♣ Dxxx | 6) | ♠ Axx
♥ Dxxxx
♦ Rxx
♣ Dx |

4.4.3 Deuxième enchère de l'ouvreur

- | 1) | <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SA</td> <td>—</td> <td>2SA</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | S | O | N | E | 1SA | — | 2SA | — | ? | | | | ♠ RDxx
♥ Ax
♦ ARxx
♣ xxx |
|-----|---|-----|---|---|---|-----|---|-----|---|---|--|--|--|-----------------------------------|
| S | O | N | E | | | | | | | | | | | |
| 1SA | — | 2SA | — | | | | | | | | | | | |
| ? | | | | | | | | | | | | | | |
| 2) | <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SA</td> <td>—</td> <td>5SA</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | S | O | N | E | 1SA | — | 5SA | — | ? | | | | ♠ ADx
♥ Dxxx
♦ RVx
♣ Axx |
| S | O | N | E | | | | | | | | | | | |
| 1SA | — | 5SA | — | | | | | | | | | | | |
| ? | | | | | | | | | | | | | | |
| 3) | <table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1SA</td> <td>—</td> <td>3SA</td> <td>—</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> | S | O | N | E | 1SA | — | 3SA | — | ? | | | | ♠ Rx
♥ RVxx
♦ ADVxx
♣ Dx |
| S | O | N | E | | | | | | | | | | | |
| 1SA | — | 3SA | — | | | | | | | | | | | |
| ? | | | | | | | | | | | | | | |

4.4.4 Solutions des exercices

Ouvertures

1. 1SA : 16 H, un jeu strictement régulier. Ne regrettez pas de passer vos carreaux sous silence, ils vous serviront tout autant à 3SA qu'à 5♦, avec deux plis de moins à réaliser.
2. 1♦ : il y a bien 16 H, mais la main n'est pas régulière.
3. 1♥ : cette fois-ci, la main est bien régulière avec 16 H, mais annoncer la majeure cinquième reste une priorité absolue.
4. 1♣ : à égalité de longueurs mineures, on nomme les trèfles avec un 3-3.
5. 1SA : une main strictement régulière de 17 H.
6. 1SA : la main étant seulement pseudo-régulière, l'enchère d'1♣ n'est pas interdite. Mais 1SA est meilleur ici, nous verrons plus tard pourquoi.

Première enchère du répondant

1. Passe : vous n'avez pas assez de points pour la manche, même face à 17 H.
2. 6SA : avec 18 H, vous tenez le petit chelem même face à 15 H.
3. 2SA : la force combinée de votre camp se situe entre 24 H et 26 H, vous devez proposer la manche.
4. 5SA : il y a entre 35 H et 37 H dans la ligne, vous devez proposer le grand chelem.
5. Je ne sais pas ! Un fit 4-4 à pique est encore possible et prioritaire. Nous verrons bientôt comment le trouver.
6. Je ne sais pas ! Idem, mais avec un fit 5-3 (ou 5-4) à cœur.

Deuxième enchère de l'ouvreur

1. 3SA : une jolie main de 16 H, avec des honneurs liés à pique et carreau.
2. 7SA : une main de 17 H assez mal fichue, mais 17 H quand même !
3. Passe : le répondant est mieux informé que vous pour juger de la situation, on ne vous demande pas votre avis.

4.5 Donnes préparées

Jeu à sans-atout, compte des gagnantes.

Premières notions de défense : entame en quatrième meilleure, affranchissement d'une couleur en flanc.

Prendre des donnes où le répondant ne doit pas tenter certains trucs pour + 1 (impasses par exemple), sous risque de laisser les méchants prendre leurs plis. Ou plutôt, choisir entre deux couleurs à affranchir, l'une étant trop lente. Notion de course à l'affranchissement.

Un peu de laisser-passer ou pas encore ? À voir.

Chapitre 5

Le Texas

Dans tout ce chapitre, on se place après l'ouverture d'1SA.

5.1 Définition du Texas

5.1.1 Raisons d'être du Texas

Quand le répondant possède une majeure cinquième ou sixième, il envisage de jouer une manche majeure. À première vue, on pourrait penser qu'il va annoncer sa majeure naturellement ($2\heartsuit$ ou $2\spadesuit$). Mais examinons un jeu typique de l'ouvreur d'1SA :

\spadesuit A D x
 \heartsuit R x x
 \diamondsuit R x x x x
 \clubsuit R x

Si c'est lui qui joue le contrat, toute entame sera un véritable cadeau : dans As-Dame, il sera sûr de faire ses deux honneurs ; dans un Roi, celui-ci deviendra un pli certain.

C'est pourquoi on souhaite que ce soit l'ouvreur d'1SA qui joue le contrat. Le répondant évite donc soigneusement de nommer en premier la couleur qu'il veut jouer. Évidemment, c'est un peu tordu, mais on a mis au point un système très simple : le Texas.

5.1.2 Principe du Texas

Le répondant nomme la couleur juste en-dessous de celle qu'il veut faire jouer à l'ouvreur. Celui-ci est tenu de la nommer explicitement : on parle de *Texas à rectification obligatoire*. Ensuite, on peut discuter pour savoir si l'ouvreur est bien fitté, si on a les points de la manche ou non, etc.

C'est une enchère artificielle, que je signale à l'écrit avec une astérisque, même si ce n'est pas obligatoire. À la table, il n'est pas non plus nécessaire de l'alerter : elle est connue et jouée de presque tous les bridgeurs français (et pas seulement).

1SA — $2\diamondsuit^*$	Texas pour les cœurs.
-------------------------	-----------------------

L'ouvreur est obligé de rectifier à $2\heartsuit$.

1SA — $2\heartsuit^*$	Texas pour les piques.
-----------------------	------------------------

L'ouvreur est obligé de rectifier à $2\spadesuit$.

5.1.3 Conditions d'utilisation du Texas

Nous avons « inventé » le Texas pour chercher des manches en majeure. Mais le Texas offre une autre possibilité, tout aussi intéressante. Après la rectification de l'ouvreur, le répondant peut tout simplement passer s'il n'a pas d'espoir de manche.

Le lecteur attentif aura sans doute remarqué qu'à ce stade, l'ouvreur peut tout à fait ne posséder que 2 cartes dans la majeure, ce qui ne fait pas un fit. Mais ce n'est pas grave : l'expérience prouve qu'en misfit 5-2, le contrat de $2\spadesuit$ rentre aussi souvent que celui d'1SA. Et si par chance il y a le fit, $2\spadesuit$ est beaucoup moins dangereux.

Ainsi, même avec un jeu nul, le répondant doit faire un Texas : de toute façon, avec 15 points en face de 0, le contrat de 2M ne peut pas être pire que celui de 1SA.

1SA — $2\diamondsuit^*$	Texas cœur : ≥ 0 H, ≥ 5 cœurs.
-------------------------	--

1SA — $2\heartsuit^*$	Texas pique : ≥ 0 H, ≥ 5 piques.
-----------------------	--

Quand je voudrais évoquer une de ces deux séquences indifféremment, je noterai 1SA — TexM (notation personnelle).

5.2 Suite des enchères après un Texas

5.2.1 Deuxième enchère du répondant

Si le répondant n'a pas d'espoir de manche, il passe à la vitesse de l'éclair. Si on est en 5-2, ce n'est pas grave. Si on est en 5-3, c'est tant mieux !

Si le répondant a au moins un espoir de manche, il doit préciser ses ambitions et la longueur de sa majeure, de la façon la plus naturelle.

1SA — TexM —	Pas d'espoir de manche.
2M — —	

0-7 H, ≥ 5 cartes à M.

1SA — TexM —	Espoir de manche, à M ou a sans-atout.
2M — 2SA	

8-9 H, 5 cartes à M.

1SA — TexM —	Espoir de manche à M.
2M — 3M	

8-9 H, ≥ 6 cartes à M.

1SA	—	TexM	—
2M	—	3SA	

Certitude de manche, à M ou sans-atout.

≥ 10 H, 5 cartes à M.

1SA	—	TexM	—
2M	—	4M	

Certitude de manche à M.

≥ 10 H, ≥ 6 cartes à M.

5.2.2 Troisième enchère de l'ouvreur

L'ouvreur dispose de tous les éléments nécessaires. Si le répondant lui a laissé le choix entre la majeure et les sans-atout, il corrige en majeure s'il est fitté. Si le répondant lui a laissé le choix entre une partielle et la manche, il corrige à la manche s'il est maximal.

5.3 Exercices

Rien de méchant ici : faire des réponses 1SA en mélangeant enchères quantitatives et Texas. Faire quelques développements après Texas.

5.4 Donnes préparées

Affranchissement d'une couleur du mort par la coupe.

Notion d'entame en défense (si ce n'est pas déjà fait). Premières notions de signalisation.

Chapitre 6

Le Stayman 4 paliers

Nous achevons ici notre première série d'études sur les développements après l'ouverture d'1SA.

6.1 Définition du Stayman

6.1.1 Principe du Stayman

Nanti d'au moins une majeure exactement quatrième, le répondant dit $2\clubsuit^*$. L'ouvreur lui répond :

- $2\diamond^*$ s'il n'a ni 4 cœurs ni 4 piques ;
- $2\heartsuit$ avec 4 cœurs et pas 4 piques ;
- $2\spadesuit$ avec 4 piques et pas 4 cœurs ;
- $2SA^*$ avec 4 cœurs et 4 piques.

Il y a 4 réponses possibles, c'est pourquoi le $2\clubsuit^*$ s'appelle un *Stayman 4 paliers*. Il existe d'autres systèmes, où on nuance la réponse sur davantage de paliers, mais celui-ci est très nettement majoritaire.

6.1.2 Conditions d'utilisation du Stayman

Imaginons que l'ouvreur réponde $2\diamond^*$. Le répondant animé d'un espoir de manche, voyant ses espoirs s'envoler en majeures, propose la manche en disant 2SA. Si l'ouvreur est maximal, il conclut à 3SA.

Mais si le répondant se permettait de faire un Stayman avec moins qu'un espoir de manche (0-7 H), il se trouverait dans une situation très inconfortable sur la réponse de $2\diamond$. Obligé de dire 2SA, puisqu'il n'y a pas de fit majeur, il verrait son partenaire (maximal) s'emballer à 3SA, sans que le camp ait le bagage requis.

Le Stayman ne peut donc se faire qu'à partir d'un espoir de manche, soit 8 H.

1SA — $2\clubsuit^*$

Stayman : ≥ 8 H, au moins une majeure exactement quatrième.

6.2 Suite des enchères après un Stayman

6.2.1 L'ouvreur a répondu $2\diamond^*$

Le répondant sait qu'un fit majeur est à écarter. Il peut donc proposer la manche en disant 2SA, l'imposer à 3SA, voire faire une enchère quantitative (4SA, etc.).

6.2.2 L'ouvreur a répondu $2♥$ ou $2♠$

Si c'est la bonne majeure, le répondant peut proposer la manche en disant 3M ou l'imposer en disant 4M.

Si ce n'est pas la bonne majeure, on se rabat sur les sans-atouts.

6.2.3 L'ouvreur a répondu 2SA

La séquence est :

S	O	N	E
1SA	—	$2♣^*$	
2SA*	—	?	

La petite subtilité est que l'ouvreur n'a pas encore nommé de majeure. Si le répondant nomme explicitement la sienne, c'est lui qui jouera le contrat. Pour éviter cela, le répondant fait un transfert : il dit $3♣$ pour les cœurs et $3\diamond$ pour les piques.

L'ouvreur devra rectifier en donnant le plein de sa main, à 3M (minimal) ou 4M (maximal).

6.3 Exercices

Blabla, tout ça.

6.4 Donnes préparées

Se refaire un peu de fit 4-4, avec choix de la main de base, tout ça.

En défense : on peut par exemple essayer de déborder le déclarant avec une couleur maîtresse.

Chapitre 7

Les barrages, la loi de Vernes

7.1 La loi de Vernes

7.1.1 Énoncé de la loi de Vernes

Observons la donne suivante :

	♠ 762	
	♥ 8	
	♦ 86542	
	♣ R85	
♠ D93		♠ V
♥ AD1032		♥ RV75
♦ AV		♦ RD1073
♣ DV93		♣ 1074
	♠ AR10854	
	♥ 964	
	♦ 9	
	♣ A62	

À l'atout pique, Nord-Sud font 8 levées (sur entame atout) : ils perdent 1 atout, 1 carreau, 1 trèfle et 2 cœurs. À l'atout cœur, Est-Ouest en réalisent 10 : ils perdent 1 pique et 2 trèfles.

Modifions légèrement les jeux, en échangeant juste le 5 de trèfle et le 9 de carreau :

	♠ 762	
	♥ 8	
	♦ 986542	
	♣ R8	
♠ D93		♠ V
♥ AD1032		♥ RV75
♦ AV		♦ RD1073
♣ DV93		♣ 1074
	♠ AR10854	
	♥ 964	
	♦ —	
	♣ A652	

Nord-Sud font à présent 9 levées, et Est-Ouest 9 également (sur une probable entame pique de Nord).

Une habile déduction arithmétique nous montre que $10 + 8 = 9 + 9$: le total des levées des deux camps n'a pas changé. Remarquons également que les deux camp possèdent chacun un fit neuvième : on retrouve le chiffre $18 = 9 + 9$.

En fait, ce cas n'est pas isolé. Statistiquement, le nombre de levées totales est très souvent égal à la somme des fits les plus longs de chaque camp. Cette loi empirique s'appelle la *loi des levées totales* ou *loi de Vernes*.

7.1.2 Contrats de sacrifice

Au bridge, il arrive assez fréquemment qu'on perde moins de points en chutant un contrat qu'en laissant les adversaires en rentrer un. Par exemple, si les adversaires gagnent une manche majeure, ils marquent 420 ou 620. Si on annonce un contrat de sacrifice (par exemple $4\spadesuit$ ou $5\clubsuit$ pour le chuter) et que les adversaires contrent, voilà ce qui se passera :

1. 1 levée de chute : on perd 100 ou 200, c'est une bonne opération.
2. 2 levées de chute : on perd 300 ou 500, c'est bon sauf rouge contre vert.
3. 3 levées de chute : on perd 500 ou 800, c'est bon uniquement vert contre rouge.

7.1.3 Sécurité distributionnelle

Reprenons notre exemple. Si Nord-Sud, avec leur fit neuvième, annoncent $3\spadesuit$, que peut-il se passer ?

1. Ils ont 8 levées, les adversaires 10. Même s'ils sont contrés, ils perdront 100 ou 200 points, alors que les adversaires peuvent en marquer 420 ou 620 en annonçant $4\heartsuit$.
2. Ils ont 9 levées, les adversaires 9. Ils vont gagner ce contrat.
3. Ils ont 10 levées, les adversaires 8. $3\spadesuit$ aura été une sous-annonce.

En résumé, Nord et Sud ne sont pas en danger au palier de 3. Soit ils rentrent le contrat, soit ils le chutent en réalisant une bonne opération. C'est ce qu'on appelle la *sécurité distributionnelle* : en général, il est peu risqué de demander autant de levées qu'on possède d'atouts.

7.2 Ouvertures de barrage

7.2.1 Principe des ouvertures de barrage

Si l'ouvreur a une force normale, il a tout intérêt à ouvrir au palier de 1, se gardant de l'espace pour dialoguer avec le partenaire. Au contraire, s'il est faible, il est bien joué de perturber le dialogue adverse en plaçant les enchères très haut : c'est le principe des *ouvertures de barrage*.

Pour que l'opération ne soit pas trop risquée, l'ouvreur s'appuie sur la sécurité distributionnelle. Avec 6 atouts (2 en moyenne chez le partenaire), il peut parler au palier de 2. Avec 7 atouts, au palier de 3.

7.2.2 Conditions d'utilisation

Quel que soit le jeu, il n'est pas très risqué de parler au palier de 2 avec 6 atouts. Cependant, comme on a mangé beaucoup d'espace, il n'est pas mauvais que l'enchère soit relativement précise. Cela sera utile dans les cas suivants :

1. Si le répondant a un joli jeu, il faut qu'il sache si un espoir de manche est raisonnable ou pas et, si oui, à quelle couleur.
2. Si les adversaires se manifestent et que les enchères s'emballent (gros fit dans les deux camps par exemple), le répondant doit savoir s'il peut compter sur 0, 1 ou 2 levées de défense chez l'ouvreur (As et Rois, chicane dans une couleur non nommée), pour choisir de surenchérir, de passer ou de contrer.

7.2.3 Barrages au palier de 2

2M 6–10 H, ≥ 6 cartes à M dont 2 gros honneurs¹.

Ces ouvertures dévient :

- 4 cartes dans l'autre majeure ;
- 5 cartes dans une mineure ;
- un As et une chicane ;
- de manière générale, deux levées de défense hors de la longue.

Il n'y a pas de barrage au palier de 2 en mineure. Les ouvertures de $2\clubsuit$ et $2\diamondsuit$ sont artificielles et réservées à des jeux très forts, mais je n'en dis pas plus pour l'instant. De toute façon, d'éventuelles ouvertures faibles à $2\clubsuit$ et $2\spadesuit$ barreraient beaucoup moins sur $2\heartsuit$ et $2\spadesuit$.

7.2.4 Barrages au palier de 3

3X 6–10 H, ≥ 7 cartes à X dont 2 gros honneurs.

On ne doit pas avoir de levée d'honneur (As ou Roi) à côté de la longue.

En outre, ces ouvertures dévient en principe :

- une majeure quatrième annexe ;
- une mineure cinquième annexe ;

7.3 Réponse faible à une ouverture de barrage

Si le répondant est fort, il peut prospecter un contrat de manche, par des procédés assez divers que nous verrons plus tard. S'il est faible, le principe est beaucoup plus simple : il compte le nombre d'atouts dans la ligne et il annonce le contrat correspondant, en s'appuyant sur la sécurité distributionnelle. Exemple :

S	O	N	E	
$2\spadesuit$	—	?		\spadesuit Dxxx \heartsuit x \diamondsuit Vxxxx \clubsuit Rxxx

Le répondant ne doit avoir froid aux yeux et déclarer immédiatement $4\spadesuit$. Et bon courage pour les adversaires qui voudraient se parler à présent !

¹Gros honneur : As, Roi ou Dame.

7.4 Exercices

Blabliblo.

7.5 Données préparées

Ben je sais pas moi, faut voir.

Chapitre 8

Les enchères de chelem

8.1 Les bons ingrédients pour un chelem

Tout comme à sans-atout, les chelems à la couleur permettent de marquer une prime très intéressante, sans compter le plaisir de les annoncer et de les rentrer. Les chelems sont des contrats assez millimétriques, puisqu'il ne faut perdre que 0 ou 1 pli. Il faut s'entourer de précautions bien supérieures à celles requises pour la manche. Rien que pour le petit chelem, on doit citer les critères suivants.

1. Une force combinée des deux jeux importante.
2. Une bonne couleur d'atout.
3. Les contrôles dans chaque couleur.
4. Pas deux As dehors.

Pour le grand chelem, les mêmes critères sont reserrés, et d'autres viennent s'y adjoindre. Dans cette étude, nous nous intéresserons successivement aux quatre critères énoncés ci-dessus.

8.2 La force

Pour cette initiation aux enchères de (petit) chelem, nous allons nous appuyer sur la séquence :

S	O	N	E
1♠	—	3♠	—
?			

L'enchère du répondant est très précise en force, elle promet exactement 11 H. Pour un chelem à la couleur, la force combinée des deux jeux doit être d'environ 33 DH. L'ouvreur, avec moins de 22 DH, conclut à la manche. À partir de 22 DH, il prospecte pour le chelem.

En fait, 33 DH est une limite assez élevée, qui suppose de compter les points de distribution de façon très large. Nous verrons qu'on peut abaisser cette limite, surtout quand nous aurons les moyens de détecter si les deux mains vont bien ensemble ou pas.

8.3 Les atouts

Il est assez dangereux d'annoncer un chelem avec un fit seulement huitième, si pas exemple le Roi et la Dame d'Atout sont dehors. Même si on est fort à côté, ces perdantes risquent de ne pas disparaître.

L'enchère du répondant, à cet égard, pose un problème : elle est précise en force, mais pas du tout sur le nombre d'atouts, 3, peut-être 4, plus peut-être ? Pour le moment, l'ouvreur doit envisager le pire des cas. S'il n'a pas 6 atouts ou 5 beaux, il renonce et se contente de la manche.

Mais c'est tout de même dommage s'arrêter sur une crainte infondée, si par hasard le partenaire possède 4 atouts ! Nous résoudrons bientôt ce problème en donnant à l'enchère de 3♠ un sens beaucoup plus précis.

8.4 Les contrôles

Imaginez que l'ouvreur et le répondant possèdent chacun deux petits carreaux. À l'entame, les défenseurs encaisseront As et Roi de carreau, et la messe sera dite ! Il faut éviter d'annoncer un chelem dans ce genre de cas...

Avoir le *contrôle* d'une couleur, c'est avoir l'assurance que les adversaires n'encaisseront pas deux plis dans cette couleur à l'entame. Un contrôle du déclarant peut être l'As, le Roi, un singleton ou un chicane. Au mort, le Roi n'est pas à proprement parler un contrôle, mais on l'annoncera souvent comme tel, pour ne pas rater des chelems avec le Roi face à la Dame.

Un As ou une chicane sont des *contrôles du premier tour* : on peut empêcher les adversaires le faire un pli dans cette couleur à l'entame. Les contrôles du premier tour sont nécessaires pour un grand chelem. Un Roi ou un singleton, qui sont des *contrôles du deuxième tour*, sont suffisants pour un petit chelem.

Une fois qu'on a décidé de chercher un chelem, chacun annonce ses contrôles dans l'ordre économique. Quand un contrôle s'avère manquant, on abandonne la recherche de chelem et on s'arrête à la manche. Si tous les contrôles sont présents, on passe à la suite. Exemple :

♠ ARVxxx ♥ RDV ♦ xx ♣ AR	<table style="border-collapse: collapse; margin: auto;"> <thead> <tr> <th style="border-bottom: 1px solid black; padding: 0 10px;">O</th> <th style="border-bottom: 1px solid black; padding: 0 10px;">E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">1♠</td> <td style="padding: 2px 10px;">3♠</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">4♣¹</td> <td style="padding: 2px 10px;">4♥²</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">4♠³</td> <td style="padding: 2px 10px;">—</td> </tr> </tbody> </table>	O	E	1♠	3♠	4♣ ¹	4♥ ²	4♠ ³	—	♠ Dxxx ♥ Axx ♦ DVx ♣ Dxx
O	E									
1♠	3♠									
4♣ ¹	4♥ ²									
4♠ ³	—									

Explications :

1. J'ai le contrôle trèfle.
2. J'ai le contrôle cœur, mais pas le contrôle carreau.
3. Il en manque un, arrêtons les frais !

8.5 Les As

Quand l'ouvreur a l'assurance que toutes les couleurs sont contrôlées, il interroge son partenaire sur ses As, en utilisant une enchère artificielle à 4SA*, appelée *Blackwood*. En fait, on interroge le partenaire sur les principales cartes-clés, c'est-à-dire les 4 As et le Roi d'atout. Si deux de ces clés sont dehors, le chelem sera à éviter.

Les réponses sont organisées suivant l'ordre « 30, 41 ».

– 5♣ : 3 ou 0 clés ;

– 5♦ : 4 ou 1 clés.

Quand on a 2 clés, le petit chelem est sur une très bonne voie, et on en profite pour diversifier les réponses, ce qui est utile pour les grands chelems.

– 5♥ : 2 clés sans la Dame d'atout ;

– 5♠ : 2 clés et la Dame d'atout ;

– 5SA : 2 clés et une chicane utile.

Après le Blackwood, l'ouvreur dispose de toutes les informations nécessaires pour savoir s'il faut jouer le chelem ou s'arrêter au palier de 5.

8.6 Une séquence de chelem complète

♠ ARVxxx	O	E	♠ Dxxx
♥ DVx	1♠	3♠	♥ ARx
♦ RV	4♣ ¹	4♥ ²	♦ xxx
♣ AR	4SA ³	5♦ ⁴	♣ Dxx
	6♠ ⁵	—	

Explications :

1. J'ai le contrôle trèfle.
2. J'ai le contrôle cœur, mais pas le contrôle carreau.
3. Qu'à cela ne tienne, je l'ai. Combien d'As as-tu ?
4. J'en ai 1 (4 est impossible avec seulement 11 points). À ce stade, Ouest sait que seul l'As de carreau est absent.
5. Parfait, allons-y !

Chapitre 9

Les réponses à une ouverture majeure

9.1 Les enchères de soutien

9.1.1 Défaut des enchères de soutien vues précédemment

Dans le chapitre précédent, nous avons vu que dans les séquences de chelem, il est préférable d'avoir une connaissance précise de la force des jeux mais aussi de la longueur du fit, pour éviter d'annoncer un chelem avec une couleur d'atout fragile.

Nous avons vu aussi que les enchères entre 3M et 4M servaient à nommer les contrôles, pour chercher un éventuel chelem. Quand le répondant est fort, il est donc néfaste qu'il nomme directement la manche, car il supprime un espace de parole indispensable.

Il peut être également utile de distinguer les jeux plats et forts en points H des jeux assez pauvres en points H mais dotés d'une belle distribution. On peut voir principalement deux raisons à cela.

1. L'ouvreur qui a une main limite (pour la manche ou le chelem) pourra plus facilement juger si les deux jeux ont de bonnes chances de bien se compléter.
2. Si les adversaires interviennent, l'action à entreprendre sera plus claire. Avec des jeux très distribués, on surenchéra facilement. Avec des jeux plats et riches en honneurs, surtout en As et en Rois, on gardera la main près du carton rouge.

9.1.2 Les points de soutien

Les *points S*, ou *points de soutien*, se comptent à peu près comme les points DH, mais on valorise particulièrement les courtes quand on a un neuvième atout.

9.1.3 Nouvelles enchères de soutien

Je vais arrêter les longs discours et présenter la matière brute.

1M — —	< 6 H.
1M — 2M	6–10 S, ≥ 3 cartes dans M.
1♥ — 2♠	Enchère de rencontre : 11–14 S, ≥ 3 cœurs, ≥ 9 cartes dans ♥ + ♠
1M — 2SA	11–14 S, exactement 3 cartes dans M.
1M — 3m	Enchère de rencontre : 11–14 S, ≥ 3 cartes dans M, ≥ 9 cartes dans M + m.
1♠ — 3♥	Enchère de rencontre : 11–14 S, ≥ 3 piques, ≥ 9 cartes dans ♠ + ♥.
1M — 3M	11 S, ≥ 4 cartes dans M.
1♥ — 3♠	Splinter : 13–15 S, ≥ 4 cœurs, courte à pique.
On ne fait pas de Splinter avec l'As sec. En effet, le partenaire nanti du Roi (voire mieux) penserait avoir des points perdus à cette couleur et pourrait se décourager pour un chelem éventuel.	
1M — 3SA	13–14 S, ≥ 4 cartes dans M, pas de courte.
1M — 4m	Splinter : 13–15 S, ≥ 4 cartes dans M, courte à m.
1♠ — 4♥	Splinter : 13–15 S, ≥ 4 piques, courte à cœur.
1M — 4M	0–5 S, ≥ 5 cartes dans M.

C'est une enchère de barrage, dans l'esprit de la loi des levées totales.