

Dictionnaire de séquences d'enchères

Fanfan

Dernière révision: février 2017

Table des matières

I	Préliminaires	10
1	Définitions	11
1.1	Grosses cartes	11
1.2	Couleurs courtes	11
1.3	Belles couleurs	11
1.4	Distributions	12
1.5	Définitions diverses	12
2	Évaluer la force d'un jeu	14
2.1	Compte en points	14
2.2	Compte en levées	15
2.2.1	Les levées de jeu	15
2.2.2	Les perdantes (ou perdantes italiennes)	16
2.2.3	Les couvrantes	16
2.3	Esthétique d'une main	17
3	L'ouverture	18
3.1	Présentation générale	18
3.2	Index des enchères	18
3.3	Ouvrir ou passer ?	21
3.3.1	Mains irrégulières limites	21
3.3.2	Mains (pseudo-)régulières limites	21
3.3.3	Ouvrir en troisième	22
3.3.4	Ouvrir en quatrième	23
3.4	Choix de l'ouverture	23
3.4.1	Mains régulières	23
3.4.2	Mains bicolores	23
3.4.3	Mains fortes	24
3.5	Un système différent : le 2M bicolore faible	25
II	Enchères à deux après l'ouverture d'1X	26
4	Première enchère du répondant	27
4.1	1m — ?	27
4.2	1M — ?	30
4.3	(—) — 1M — ?	32

5	Deuxième enchère de l'ouvreur	34
5.1	Le répondant a répondu au palier de 1	34
5.1.1	1♣ — 1♦ — ?	34
5.1.2	1m — 1M — ?	35
5.1.3	1♥ — 1♠ — ?	39
5.2	Le répondant a dit 1SA	41
5.2.1	1♣ — 1SA — ?	41
5.2.2	1♦ — 1SA — ?	42
5.2.3	1M — 1SA — ?	43
5.3	Le répondant a fait un changement de couleur 2 sur 1	44
5.3.1	1♦ — 2♣ — ?	44
5.3.2	1M — 2m — ?	45
5.3.3	1♠ — 2♥ — ?	46
5.3.4	— — 1♦ — 2♣ — ?	46
5.3.5	— — 1M — 2♣* — ?	46
5.3.6	— — 1M — 2♦ — ?	48
5.3.7	— — 1♠ — 2♥ — ?	48
5.4	Le répondant a soutenu au palier de 2	48
5.4.1	1m — 2m — ?	48
5.4.2	1M — 2M — ?	49
5.5	Le répondant a changé de couleur avec un saut	50
5.5.1	1m — 2M — ?	50
5.6	Le répondant a dit naturellement 2SA ou 3SA	50
5.6.1	1m — 2SA — ?	50
5.6.2	1m — 3SA — ?	50
5.7	Le répondant a soutenu la mineure avec un saut	51
5.7.1	1♣ — 2♦* — ? ou 1♦ — 3♣* — ?	51
5.7.2	1m — 3m — ?	51
5.7.3	1m — Splinter — ?	51
5.8	Le répondant a soutenu la majeure avec un saut	51
5.8.1	1M — soutien descriptif à saut — ?	51
5.8.2	1M — 2SA* — ?	51
6	Deuxième enchère du répondant après un soutien de l'ouvreur	52
6.1	L'ouvreur a soutenu le répondant au palier de 2	52
6.1.1	1♣ — 1♦ — 2♦ — ?	52
6.1.2	1m — 1M — 2M — ?	53
6.1.3	1♥ — 1♠ — 2♠ — ?	54
6.2	L'ouvreur a soutenu le répondant au palier de 3	54
6.2.1	1♣ — 1♦ — 3♦ — ?	54
6.2.2	1m — 1M — 3M — ?	55
6.2.3	1♥ — 1♠ — 3♠ — ?	57
6.2.4	1♦ — 2♣ — 3♣ — ?	57
6.2.5	1M — 2m — 3m — ?	57
6.2.6	1♠ — 2♥ — 3♥ — ?	58
6.3	L'ouvreur a fait un Splinter ou répété sa couleur à double saut	58
6.4	L'ouvreur a soutenu le répondant au palier de 4	58
6.4.1	1♦ — 1♠ — 4♠ — ?	58
6.4.2	1♠ — 2♥ — 4♥ — ?	59

7	Deuxième enchère du répondant après une redemande faible ou ambiguë de l'ouvreur	60
7.1	L'ouvreur a redemandé au palier de 1	60
7.1.1	1♣ — 1♦ — 1M — ?	60
7.1.2	1m — 1♥ — 1♠ — ?	62
7.2	L'ouvreur a dit 1SA	63
7.2.1	1♣ — 1♦ — 1SA — ?	63
7.2.2	1m — 1M — 1SA — ?	64
7.2.3	1♥ — 1♠ — 1SA — ?	66
7.3	L'ouvreur a fait un bicolore économique	67
7.3.1	1♦ — 1M — 2♣ — ?	67
7.3.2	1♥ — 1♠ — 2m — ?	69
7.3.3	1♠ — 2♣ — 2♦ — ?	71
7.3.4	1♠ — 1SA — 2♣ — ?	71
7.4	L'ouvreur a répété sa couleur au palier de 2	71
7.4.1	1♣ — 1♦ — 2♣ — ?	71
7.4.2	1m — 1M — 2m — ?	72
7.4.3	1♦ — 2♣ — 2♦ — ?	74
7.4.4	1♥ — 1♠ — 2♥ — ?	75
7.4.5	1M — 2m — 2M — ?	75
8	Deuxième enchère du répondant après un redemande forte de l'ouvreur	77
8.1	L'ouvreur a fait un bicolore cher	77
8.1.1	1♣ — 1M — 2♦ — ?	77
8.1.2	1m — 1♠ — 2♥ — ?	77
8.2	L'ouvreur a fait un bicolore à saut	78
8.2.1	1♣ — 1♦ — 2M — ?	78
8.2.2	1m — 1♥ — 2♠ — ?	80
8.2.3	1♦ — 1M — 3♣ — ?	80
8.2.4	1♥ — 1♠ — 3♣ — ?	81
8.2.5	1♥ — 1♠ — 3♦ — ?	82
8.3	L'ouvreur a fait une redemande à 2SA	82
8.3.1	1♣ — 1♦ — 2SA — ?	82
8.3.2	1m — 1M — 2SA — ?	82
8.3.3	1♥ — 1♠ — 2SA — ?	84
8.4	L'ouvreur a répété sa couleur avec un saut	84
8.4.1	1♣ — 1♦ — 3♣ — ?	84
8.4.2	1m — 1M — 3m — ?	85
8.4.3	1♥ — 1♠ — 3♥ — ?	86
8.4.4	1M — 2m — 3M — ?	86
9	Deuxième enchère du répondant : autres séquences	87
9.1	Séquences après que le répondant a soutenu l'ouvreur	87
9.1.1	1M — 2M — 2SA — ?	87
9.1.2	1M — 2M — enchère d'essai à la couleur — ?	88
9.2	Séquences après un Drury	89
9.2.1	— — 1M — 2♣* — 2♦* — ?	89

10 Troisième enchère de l'ouvreur	91
10.1 Le répondant a fait une quatrième couleur forcing de manche . . .	91
10.2 Le répondant a répondu 2SA à un bicolore économique	92
10.3 Le répondant a fait un soutien différé	92
11 Séquences en vrac (par ordre lexicographique)	93
12 Articles thématiques	95
12.1 Le 2♣ Ping-pong	95
12.1.1 Conditions d'utilisation	95
12.1.2 Troisième enchère de l'ouvreur (réponse au Ping-pong) . .	95
12.1.3 Troisième enchère du répondant (redemande après le Ping-pong)	96
12.1.4 Quatrième enchère de l'ouvreur	97
12.1.5 Autres redemandes du répondant	98
12.2 La troisième couleur forcing	99
12.3 Les enchères d'essai	99
12.3.1 Cas d'application	99
12.3.2 Les enchères d'essai naturelles	99
12.3.3 L'enchère d'essai généralisé : 2SA	100
12.3.4 Les enchères d'essai du répondant	101
12.4 Super-forcing et fragment-bid	101
12.5 Le Blackwood	101
12.6 Le « 5 à la majeure »	102
12.6.1 Face à une ouverture forte	102
12.6.2 Pour demander le dernier contrôle	102
12.6.3 Pour demander de bons atouts	103
12.6.4 En séquence compétitive	103
III Enchères à deux après les ouvertures d'1SA et supérieures	104
13 Développements après l'ouverture d'1SA	105
13.1 Première enchère du répondant : 1SA — ?	105
13.2 Deuxième enchère de l'ouvreur	108
13.2.1 1SA — 2♣ — ?	108
13.2.2 1SA — TexM — ?	108
13.2.3 1SA — 2SA — ?	108
13.2.4 1SA — Texm — ?	108
13.3 Deuxième enchère du répondant et fin de la séquence	109
13.3.1 1SA — 2♣ — 2♦ — ?	109
13.3.2 1SA — 2♣ — 2M — ?	109
13.3.3 1SA — 2♣ — 2SA — ?	111
13.3.4 1SA — TexM — 2M — ?	112
13.3.5 1SA — Texm — 3m/2SA — ?	113

14 Développements après l'ouverture de 2♣	114
14.1 Première enchère du répondant : 2♣ — ?	114
14.2 Deuxième enchère de l'ouvreur et fin de la séquence : 2♣ — 2♦ — ?	114
15 Développements après l'ouverture de 2♦	116
15.1 Première enchère du répondant : 2♦ — ?	116
15.2 Deuxième enchère de l'ouvreur et fin de la séquence	117
15.2.1 2♦ — 2♥ — ?	118
15.2.2 2♦ — 2♠ — ?	118
15.2.3 2♦ — 3m — ?	119
15.2.4 2♦* — CRM — ?	119
16 Développements après l'ouverture de 2M	120
16.1 Première enchère du répondant : 2M — ?	120
16.2 Deuxième enchère de l'ouvreur et fin de la séquence	122
16.2.1 2M — 2SA — ?	122
16.2.2 2♥ — 2♠ — ? / 2M — 3m — ? / 2♠ — 3♥ — ?	123
17 Développements après l'ouverture de 2SA	124
17.1 Première enchère du répondant : 2SA — ?	125
17.2 Deuxième enchère de l'ouvreur	126
17.2.1 2SA — 3♣ ?	126
17.2.2 2SA — TexM ?	126
17.2.3 2SA — Texm ?	126
17.3 Deuxième enchère du répondant et fin de la séquence	127
17.3.1 2SA — 3♣ — 3♦ — ?	127
17.3.2 2SA — 3♣ — 3M — ?	127
17.3.3 2SA — 3♣ — 3SA — ?	128
18 Développements après une ouverture au palier de 3 ou 4	129
18.1 Développements après 3/4X — ?	129
18.2 Développements après 3SA — ?	132
19 Articles thématiques	134
19.1 Le Puppet Stayman	134
19.1.1 Présentation du Puppet Stayman	134
19.1.2 Réponses au Puppet Stayman	134
19.1.3 Suite des enchères après la réponse de 3♦*	135
19.1.4 Suite des enchères après la réponse de 3♥ ou 3♠	135
19.1.5 Cas délicats	135
19.1.6 Modification subséquentes sur les Texas	136
IV Enchères à quatre : camp de l'ouverture	137
20 Première enchère du répondant après une intervention	138
20.1 Ouverture au palier de 1, contre	138
20.1.1 1m X ?	138
20.1.2 1M X ?	139
20.2 Ouverture au palier de 1, intervention naturelle	139

20.2.1	1m 1X/2X ?	140
20.2.2	1M 1X/2X ?	140
20.2.3	1X 1Y/2Y ?	141
20.2.4	— — 1X 1Y/2Y ?	141
20.3	Ouverture forte, intervention	141
20.3.1	Réponses après 2♦ et une intervention	141
21	Deuxième enchère de l'ouvreur	143
21.1	Réveil de l'ouvreur (exemples)	143
21.2	Redemande de l'ouvreur après 1X X XX	143
21.3	Redemande de l'ouvreur après un contre Spoutnik du partenaire	144
21.4	1♣ — 1♦ 1♥ ?	145
21.5	1m — 1♥ 1♠ ?	146
21.6	1m — 1♠ 2♥ ?	147
21.7	1m — 1♥ 2♠ ?	148
21.8	Redemande de l'ouvreur après la réponse d'1SA et une intervention en sandwich	149
21.9	Redemande de l'ouvreur après une intervention sur le Drury	150
21.10	1♥ — 2♣ 2♠ ?	150
21.11	Redemande de l'ouvreur à haut palier	150
22	Deuxième enchère du répondant	152
22.1	Redemande du répondant après un Spoutnik et un bicolore de l'ouvreur	152
22.2	Redemande du répondant après la réponse d'1X et une intervention en sandwich	152
22.3	Redemande du répondant après la réponse d'1SA et une intervention en sandwich	152
22.4	Redemande du répondant après une réponse d'1SA et une intervention en réveil	153
22.5	Redemande du répondant : résistance du soutien différé aux interventions	154
23	Séquences en vrac (par ordre lexicographique)	156
V	Enchères à quatre : camp de l'intervention	158
24	Intervention du N° 2	159
24.1	Intervention sur 1X	159
24.2	Intervention sur 1SA	161
24.2.1	Le paysan et le paysan amélioré	161
24.2.2	Le Landy	162
24.2.3	Le Landy sournois	162
24.2.4	Le MECMA	162
24.3	Intervention sur 2♣ fort indéterminé ou 2♦ forcing de manche	163
24.4	Intervention sur 2M	163
24.5	Intervention sur 3m	164
24.6	Intervention sur 3M	165
24.7	Intervention sur 4m	166

24.8	Intervention sur 4M	167
25	Réveil du N° 4 et développements	168
25.1	Réveil après une ouverture de 1 à la couleur	168
25.1.1	Réveils possibles du N° 4	171
25.1.2	Développements	173
25.2	Réveil après l'ouverture d'1SA : 1SA — — ?	178
25.3	Réveil après une ouverture de barrage	178
26	Intervention du N° 4	179
26.1	Intervention sur 1♣ — 1♦	179
26.2	Intervention sur 1m — 1M	180
26.3	Intervention sur 1♥ — 1♠	180
26.4	Intervention sur 1X — 1SA	181
26.5	Intervention sur 1M — 2M	181
26.6	Intervention sur 1M — 2SA	182
26.7	Intervention sur 2M — 2SA	182
27	Première réponse du N° 4 au N° 2	183
27.1	Le N° 2 a contré	183
27.1.1	1X X — ?	183
27.1.2	1X X 1Y ?	184
27.1.3	1M X 2M ?	184
27.2	Le N° 2 a nommé une couleur au palier de 1	185
27.2.1	1♣ 1♥ — ?	185
27.2.2	1m 1♥ 1♠ ?	186
27.3	Le N° 2 est intervenu à 1SA	188
27.3.1	1X 1SA — ?	188
27.3.2	1X 1SA 2X/2Y ?	188
27.4	Le N° 2 est intervenu au palier de 2 sans saut	188
27.4.1	1X 2m — ?	188
27.5	Le N° 2 est intervenu en MECMA sur 1SA	188
27.5.1	Réponse après 1SA X/2♣ —	188
27.5.2	Réponse après 1SA X/2♣ et une enchère faisant office de Stayman	188
27.5.3	Réponse après 1SA X/2♣ et une enchère promettant 5 cartes	189
27.5.4	Réponse après 1SA 2♦	189
28	Réveils divers	190
28.1	Réveil après un fit adverse	190
28.2	Réveil quand les adversaires se sont arrêtés à 1SA	190
29	Séquences en vrac (par ordre lexicographique)	191
VI	Appendices	193
A	La marque	194
A.1	Le contrat est réussi	194
A.1.1	Points de levées du contrat	194

A.1.2	Points de levées supplémentaires	194
A.1.3	Prime de contrat (partielle ou manche)	194
A.1.4	Prime de chelem	195
A.1.5	Prime d'insulte	195
A.2	Contrat chuté	195
A.2.1	Non contré	195
A.2.2	Contré ou surcontré	195
A.3	Récapitulatifs	195
B	Quand faut-il annoncer une manche ? Et un chelem ?	197
B.1	Manches en paire	197
B.2	Chelems en paire	197
B.3	Manches en quatre	197
B.4	Chelems en quatre	198
C	Réflexion sur les combinaisons d'honneurs	199
D	Changements de couleur sur les barrages	202
E	Bibliographie	205

Introduction

Ce long ouvrage a d’abord été commencé pour faire le point sur mes connaissances dans le domaine des enchères en majeure cinquième. Il n’est pas achevé et ne le sera jamais, mais j’y introduis petit à petit diverses choses que j’apprends. Cela me permet de les noter quelque part, et aussi de savoir où sont mes lacunes. Il n’est pas conçu comme une introduction au bridge, loin de là, mais le lecteur pourra s’en servir comme référence s’il se pose une question sur un point précis ou s’il veut travailler telle ou telle séquence d’enchères avec son partenaire.

Il me reste notamment à revoir :

- les développements après 1SA forcing ;
- les enchères de chelem ;
- toutes les enchères du camp de l’intervention à partir de la deuxième de l’intervenant ;
- toutes les enchères à 4 du camp de l’ouvreur ;
- éventuellement, les articles thématiques ;
- les annexes.

J’utilise régulièrement un programme nommé *distributor*, écrit par mon ami Mickaël Péchaud. Ce programme tire des données aléatoires avec contraintes imposées, ce qui est particulièrement utile pour travailler telle ou telle situation. Il donne également une estimation de la probabilité que les contraintes soient vérifiées. C’est de ce programme que je tire la plupart des statistiques citées dans cet ouvrage.

Si vous avez des questions, des remarques, ou si vous remarquez des erreurs grossières, vous pouvez m’écrire à cette adresse : fradurand@gmail.com.

En espérant que ce dictionnaire vous apportera autant que ce que j’ai appris en le rédigeant, je vous souhaite une bonne lecture.

Première partie

Préliminaires

Chapitre 1

Définitions

1.1 Grosses cartes

Honneur As, Roi, Dame, Valet ou 10.

Figure As, Roi, Dame ou Valet.

Gros honneur As, Roi ou Dame.

Honneur n^e Avoir « quelque chose » n^e , c'est avoir ce « quelque chose » dans une couleur de n cartes. Ainsi, un As second est un As accompagné d'une seule autre carte.

1.2 Couleurs courtes

Doubleton Deux cartes dans une couleur.

Singleton Une seule carte dans une couleur.

Chicane Aucune carte dans une couleur.

Courte Chicane ou singleton.

1.3 Belles couleurs

Couleur affranchie Couleur dont chaque carte devrait faire un pli dans la plupart des cas, si on joue en attaque.

Gambling Procédé qui consiste à annoncer, à palier relativement élevé, un contrat pour le rentrer, en se basant non sur une main forte mais sur une couleur très longue.

1.4 Distributions

En ce qui concerne les formes de main, les définitions peuvent légèrement varier. En particulier, le terme « régulier » n'autorise qu'un doubleton dans le S.E.F. mais, dans à peu près tout le reste du monde, on peut en détenir plusieurs, comme dans le cas d'un 6-3-2-2 (mineur). Dans le présent ouvrage, nous essaierons de nous en tenir aux définitions suivantes.

Les définitions du S.E.F. présentent l'avantage suivant : chaque main est exclusivement soit strictement régulière, soit unicolore, soit bicolore, soit tricolore.

Jeu régulier

- pas de chicane ;
- pas de singleton.

Jeu strictement régulier

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

Les distributions possibles sont donc 4-3-3-3, 4-4-3-2 et 5-3-3-2.

Jeu pseudo-régulier Jeu régulier mais pas strictement (5-4-2-2, 6-3-2-2, etc.). Autrement dit, jeu avec au moins deux doubletons, mais ni chicane ni singleton.

Jeu unicolore

- une couleur au moins sixième ;
- pas d'autre couleur au moins quatrième.

Jeu bicolore

- une couleur au moins cinquième ;
- une autre couleur au moins quatrième.

Le S.E.F. donne une définition plus stricte en interdisant d'avoir une autre couleur quatrième (distribution tricolore 5-4-4-0).

Jeu tricolore

- trois couleurs au moins quatrièmes.

Les deux distributions tricolores sont donc 5-4-4-0 et 4-4-4-1.

1.5 Définitions diverses

Contrôle Avoir le contrôle à une couleur, c'est avoir, par son jeu, l'assurance que les défenseurs ne feront pas deux plis dans cette couleur à l'entame (l'atout est supposé être une autre couleur). On distingue ainsi :

- contrôle du premier tour : As ou chicane ;
- contrôle du deuxième tour : Roi au moins second (chez le déclarant) ou singleton.

Par extension, on considère presque toujours qu'un Roi au moins second au mort est aussi un contrôle du second tour. Sinon, on risquerait de rater des chelems avec Rx en face de Dxx. Exception notable : si les enchères ont affiché une couleur chez le joueur placé après le mort, le Roi de celui-ci devient un contrôle douteux et on passera souvent par des enchères particulières pour s'assurer du contrôle de cette couleur.

Arrêt Arrêter une couleur, à sans-atout, c'est interrompre une série de plis consécutifs à cette couleur par les défenseurs. Avoir n arrêts dans une couleur, c'est penser pouvoir arrêter n fois la couleur.

Exemples :

- A R : deux arrêts ;
- Rx : un arrêt ;
- Dxx : un demi-arrêt ;
- Vxxx : un arrêt.

Force Concept assez flou. Avoir une force dans un couleur, c'est avoir quelque chose d'intéressant, genre une longueur ou des honneurs.

Chapitre 2

Évaluer la force d'un jeu

2.1 Compte en points

Les points H

- As : 4 ;
- Roi : 3 ;
- Dame : 2 ;
- Valet : 1.

Il y a donc 40 H dans le jeu.

Les points HL On ajoute aux points H les points de longueur. Dans le S.E.F., on compte, pour chaque couleur, 1 point par carte à partir de la cinquième. Pour d'autres auteurs, on limite cette faveur aux couleurs commandées par au moins un gros honneur.

Les points HL peuvent être comptés dès l'ouverture.

Les points DH Aussi appelés points HLD. Compter les points HL plus :

- doubleton : 1 ;
- singleton : 2 ;
- chicane : 3.

On utilise les points DH seulement en cas de fit et, dans notre terminologie, plutôt pour la main la plus longue à l'atout (ou en cas de fit 4-4).

Les points S *Grosso modo*, c'est le même compte que les points DH, mais on utilise les points de soutien (points S) pour la main la plus courte à l'atout. On utilise souvent le terme générique « DH » pour désigner les points S mais, à l'exemple de Michel Bessis, nous préférons ici faire la distinction.

Il y a plusieurs façon de compter, mais voici quelques ordres d'idée. On remplace les points de longueur éventuels à l'atout par les valeurs suivantes, indépendamment de la présence d'honneurs :

- neuvième atout dans la ligne : 2 ;
- chacun atout à partir du dixième : 1.

Les points de longueur dans les autres couleurs sont comptés normalement.

Les courtes sont très fortement valorisées, et ce, d'autant plus qu'il y a plus d'atouts :

- doubleton annexe : 1 ;
- singleton annexe : 2 ou 3 ;
- chicane annexe : entre 3 et 5.

Le choix des valeurs exactes varie en fonction des goûts des joueurs. Personnellement, je ne compte la valeur maximale pour les courtes que si j'ai quatre atouts.

Points de repères Pour les contrats à sans-atout, les points indiqués sont des points HL. Pour les contrats à la couleur, ce sont des points DH (ou, plus rigoureusement, points DH de la main longue + points S de la main courte).

Points	Palier	Commentaire
21	1	
23	2	
25	3	Manche à sans-atout
27	4	Manche en majeure
30	5	Manche en mineure
33	6	Petit chelem
37	7	Grand chelem

En quatre, on jouera souvent la manche avec moins de points, puisqu'elle est rentable même si elle rentre moins d'une fois sur deux (voir section B).

2.2 Compte en levées

Pour des jeux nettement irréguliers, un compte en levées est souvent plus adapté qu'un compte en points.

2.2.1 Les levées de jeu

Définition Il s'agit d'un compte réaliste. Dans chaque couleur, on imagine le cas suivant :

- le partenaire possède environ le tiers des cartes restantes dans la couleur ;
- ce ne sont que des petites cartes ;
- il n'y a pas de problème de communication.

Il suffit alors de compter le nombre de plis statistiquement réalisables dans la couleur. Ainsi, dans les cas courants :

- A vaut une levée ;
- A D vaut une levée et demie ;
- A D V vaut deux levées et demie ;
- la quatrième carte vaut une demi-levée dans une couleur quatrième, une levée entière dans une couleur au moins cinquième ;
- les cartes à partir de la cinquième valent une levée.

Exemple : A 10 x x x x x. Le partenaire a en moyenne deux cartes dans la couleur. Si elle est répartie 3-1, on fera 5 plis. Si elle est répartie 2-2, on en fera 6. On peut donc estimer cette couleur à 5 levées et demie.

Ordres de grandeur Une main de 9 levées de jeu peut être estimée à 24 DH ; Une main de 8 ou 8,5 levées de jeu, à 20–23 DH.

2.2.2 Les perdantes (ou perdantes italiennes)

Définition Il s'agit cette fois d'un compte purement conventionnel : on compte une perdante par gros honneur manquant dans chaque couleur (dans la limite de sa longueur). Ainsi, un singleton est une perdante sauf si c'est l'As, mais les doubletons Ax et Rx sont comptés de la même manière à une perdante. Dans cette façon de faire un peu artificielle, on remarquera, par exemple, qu'il n'y a au maximum que 12 perdantes italiennes dans une main !

Ordres de grandeur Sur des séquences de type $1\spadesuit-2\spadesuit$ par exemple, on peut donner la correspondance suivante entre le compte en perdantes italiennes pour les mains irrégulières et le compte en points pour les mains plus régulières.

Perdantes	Points H
7	12–14
6	15–17
5	18–19
4	20–23
3	≥ 24

Remarques Cette façon d'évaluer la force étant très grossière, il faudra toujours la nuancer par son jugement : présence d'honneurs non pris en compte par cette évaluation, localisation des honneurs, etc. Exemples :

$\spadesuit$ V9876		$\spadesuit$ AR985
$\heartsuit$ 10543		$\heartsuit$ AR43
$\diamondsuit$ AR	et	$\diamondsuit$ 82
$\clubsuit$ AR		$\clubsuit$ 83

Bien que les deux mains comptent 6 perdantes, la première est atroce et la seconde assez bien faite.

De même :

$\spadesuit$ ADV96
$\heartsuit$ RD85
$\diamondsuit$ V103
$\clubsuit$ 2

Le compte de 6 perdantes serait le même avec xxx à carreaux. Cette main est donc à réévaluer positivement.

2.2.3 Les couvrantes

Quand le partenaire a annoncé un jeu très irrégulier, en particulier bicolore, évalué en perdantes italiennes, on peut estimer sa main en nombre de couvrantes :

- dans les couleurs du bicolore, considérer la longueur et les honneurs ;
- dans les autres couleurs, compter les As (une couvrante) et éventuellement les Rois (une demi-couvrante).

2.3 Esthétique d'une main

Réestimation des différentes valeurs de cartes Les experts estiment que les As valent en réalité plus de 4 points, pratiquement 4,5 selon certains. En ce qui me concerne, si plus du quart de mes figures sont des As, j'ai tendance à revaloriser mon jeu. Si c'est moins, je le dévalorise.

Le 10 est le seul honneur à ne pas être compté dans les points H. Pourtant, particulièrement s'il est accompagné d'un ou plusieurs autres honneurs, il peut augmenter très significativement les chances d'exploitation d'une couleur longue de l'équipe, les possibilités d'arrêt dans une couleur longue des adversaires, etc. Dans nombre de situations, les experts estiment la valeur du 10 proche d'un demi-point H. Partant du principe qu'une main comporte en moyenne un 10, on peut adopter l'attitude simple suivante : avec aucun 10, dévaloriser ; avec trois ou quatre 10 (parfois deux), revaloriser.

La présence de cartes intermédiaires (9, 8 voire 7), surtout dans les couleurs longues, surtout accompagnées d'honneurs, est un facteur positif.

Esthétique liée à l'emplacement des honneurs Les honneurs seront revalorisés dans les cas suivant :

- honneurs « groupés » (A D, R V, A 10) ;
- honneurs liés (A R, R D, etc.) ;
- honneurs placés dans une couleur longue chez soi ou chez le partenaire.

A contrario, un jeu avec des honneurs disséminés dans les différentes couleurs ou, pire, avec de longues couleurs creuses et des honneurs dans les courtes, est à dévaluer très nettement.

On peut donner comme ordre d'idée :

- Roi sec : 2 H, 3 DH ;
- Dame sèche : 1 H, 2 DH ;
- Valet sec : 0 H, 2 DH.

Esthétique liée à la distribution et à la complémentarité des jeux On doit dévaloriser son jeu avec une répartition très plate 4-4-4-3 : -1. De plus en plus, je me dit qu'il faudrait peut-être enlever 1,5 voire 2 points. Ceci ne doit pas empêcher d'ouvrir toutes les main de 12 H, à part peut-être ♠ D V 2 ♥ D V 2 ♦ D V 3 2 ♣ D V 2 !

Une courte dans la couleur du partenaire doit inciter à la plus grande prudence. De manière générale, dès que c'est possible, il faut imaginer la forme de la main du partenaire et adapter son jugement en conséquence. Ainsi, pour un contrat à l'atout, un As quatrième en face d'une courte et de quatre atouts est une bonne nouvelle ; en revanche, la dame quatrième en face de la même main peut pratiquement être transformée en confettis.

Chapitre 3

L'ouverture

3.1 Présentation générale

Dans le cas général, il faut 12 H ou 13 DH (dont 10 H) pour ouvrir.

Priorités :

- annoncer sa majeure cinquième ;
- ouvrir à sans-atout ;
- ouvrir d'1 en mineure ;
- avec 6–10 H, faire une ouverture de barrage ($2\heartsuit$ et supérieures, excepté 2SA).
- passer.

On dispose en outre des ouvertures fortes de $2\clubsuit$ et $2\diamondsuit$.

Nous donnons d'abord la liste des enchères et de leur signification, puis nous étudions plusieurs cas particuliers qui méritent réflexion.

3.2 Index des enchères

$\square$ — < 12 H, pas de barrage possible.

$\square$ $1\clubsuit$ ≥ 12 H, $\clubsuit > \diamond$ ou $\clubsuit = \diamond = 3$.

On doit ouvrir d'1 $\clubsuit$ les 5-5 noirs d'au moins 14 H (18 DH). Exemple ¹ : $\spadesuit D 9 7 6 5$
 $\heartsuit A D 10$ $\diamondsuit$ — $\clubsuit A R 10 9 4$.

$\square$ $1\diamondsuit$ ≥ 12 H, $\diamond > \clubsuit$ ou $\diamond = \clubsuit \geq 4$.

$\square$ $1\heartsuit$ ≥ 12 H, ≥ 5 cœurs et $\heartsuit > \spadesuit$.

$\square$ $1\spadesuit$ ≥ 12 H, ≥ 5 piques et $\spadesuit \geq \heartsuit$.

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 12.

1SA 15⁺–17⁺ H, jeu régulier (de préférence strictement régulier), pas de majeure cinquième.

Il est recommandé de ne pas ouvrir de 1SA avec exactement 15 H et les deux majeures quatrièmes². Ceci ne pose pas de problème pour se zoner ensuite car on ne sera jamais amené à dire 1SA hors zone au deuxième tour.

Avec un jeu pseudo-régulier de 15–17 H, le choix de l'ouverture dépend de la localisation des honneurs et des couleurs longues. Ainsi, un 5-4-2-2 avec des couleurs creuses et des doubletons bien gardés peut être ouvert d'1SA, mais un 5-4-2-2 à honneurs concentrés sera mieux exprimé par une ouverture à la couleur.

Dans le cadre du système français, il est bon de limiter ces exceptions. En particulier, 1SA est plus que discutable avec deux doubletons majeurs.

2♣ « fort indéterminé » : 20–23 DH unicolore, ou 22–23 H régulier.

Le 2♣ peut provenir :

- d'un jeu plus ou moins régulier de 22–23 H ;
- d'un jeu avec une belle majeure sixième, unicolore, de huit levées de jeu ;
- d'un jeu avec une belle mineure de préférence septième, unicolore, de huit levées et demie ;
- d'un bicolore majeur au moins 5-5 de neuf levées ;
- d'un bicolore mineur au moins 5-5 de dix levées.

On peut utiliser cette enchère suivie de 2M avec un 5-3-3-2 comportant une très belle majeure cinquième.

Cette enchère a plusieurs intérêts :

- annoncer de façon précise des jeux qui poseraient des problèmes de redemande au deuxième tour de l'ouvreur ;
- éviter les séquences du type 1X——— quand on a des points (surtout avec une main peu irrégulière).

Il est formellement déconseillé d'ouvrir de 2♣ avec une main bicolore. Dans les cas (exceptionnels avec ce type de main) où tout le monde passe sur l'ouverture de 1 à la couleur, le partenaire est faible et la plupart du temps misfitté (ce qui explique l'absence de réveil), et une manche est extrêmement rare.

Cependant, avec un bicolore 6-4 majeur-mineur ou pique-cœur, les développements ne posent pas de problèmes et on peut ouvrir de 2♣, d'autant plus que les réveils sur ouverture majeure sont plus aléatoires.

Pour ne pas déboussoler le partenaire en cas de séquence compétitive, il est préférable de posséder au moins trois levées de défense. Dans le cas contraire, on s'orientera plutôt, si possible, vers les ouvertures d'attaque-défense (4♠ par exemple).

2♦ « ouverture forcing de manche » : ≥ 24 H.

Le 2♦ peut provenir :

- d'un bel unicolore de neuf gagnantes (neuf et demie en mineure).
- de tout jeu ≥ 24 H ;

Cf. article précédent pour les remarques philosophiques. En particulier, attention, il désagréable d'ouvrir de 2♦ avec un jeu irrégulier bicolore : on ne le fera donc que contraint par une force brute d'au moins 24 H (et non 24 DH).

2M 6–10 H, ≥ 6 cartes dans M dont deux gros honneurs.

Ces ouvertures dévient :

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

On peut convenir de faire ces enchères avec une couleur un peu voire beaucoup plus moche (barrage purement destructif). Les éléments à prendre en compte sont les suivants :

- on gagne la possibilité de gêner les adversaires plus souvent ;
- on peut chuter lourdement, surtout rouge ;

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 31.

- si le répondant est fort, il restera peu de place pour décrire l'ouvreur et trouver le bon contrat ;
- dans certains cas de séquence compétitives, le partenaire manquera d'information pour savoir s'il faut contrer ou surenchérir, mais ce n'est pas très grave puisque les adversaires sont au moins aussi gênés que lui par cette pratique.

Une pratique courante est donc de jouer ces barrages sérieux en premier ou deuxième, laxistes en troisième (pas trop quand même quand on est rouge).

En quatrième position, la notion de barrage défensif n'a plus de sens, il faut ouvrir pour soi. On peut choisir d'utiliser l'ouverture de 2M avec 6 cartes et 12–14 H. C'est utile surtout à cœur, pour empêcher les adversaires de savoir s'ils doivent défendre à pique.

2SA 20–21 H, jeu régulier, pas de majeure cinquième.

Contrairement à l'ouverture d'1SA, il est assez courant que l'ouvreur ait un jeu pseudo-régulier voire légèrement irrégulier.

Exemples :

♠ D V ♥ A V ♦ A D V 10 8 7 ♣ A 6 3	♠ A V 10 4 ♥ A R V ♦ A ♣ D V 8 7 2
--	--

Il peut même avoir une majeure cinquième si elle n'est pas trop belle.

3X 6–10 H, ≥ 7 cartes pas trop moches, pas d'As annexe.

La philosophie, c'est : une couleur correcte et rien à côté. En pratique, la main ne devrait qu'exceptionnellement comprendre un Roi annexe.

En mineure, la couleur doit être commandée par deux gros honneurs : c'est très important si le partenaire envisage de jouer 3SA.

Vert, on descend facilement à 5 levées de jeu et demie (Roi Dame septièmes et rien à côté). Rouge, il est meilleur d'avoir 6 levées et demie (As Roi septièmes et rien à côté).

3SA* mineure septième affranchie (commandée par As Roi Dame), sans reprise de main annexe.

4m 6–10 H, ≥ 7 cartes correctes mais non affranchies, rien à côté

Dans le S.E.F., la couleur doit être huitième. Par ailleurs, suivant le jeu, il faut bien se demander si on ne préfère pas l'ouverture de 3m, qui permet encore de jouer 3SA.

Vert : 6 levées et demie. Rouge : 7 levées et demie.

4X Enchère d'attaque-défense.

Pour rentrer la manche ou mettre les adversaires au pied du mur.

- 7 atouts ;
- au moins 6 levées et demie (vert) ou 7 et demie (rouge) ;
- pas d'ouverture forte à disposition (soit la main est trop faible, soit elle comprend 8 levées en attaque mais trop peu de levées de défense).

La distribution peut être très diverse, d'unicolore à franchement bicolore (plutôt avec une mineure).

Un exemple parmi tant d'autres (rouge ou vert)³ :

♠ x x ♥ A R D x x x x ♦ x x ♣ x x	♠ A R 8 7 6 5 4 ♥ 3 ♦ ♣ D 6 5 3 2
---	---

Un autre exemple (surtout vert) :

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 12

4SA* À définir

Une possibilité est d'utiliser cette ouverture pour un bicolore mineur 6-6 d'attaque-défense, mais il peut être bon de définir assez précisément le nombre de levées promises, par exemple 8 et demie. Exemple : ♠ — ♥ x ♦ A x x x x x ♣ A D x x x x.

5m Rare, mais attaque-défense *a priori*.

5M Enchère rare.

On peut imaginer 5♥, par anticipation d'un éventuel 4♠ chez les adversaires, mais cela reste exceptionnel.

3.3 Ouvrir ou passer ?

3.3.1 Mains irrégulières limites

On peut ouvrir un bicolore de moins de 12 H s'il vérifie la « règle de vingt » : nombre de cartes du bicolore + nombre de points H dans les deux couleurs ≥ 20 .

Exemple :
♠ x
♥ A D x x x
♦ R V x x x
♣ x x

Pour les unicolores de moins de 12 H, c'est beaucoup plus simple. Si la couleur est trop laide, on passe. Si la couleur est présentable, on a presque toujours une ouverture de barrage ou une ouverture au palier de 1 (10-11 H, mais on trouve facilement 13 DH).

Avec un 4-4-4-1 de 11 H, on ouvre souvent. À éviter cependant avec le singleton à pique : on rendrait la suite de la séquence inutilement désagréable.

3.3.2 Mains (pseudo-)régulières limites

On s'intéresse ici aux mains (pseudo-)régulières de 11 H, en première ou deuxième position⁴. De manière générale, les facteurs négatifs pour ouvrir sont : présence de points (et surtout de petits honneurs) dans les courtes, couleur principale laide, absence d'As. Facteurs positifs : points et cartes intermédiaires dans la ou les longues.

Avec un 7-2-2-2, on ouvre toujours.

Avec une majeure sixième, on ouvre toujours. Avec une mineure sixième, on ouvre souvent.

Avec un 5-4-2-2 mineur, on ouvre si le jeu en vaut la peine.

Avec un 5-4-2-2 mineur-majeur, on ouvre plus favorablement avec les piques, pour diminuer les cas de redemande à 1SA hors-zone. Une main idéale :

♠ R 10 9 8
♥ A 7
♦ R V 10 8 5
♣ 7 2

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 36.

Avec un 5-4-2-2 majeur ou majeur-mineur, on ouvre souvent.

Avec un 5-3-3-2 mineur, on ouvre très rarement.

Avec un 5-3-3-2 majeur, on ouvre peu souvent. Plus volontiers avec les cœurs (les piques seront plus faciles à nommer ensuite, en intervention ou en réponse).

Avec un 4-4-3-2, on n'ouvre presque jamais. Avec un 4-3-3-3, c'est impensable.

3.3.3 Ouvrir en troisième

Cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 49.

Raisons pour ouvrir en troisième :

- gêner les adversaires ;
- trouver un bon contrat en attaque ou en défense, le plus souvent sur la base d'un fit intéressant ;
- indiquer une bonne entame si les adversaires jouent le contrat.

Pour ces raisons, on ouvrira en troisième avec l'équivalent d'une intervention, donc en tenant compte également de la vulnérabilité. Exemple (vert) :

♠ ADV63
♥ 874
♦ V1062
♣ 3

On ouvrira avec plaisir (même rouge) une main comme ⁵ :

♠ 105
♥ AD1073
♦ D9872
♣ 5

ou

♠ RD1062
♥ A104
♦ 872
♣ 74

Par contre, c'est une idée douteuse avec ♠ D9653 ♥ R5 ♦ A73 ♣ 852 : l'avantage pris au niveau de l'entame est loin d'être évident, et le Roi de cœur est une valeur peu fiable devant un quatrième qui est, statistiquement, le plus riche en points.

Vert en troisième, on pourra exceptionnellement ouvrir d'1♥ avec 4 cartes :

♠ V85
♥ ARD7
♦ V852
♣ 76

L'avantage au niveau de l'entame est trop important, il faut prendre le risque.

En mineure, on aura plus volontiers une main proche de l'ouverture en premier ou deuxième. Si on a un jeu faible, il sera souhaitable d'avoir un soutien de trois cartes dans les majeures pour pouvoir passer sur la réponse probable de 1♥ ou 1♠.

On ouvrira volontiers :

♠ A1074
♥ R985
♦ D5
♣ D102

5. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, pp. 48-49.

Les trèfles ne sont pas très beaux, c'est le moins qu'on puisse dire, mais on passera avec plaisir sur $1\heartsuit$ ou $1\spadesuit$.

En revanche, il n'est pas obligatoire, mais préférable, de passer avec :

$\spadesuit$ V 9		$\spadesuit$ R 7
$\heartsuit$ V 5 3		$\heartsuit$ V 9 5 2
$\diamondsuit$ A V 7 4	ou	$\diamondsuit$ A R 7 4
$\clubsuit$ R V 6 2		$\clubsuit$ 8 5 2

On serait gêné sur la réponse d' $1\spadesuit$ (surtout avec la première main).

Si le répondant fait une enchère non forcing, l'ouvreur nanti d'une main inférieure à l'ouverture passera toujours. Une seule exception : avec un bicolore 5-5, l'ouvreur peut nommer sa deuxième couleur au palier de 2 puis (éventuellement) au palier de 3. Exemple :

S	N
$1\spadesuit$	1SA
$2\heartsuit$	2SA
$3\heartsuit$	

Enfin, en troisième position, les ouvertures de barrage peuvent être sensiblement plus faibles. On ne se gênera pas non plus pour avoir une distribution bicolore voire violemment bicolore.

3.3.4 Ouvrir en quatrième

Il est bon d'avoir au moins 15 HP (points H + nombre de piques).

Si le répondant fait une enchère non forcing, l'ouvreur nanti d'une main inférieure à l'ouverture passera toujours.

3.4 Choix de l'ouverture

3.4.1 Mains régulières

Logique d'ouverture des jeux réguliers sans majeure cinquième :

- 12–14 H : 1m puis redemande à 1SA ;
- 15–17 H : 1SA ;
- 18–19 H : 1m puis redemande à 2SA ;
- 20–21 H : 2SA ;
- 22–23 H : $2\clubsuit$ puis redemande à 2SA ;
- ≥ 24 H : $2\diamondsuit$ puis redemande à SA.

3.4.2 Mains bicolores

On s'intéresse aux mains au moins 5-4. Les distributions 5-4-2-2 sont à la limite : suivant la forme de la main, on les ouvrira comme des bicolores ou comme des jeux réguliers. Les règles présentées ici ne tiennent pas compte des mains où une couleur est particulièrement laide et l'autre correcte.

Si l'ouvreur cache une majeure cinquième au profit d'une mineure à l'ouverture, il s'engage à nommer la majeure au deuxième tour d'enchères.

Bicolores 5-4 La plus longue en premier.

Bicolores 5-5 La plus chère en premier. Une seule exception : avec un pique-trèfle d'au moins 14 H (18 DH, au moins 7 levées et demie de jeu), on ouvre d'1♣.

Bicolores 6-5 Si la longue est la plus chère, c'est facile. Mais avec, par exemple, 6 carreaux et 5 cœurs, on a deux cas.

- 10-12 H : on ouvre d'1♥ et on traite, éventuellement, la main comme un 5-5 ;
- ≥ 13 H concentrés : on ouvre d'1♦ et on fera un « faux bicolore cher » à 2♥.

3.4.3 Mains fortes

Les mains fortes (20 H et plus) sont souvent difficiles à traiter dans le cadre du système français, à l'exception des unicolores et des mains strictement régulières sans majeure cinquième, qui se décrivent assez bien quelle que soit la zone de points.

Mains (pseudo-)régulières avec une majeure cinquième Si la majeure est maîtresse, on peut sans trop de problèmes ouvrir de 2♣ ou 2♦ puis nommer sa majeure. Après 2♣, le répondant ne fittera directement qu'à partir de trois cartes (il ne peut pas avoir de gros honneur second), ce qui permet d'être serein si on se dirige vers un chelem. Si les ambitions s'arrêtent à la manche, on n'hésitera pas à la jouer en fit septième.

Si la majeure est moins belle, ouvrir au palier de 1 présente le risque d'un passe général (à cause du jeu régulier). Il sera donc meilleur d'ouvrir de 2SA (ou 2♣/2♦ suivi de 2SA).

Bicolores réguliers (5-4-2-2) sans majeure cinquième Les mains pseudo-régulières présentent le même risque d'un passe général. Le choix de l'ouverture dépendra notamment de la présence d'honneurs dans les doubletons. Si les doubletons sont gardés, on ouvrira volontiers de 2SA (ou 2♣/2♦ suivi de 2SA). Si les deux doubletons sont blancs et si la main contient 20-23 H, on préférera ouvrir d'1 à la couleur, en espérant que tout le monde ne passe pas. Si les deux doubletons sont faibles (donc les couleurs exceptionnelles) et que la main fait au moins 24 H, il sera meilleur d'ouvrir de 2♦ puis de nommer ses couleurs.

Bicolores irréguliers (5-4-3-1 et plus) Si la main contient moins de 24 H, il est en général préférable d'ouvrir au palier de 1, le caractère irrégulier de la distribution favorisant de toute façon les réveils. Si la main contient 24 H et plus, on ouvrira plutôt de 2♦ et on fera au mieux ensuite. Exemple :

♠ A 4 3 2
♥ A D 7
♦ A R D 5 4
♣ A

Ouvrir de 2♦ et redemander à 2SA
(meilleur que 3♦ avec l'As singleton).

3.5 Un système différent : le 2M bicolore faible

On peut choisir de jouer des 2M bicolores avec la majeure cinquième et une mineure quatrième indéterminée.

D'un point de vue statistique, les bicolores majeure-mineure faibles ne sont que légèrement plus fréquents que les unicolores majeurs faibles. Mais cette ouverture en bicolore, outre l'effet de barrage, permet aussi de trouver des manches qui sont quasiment impossibles à annoncer sinon, avec par exemple 9 H en face de 8 H, mais des jeux qui vont particulièrement bien ensemble. C'est donc aussi bien une convention de défense qu'un outil offensif puissant.

Ces ouvertures s'accompagnent en général d'une modification des ouvertures de $2\clubsuit$ et $2\diamondsuit$. Une solution courante consiste à jouer :

- un $2\diamondsuit$ « Multi », faible unicolore majeur ou main limite de manche ailleurs (régulière ou unicolore mineure) ;
- un $2\clubsuit$ « bivalent », limite de manche en majeure, ou forcing de manche partout.

Deuxième partie

Enchères à deux après
l'ouverture d'1X

Chapitre 4

Première enchère du répondant

4.1 1m — ?

Présentation générale

Sur une ouverture de 1 à la couleur, il faut 5 H pour répondre.

Une fois qu'on a choisi de jouer le soutien mineur inversé, plusieurs choix sont à faire :

- le soutien au palier de 2 est-il forcing de manche ?
- si oui, comment sont traitées les mains limites ? changement de couleur en mineure avec saut ?
- le soutien au palier de 2 peut-il cacher une majeure quatrième ?
- le changement de couleur en majeure est-il faible ou fort ?

Pas mal d'artifices sont joués par telle ou telle paire après une ouverture mineure. Citons le saut à 3♣ sur 1♦ pour montrer une main plutôt défensive à base de mineures, le saut à 2♦ (ou 2♥) sur 1♣ et à 2♥ sur 1♦ pour une main moyenne comprenant 5 piques et 4 cœurs, etc.

Si on supprime le changement de couleur à saut fort en majeure, regardons ce qui risque de se passer avec une main de ce type¹ : ♠104 ♥ARDV87 ♦R3 ♣A75.

S	N		S	N
1♦	1♥	ou	1♦	1♥
2♦	3♣		2♣	2♠
3SA	???		2SA	3♥
			4♥	???

On a des problèmes pour s'arrêter à la manche ou trouver le bon chelem, ce qui risque de se payer cher en termes d'IMP. Cependant, il faut aussi voir l'aspect statistique des choses. Je ne dispose pas, pour le moment, des probabilités d'un unicolore majeur très fort (≥ 15 H, ≥ 6 cartes comprenant ≥ 7 H) ou très faible (≤ 3 H, ≥ 6 cartes) chez le répondant en face d'une ouverture d'1m, mais j'ai tiré une centaine de donnes vérifiant l'une ou l'autre de ces conditions : en fait, c'est toujours un unicolore faible qui est tombé, ce qui prouve une bien plus grande probabilité (même si elle reste faible dans l'absolu).

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 32.

En ce qui concerne le fit mineur, nous présentons ici une version inspirée de l'article d'Alain Lévy dans *Le Bridgeur*, n° 796, pp. 28–35.

Priorités :

- donner un soutien mineur fort ;
- annoncer une majeure quatrième ;
- annoncer un jeu régulier fort ;
- faire l'enchère poubelle 1SA.

Si l'ouverture a été effectuée en troisième ou quatrième position, les changements de couleur sans saut deviennent non forcing et les changements de couleur avec saut sont des enchères de rencontre.

Index des enchères

1m — —

 $< 5 \text{ H.}$

1♣ — 1♦

 $\geq 5 \text{ H, } \geq 4 \text{ carreaux.}$

En fait, ce n'est pas vraiment la priorité numéro 1 dans la logique de la majeure cinquième. Mais puisque l'enchère de 1♦ est très économique, on peut la faire même si on a une majeure quatrième.

On dit 1♦ :

- avec un jeu irrégulier, dès que carreau est la couleur la plus longue ;
- avec 4 carreaux et une majeure quatrième, à partir d'une valeur d'ouverture.

Par convenance, avec un jeu régulier faible (5–6 H) sans majeure quatrième, on passera par 1♦, avant d'annoncer 1SA. Dans certains cas, il n'y aura donc pas que 3 carreaux (main 3-3-3-4).

On peut aussi dire 1♦ avec jeu régulier 5-3-3-2 comportant 5 carreaux, surtout s'ils sont jolis.

1m — 1M

 $\geq 5 \text{ H, } \geq 4 \text{ cartes dans M.}$

Si les deux enchères sont possibles, annoncer d'abord la plus longue. En cas d'égalité, annoncer les cœurs avec un 4-4 et les piques avec un 5-5.

1m — 1SA

 $5-9 \text{ H, rien à dire.}$

Noter que sur 1♣, cette enchère promet un jeu régulier. Elle montre au moins 7-8 H, puisque l'enchère poubelle avec 5–6 H est 1♦. Avec un 3-3-5-2, on dira aussi 1♦ : ainsi, 1SA promet toujours au moins 3 trèfles.

Sur 1♦, il peut s'agir d'un unicolore trèfle ou, plus rarement, d'un bicolore ♣-♦ inan-nonçable.

Parfois, cette enchère cache un fit mineur dans une main trop forte pour un soutien à saut et trop faible pour un fit inversé, soit environ 8–9 H.

Après une ouverture en troisième, on peut avoir jusqu'à 11 H.

1♦ — 2♣

 $\geq 10-11 \text{ HL, } \geq 5 \text{ trèfles}$

Le jeu n'est pas forcément irrégulier. Exemple² :

♠ R 6 5
 ♥ D 2
 ♦ R 9 5
 ♣ R D V 4 2

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 12.

On peut posséder une majeure quatrième (qu'on nommera ensuite) à partir de 12–13 points. Exemple³ :

♠ A D 8
♥ R D V 7
♦ V
♣ D 9 8 6 5

Après une ouverture en troisième, la zone peut être un peu relâchée vers le bas (de 8–9 à 11 H), avec une tendance plus naturelle (6 cartes) et misfitée à carreau. L'enchère n'est plus forcing.

1m	—	2m*
----	---	-----

 ≥ 12 HL, ≥ 5 cartes.

On peut produire cette enchère avec 4 cartes dans une main régulière trop forte pour sauter à 3SA et trop faible pour proposer directement le chelem à 4SA, soit environ 16–18 HL.

1♣	—	2♦*
----	---	-----

9–11 HL, ≥ 5 trèfles, pas de majeure quatrième.

Exemple : ♠ D 9 3 ♥ 10 2 ♦ R 7 ♣ A 10 8 5 4 3.

1m	—	2M*
----	---	-----

0–3 H, 6 cartes dans M.

1m	(—)	—	—
	—	2M	

Enchère de rencontre⁴ : ≥ 4 cartes à m, ≥ 5 cartes à M, main positive.

Exemple : ♠ A V 9 6 5 ♥ 2 ♦ R 10 6 3 ♣ D 9 4.

1m	—	2SA
----	---	-----

11 HL, jeu régulier sans crainte excessive pour SA, pas de majeure quatrième.

Exceptionnellement, cette enchère peut cacher un fit de cinq cartes dans une main régulière aux honneurs dispersés, moins adaptée à un soutien limite (1♣—2♦ ou 1♦—3♣).

1♦	—	3♣*
----	---	-----

9–11 H, ≥ 5 carreaux, pas de majeure quatrième.

1m	—	3m
----	---	----

0–7 H, ≥ 5 cartes dans m, pas de majeure quatrième.

Attention aux vulnérabilités.

1♣	—	3♦
----	---	----

Splinter.

Pour jouer 3SA, 5♣ ou 6♣.

1♣	—	3M
----	---	----

Splinter.

1m	—	3SA
----	---	-----

12–15 HL, jeu régulier sans crainte excessive pour SA, pas de majeure quatrième.

1♦	—	4♣
----	---	----

Splinter (enchère rare).

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, pp. 32–33.

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 40.

1m — 4m

À définir.

Le jouer barrage pose le problème de dépasser 3SA (ceci dit, on peut aussi jouer 5♣ si l'ouvreur est fort). On peut aussi le jouer Redwood (chelemique, appel aux As).

1m — 4M

Attaque-défense⁵.

Exemple :

♠ R D V 9 8 6 5
♥ 3
♦ D 9 4
♣ 5 4

On a autant d'espoir de rentrer 4♠ que d'empêcher la découverte d'une bonne manche adverse à cœur.

4.2 1M — ?

Présentation générale

Sur une ouverture de 1 à la couleur, il faut 5 H pour répondre.

Il y a une infinité de systèmes possibles pour les soutiens majeurs, et tous marchent relativement bien. Parmi les questions essentielles à se poser, citons :

- joue-t-on le 1SA forcing ?
- quel est le sens des changements de couleur à saut (naturel forts, enchères de rencontre, mini-Splinters, artificiels fittés) ?
- le changement de couleur sans saut est-il forcing de manche ou seulement auto-forcing comme dans le S.E.F. ?
- à partir d'une main limite, comment différencier les soutiens de 3 ou 4 cartes ?
- qui doit se décrire, l'ouvreur ou le répondant ? comment ?

Le système présenté ici inclut le 1SA forcing et les changements de couleur forcing de manche. Les mini-Splinters rentrent bien dans le cadre de ce système car ils permettent de décrire des mains limites 4-4-4-1 ou 5-4-3-1 nantis d'une couleur moche sans passer sous silence l'aspect distributionnel. Dans le cadre de ce système, on est très vite amené à introduire le 2SA fitté forcing de manche, ce qui permet de rendre leur sens le plus naturel aux soutiens différés.

Priorités :

- soutenir ;
- faire un changement de couleur ;
- faire l'enchère-poubelle 1SA.

Logique des soutiens

Mains faibles :

- 5-7 H, petit fit : 1SA ;
- 7-9 H, 3 atouts : 2M ;
- 7-10 S, 4 atouts : 3M ;
- 7-10 S, 5 atouts : 4M.

⁵. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 26.

Mains limites :

- 3 atouts : 1SA puis 3M ;
- 4 atouts et une main régulière : 1SA puis 3M ;
- 4 atouts et une main irrégulière : mini-Splinter.

Mains de manche (12–14 S) :

- 3 atouts et une main régulière : 3SA (ou 2SA) ;
- 3 atouts et une main irrégulière : 2SA ;
- 4 atouts et une main régulière : 2SA ;
- 4 atouts et une main irrégulière : mini-Splinter ou enchère de rencontre.

Mains fortes (15 S et plus) : 2SA ou soutien différé.

Index des enchères

1M	—	—
----	---	---

 < 5 H.

1♥	—	1♠
----	---	----

 ≥ 5 H, ≥ 4 piques, *a priori* pas 3 cœurs.

On peut posséder un fit à cœur, 5 piques et une main d'au moins 15 S (soutien différé).

La plupart des champions annoncent 1♠ même avec un fit à cœur dès que la main est valable, mais je ne me suis pas encore penché sur les développements. En tout cas, à partir d'une main limite, ça paraît obligatoire (sauf enchère de rencontre), sinon retrouver le fit pique sera impossible.

1M	—	1SA*
----	---	------

 Enchère relais.

Cette enchère couvre plusieurs types de main :

- fitté faible (5–7 H) ;
- non fitté, première zone du répondant (5–9 H) ;
- pratiquement toutes les mains limites, sauf celles traitées par un Mini-Splinter ;
- mains régulières non fittées forcing de manche.

1M	—	2m*
----	---	-----

 ≥ 12 H, ≥ 5 cartes dans m.

Peut comporter un fit si on a plus de 15 S.

1♠	—	2♥
----	---	----

 ≥ 11 H, ≥ 5 cœurs.

1M	—	2M*
----	---	-----

 7–10 S, ≥ 3 cartes dans M.

Face à une ouverture en troisième ou quatrième, l'emploi du Drury limite cette enchère à 9 H pas exceptionnels⁶.

1♥	—	2♠*
----	---	-----

 Mini-Splinter : 11–14 S, ≥ 4 cœurs, courte à pique.

1M	—	2SA*
----	---	------

 Fitté, forcing de manche, main pas trop excentrée.

Dans la zone 13-14 S, cette enchère dénie une forme de mini-Splinter ou de rencontre : le répondant a 3 atouts, ou 4 atouts dans un jeu régulier (4-4-3-2 ou 4-3-3-3).

Dans la zone ≥ 15 H, le répondant dénie une belle couleur secondaire, mais peut avoir 3 ou 4 atouts.

6. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 51.

1M — 3m*	Mini-Splinter : 11–14 S, ≥ 4 cœurs, courte à m.
----------	--

1♠ — 3♥*	Mini-Splinter : 11–14 S, ≥ 4 cœurs, courte à cœur.
----------	---

1M — 3M*	7–10 S, ≥ 4 cartes dans M.
----------	---------------------------------

Dans l'idéal, avec une courte. Exemple typique (face à 1♠) : ♠D865 ♥98642 ♦5 ♣D104.

1♥ — 3♠*	Enchère de rencontre : 13–15 S, ≥ 4 cœurs, ≥ 5 piques.
----------	--

1M — 3SA*	13–14 H, 3 cartes dans M, main plate.
-----------	---------------------------------------

Distribution 4-3-3-3 avec une mineure quatrième, éventuellement 4-4-3-2 avec le doubleton dans l'autre majeure.

1M — 4m*	Enchère de rencontre : 13–15 S, ≥ 4 cartes dans M, ≥ 5 cartes dans m.
----------	---

1♠ — 4♥*	Enchère de rencontre : 13–15 S, ≥ 4 piques, ≥ 5 cœurs.
----------	--

1M — 4M*	7–10 S, ≥ 5 cartes dans M.
----------	---------------------------------

Une dame cinquième à l'atout et un singleton annexe suffisent largement.

4.3 (—) ——— 1M — ?

Présentation générale

Après une ouverture en troisième ou quatrième, les principes sont globalement les mêmes que face à une intervention⁷, au cas où l'ouvreur soit faible. Par conséquent, en première réponse :

- on ne dépasse jamais 2M avec un misfit (on ne dira donc pas 2SA, même avec 11 H) ;
- on décrit le plus possible la force et la longueur du fit pour découvrir un bon contrat en attaque ou gêner les adversaires (on n'hésite pas à atteindre le palier de 3 avec un fit neuvième, surtout avec un singleton) ;
- les changements de couleur au palier de 2 sont non forcing et il est donc hors de question de les utiliser avec un fit.

Ceci dit, on ne se gênera pas pour utiliser les Splinters. Même si le partenaire est faible, la distribution nous protège. À la limite, si la main est minimale pour un Splinter, on pourra essayer d'avoir 5 atouts.

7. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p 50–55.

Enchères modifiées

	(—)	—	—
1M	—	2♣*	

Drury : $\geq 10^+-11$ H, $\geq$ un honneur second à M.

Cette enchère promet au moins 3 cartes ou un gros honneur second dans la majeure d'ouverture. On y aura recours pour toutes les mains limites, mais aussi pour toutes les mains que l'ouverture d'1M a fait sortir de leur zone.

On utilise aussi le Drury avec 8–11 H et une belle couleur sixième à trèfle (sans fit à M). Dans ce cas, on répètera les trèfles ensuite pour lever l'ambiguïté.

	(—)	—	—
1M	—	2♦	

8–11 H, ≥ 5 carreaux, non forcing.

Il est préférable d'avoir 6 cartes si le jeu est faible (8–9 H)⁸. Le but est de s'arrêter aussi vite que possible à un contrat honorable si l'ouvreur est faible.

	(—)	—	—
1♠	—	2♥	

8–11 H, ≥ 5 cœurs, non forcing.

6 cœurs si le jeu est faible (8–9 H)⁹.

	(—)	—	—
1M	—	2SA*	

À voir¹⁰.

Option classique : 8–10 H, bicolore 5-5 mineur. L'ouvreur donne le plein de sa main et on sait où on va (pas très loin en général).

Option moderne : 8–10 H, 4 atouts, un singleton. L'ouvreur dit 3M ou 4M s'il veut conclure. S'il veut en savoir plus en vue d'un chelem, il fait un relais à 3♣ et le répondant nomme son singleton :

- 3♦ avec le singleton carreau ;
- 3M' avec un singleton dans l'autre majeure ;
- 3M avec le singleton trèfle.

8. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 50.

9. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 50.

10. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, pp. 54–55.

Chapitre 5

Deuxième enchère de l'ouvreur

5.1 Le répondant a répondu au palier de 1

5.1.1 1♣ — 1♦ — ?

Présentation générale

Priorités de l'ouvreur :

- annoncer une majeure quatrième, en bicolore à saut (si possible) ou au palier de 1 ;
- annoncer un jeu régulier de 18–19 H ;

Sinon, avec un jeu irrégulier :

- soutenir à carreaux ;
- répéter les trèfles.

Et avec un jeu régulier :

- faire l'enchère-poubelle 1SA.

Soutenir Ce cas implique que l'ouvreur a au moins 4 carreaux, donc au moins 5 trèfles. Le répondant peut avoir un jeu de 6–7 H avec 3 carreaux seulement, ce qui ne simplifie pas le problème.

Pour le moment, je préfère ne pas définir les enchères supérieures à 4♣. Elles sont de toute façon très rares.

Index des enchères

1♣	(—)	—	—	< 12 H.
—	—	1♦	—	
—	—	—	—	

1♣	—	1♦	—	1M	12–19 H, 4 cartes dans M.
----	---	----	---	----	---------------------------

Avec au moins 20 H, on a forcément un jeu irrégulier donc on peut faire un bicolore à saut.

L'enchère d'1♠ peut aussi cacher le fameux bicolore noir 5-5, qui sera précisé au tour suivant par l'enchère de 2P. Par ce « bicolore cher en deux temps », on révélera alors la distribution 5-5.

1♣ — 1♦ — 1SA	12–14 H, jeu régulier sans majeure quatrième.
4-3-3-3 ou 5-3-3-2 avec des trèfles.	

1♣ — 1♦ — 2♣	12–16 H, ≥ 6 trèfles.
16 H possible seulement si les trèfles sont trop laids pour être répétés à saut.	

1♣ — 1♦ — 2♦	12–14 H, ≥ 5 trèfles, ≥ 4 carreaux.
--------------	---

1♣ — 1♦ — 2M	≥ 18 HL, ≥ 5 trèfles, ≥ 4 cartes dans M.
--------------	---

Cette enchère peut ne comporter que 3 cartes et cacher une main inexprimable directement :

- unicolore trèfle trop fort pour une répétition simple et trop faible pour une ouverture de 2♣ ;
- soutien à carreau trop puissant pour un soutien direct.

Parfois, aucune enchère ne sera satisfaisante et il faudra se contenter du mensonge le moins pire. Exemple : avec ♠Vx ♥Dx ♦ARxx ♣ARDxxx, on dira 2♥.

1♣ — 1♦ — 2SA	18–19 H, jeu régulier, pas de majeure quatrième.
4-3-3-3 ou 5-3-3-2 avec des trèfles.	

1♣ — 1♦ — 3♣	15–17 H, bel unicolore trèfle.
--------------	--------------------------------

1♣ — 1♦ — 3♦	15–17 H, ≥ 5 trèfles, ≥ 4 carreaux.
--------------	---

1♣ — 1♦ — 3M	À définir
--------------	-----------

Il s'agit de toute façon d'une main de manche fittée, pour jouer une manche ou un chelem, à sans-atout ou en mineure. On peut donner un sens de Splinter (enchère dans la couleur de la courte) ou de super-forcing (enchère dans la couleur du résidu).

1♣ — 1♦ — 3SA	À définir.
---------------	------------

A priori pour les jouer, mais je ne vois pas vraiment de main pour laquelle cette enchère soit très pertinente.

1♣ — 1♦ — 4♣	Beaux trèfles, fit carreau, ambitions chelémiques.
--------------	--

5.1.2 1m — 1M — ?

Présentation générale

Priorités de l'ouvreur :

- soutenir ;
- annoncer une majeure quatrième, en bicolore (si possible) ou au palier de 1.

Sinon, avec un jeu irrégulier :

- annoncer une mineure en bicolore ;
- répéter sa couleur d'ouverture.

Et avec un jeu régulier :

- avec 18–19 H, dire 2SA¹ ;
- avec 12–14 H, dire 1SA.

Si on est fitté et trop fort pour les soutiens habituels, on peut être amené à faire un bicolore à saut avant de fitter au palier de 4. En effet, un soutien au palier de 3 serait juste une enchère descriptive².

Jeu de Sud :	♠ A 7	Début de la séquence :	S	N
	♥ V 8 7		1♦	1♠
	♦ R D V 9 7		3♣	3♦
	♣ A R V		3♠	

Index des enchères

1m	(—)	—	—	< 12 H.
—	—	1M	—	
—	—	—	—	

1m	—	1♥	—	1♠	12–19 H, 4 piques.
----	---	----	---	----	--------------------

Avec au moins 20 H, on a forcément un jeu irrégulier donc on peut faire un bicolore à saut.

1m	—	1M	—	1SA	12–14 H, main (en général) régulière ³ .
----	---	----	---	-----	---

Si la réponse était 1♠, certaines mains sont un peu délicates à gérer.

Après 1♦ — 1♠, on peut avoir un 1-4-4-4 de 12–14 H : dans ce cas, la réponse d'1SA est plus habile car elle permet de retrouver le fit cœur même à bas palier. Si on disait 2♣ (qui est également un mensonge), ce serait impossible.

Après 1m — 1♠, les 5-4-3-1 de 12–14 H avec 4 cœurs (singleton pique ou dans l'autre mineure) présentent aussi un problème de redemande. Pour les mêmes raisons que précédemment, la redemande à 1SA sera meilleure qu'une répétition de la mineure. Évidemment, avec une main extrême comme ♠7 ♥9 7 5 4 ♦A R D 10 3 ♣R V 5, on répètera tout de même les carreaux.

Si la réponse était 1♥, la main est toujours régulière.

1♦	—	1M	—	2♣	12–18 H, ≥ 5 carreaux, ≥ 4 trèfles ⁴ .
----	---	----	---	----	---

11 H sont possibles dans un bicolore 5-5 concentré, par exemple ♠5 ♥10 3 ♦A D 10 9 5 ♣R D 8 7 4.

Avec 18 H, la main doit vraiment être laide, sinon il faut faire un bicolore à saut. Exemple (sur la réponse d'1♠) : ♠D ♥A D 4 ♦R D V 7 4 ♣R V 6 2 ; la dame de pique est pour le moment une valeur douteuse.

- 1♦ — 1♠ — 2♣ Exceptions à la distribution 5-4 :

- (a) Main 1-4-4-4 (singleton pique), ≥ 15 H. Avec 12–14 H, on dirait plutôt 1SA.

1. Pour certains, cette enchère est même prioritaire sur l'annonce des piques au palier de 1.
2. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 32.

- (b) Main 1-4-5-3 ou 3-1-6-3 avec des carreaux quelconques, dans la zone 15-16 H. Exemples : ♠ 7 ♥ A D 8 6 ♦ A 8 7 5 2 ♣ A D 2 ou ♠ A D 6 ♥ 8 ♦ R 9 8 7 6 3 ♣ A R 6. Sur la redemande à 2♦, le partenaire passerait trop souvent.
- (c) Selon Alain Lévy, on peut même avoir 4 carreaux et 5 trèfles, si les trèfles étaient trop laids pour être répétés spontanément. Exemple : ♠ A 10 8 ♥ 7 ♦ A R V 6 ♣ V 8 5 4 2. Remarquer le singleton majeur : sans lui, on aurait tout simplement ouvert d'1♣ et redemandé à 1SA.
2. 1♦—1♥—2♣ Possibilité de main 1-3-6-3 ou 3-1-6-3 (15-16 H) avec des carreaux quelconques.

1m — 1M — 2m

11-16 H, main irrégulière⁵.

1. 1♦—1♥—2♦ Toujours 6 carreaux. 16 H sont possibles seulement si les carreaux sont trop laids pour être répétés avec un saut.
2. 1♣—1♥—2♣ Souvent 6 trèfles, mais on peut avoir un bicolore ♣-♦ inannonçable 11-16 H, souvent avec un singleton pour ne pas avoir parlé à SA. 16 H possibles seulement si trèfles laids ou bicolore.
3. 1♦—1♠—2♦ Si on a 16 H, on est dans un des deux cas suivants.
 - (a) On a des carreaux trop laids pour être répétés directement au palier de 3 (Roi sixième, etc.).
 - (b) On a 5 carreaux et 4 cœurs, souvent un singleton pour ne pas avoir ouvert d'1SA. En fait, on a presque toujours 6 carreaux. En effet, d'une part, les seules distributions possibles avec 5 carreaux sont les bicolores carreau-cœur avec un singleton. D'autre part, avec ce genre de bicolore, il est possible de mentir avec la redemande de 1SA si on est 12-14 : la seule zone de points possible est donc 15-16.
4. 1♣—1♠—2♣ 16 H possibles seulement si trèfles laids ou bicolore. Si la deuxième couleur est cœur, on est dans la zone 15-16. Si la deuxième couleur est carreau, on peut être 11-16.

1♣ — 1M — 2♦

≥ 17 H, ≥ 5 trèfles, ≥ 4 carreaux.

Bicolore cher : forcing, auto-forcing mais pas forcing de manche.
Cf. article suivant pour les exceptions.

1m — 1♠ — 2♥

≥ 17 H, ≥ 5 carreaux, ≥ 4 cœurs⁶.

Bicolore cher : forcing, auto-forcing mais pas forcing de manche.
On peut abaisser la zone à 16 H avec un bicolore 6-4 concentré. On peut même descendre à 13 H (« faux bicolore cher ») avec un bicolore 6-5 concentré.

Exceptions à la distribution 5-4 :

1. 6 cartes dans la mineure, 3 cœurs, unicolore trop fort pour une répétition à saut et inadapté à l'ouverture de 2♣ (♠ A R 7 ♥ R V 5 ♦ A R 10 9 6 3 ♣ 7) ;
2. main fittée à pique et trop forte pour une redemande normale ;
3. 4-4-4-1 (uniquement après 1♦), singleton pique, troisième zone et plus.

1m — 1M — 2M

12-14 H, 4 cartes à M⁷.

1m — 1♥ — 2♠

Bicolore à saut forcing de manche.

≥ 19 H, ≥ 5 cartes à m, ≥ 4 piques.

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 31.

5. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 25.

6. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 34.

7. Pour des exemples, cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 28.

3 cartes sont possibles, en cas de soutien fort par exemple (cf. article sur ...).

1m — 1M — 2SA	18–19 H, jeu régulier, pas 4 cartes à M.
Face à la réponse d'1♥, cette enchère dénie aussi 4 cartes à pique.	

1♦ — 1M — 3♣	Bicolore forcing de manche ⁸ .
--------------	---

≥ 19 H, un peu moins soit avec un bicolore 5-5 concentré, soit un violent fit dans la majeure.

Au moins 5 carreaux et 4 trèfles en principe. On peut n'avoir que 3 trèfles dans les cas suivants :

- 6 carreaux, 3 trèfles, unicolore trop fort pour une répétition à saut et inadapté à l'ouverture de 2♣, par exemple ♠A R 7 ♥8 ♦A V 8 6 5 2 ♣A R 3;
- fit majeur très fort, par exemple ♠A D 9 6 ♥10 ♦A V 10 8 3 ♣A R D face à 1♠ (on a trop pour un Splinter).

Selon Claude Delmouly, on peut même n'avoir que deux cartes (cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 32), par exemple avec ♠A 10 9 6 ♥10 3 ♦A R 6 4 3 ♣A R face à 1♠.

1m — 1M — 3m	15–17 [−] H, ≥ 6 belles cartes dans la mineure ⁹ .
--------------	--

Trois honneurs dans la couleur sont bien vus pour cette enchère. Avec une main forte mais des carreaux moins beaux, on fera plutôt un bicolore cher (2♥ après la réponse d'1♠, par exemple).

La main est souvent irrégulière; sinon, la plupart du temps, on aurait ouvert ou redemandé à sans-atout.

On n'a jamais 4 cartes dans l'autre majeure. Dans le cas de la réponse d'1♥, c'est évident. Si la réponse est 1♠, il faut dévaluer la main et dire 2m ou la revaloriser et dire 2♥.

1♣ — 1M — 3♦	Super-forcing.
--------------	----------------

Main de manche plus forte qu'un Splinter, 5 trèfles, 4 cartes à M, résidu à carreau (3 cartes en principe), singleton dans l'autre majeure.

1m — 1♠ — 3♥	Super-forcing.
--------------	----------------

Main de manche plus forte qu'un Splinter, 5 cartes dans la mineure, 4 piques, résidu à cœur (3 cartes en principe), singleton dans l'autre mineure.

1m — 1M — 3M	14 ⁺ –17 H, 4 cartes à M ¹⁰ .
--------------	---

Le répondant s'attendra à voir une main 5-4-3-1, et ne sera déçu que dans deux cas : avec un 4-4-4-1, ou avec un 5-4-2-2 qui ne justifiait pas l'ouverture d'1SA (points dans les longues par exemple). Il pourra aussi avoir une bonne surprise, comme un 6-4-2-1, etc.

C'est le seul soutien fort non forcing de manche.

1m — 1♥ — 3♠*	Splinter : ≥ 20 DH, fitté, courte à pique.
---------------	--

- Contre-indications¹¹ :
- singleton avec l'As;
 - mineure d'ouverture non contrôlée.

8. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 35.

9. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 31.

10. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 34.

11. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 21

1m — 1M — 3SA*	17-19 H, fitté, pas envie de faire un Splinter.
----------------	---

Promet donc, en général, un jeu (pseudo-)régulier¹².

1. $1\clubsuit$ — 1M — 3SA On peut avoir trois types de main : 5-4-2-2, 4-4-3-2 (avec 4 cartes à M, et 4 trèfles ou 4 cartes dans l'autre majeure) et 4-3-3-3 (4 cartes à M). Or on dispose de deux enchères : 3SA et 4M. Deux façons de procéder sont alors possibles, mais strictement incompatibles :
 - (a) réserver l'enchère de 3SA aux mains les plus régulières (4-3-3-3, à la limite 4-4-3-2 avec trois trèfles) pour pouvoir jouer ce contrat, et sauter à 4M avec les autres ;
 - (b) réserver l'enchère de 3SA aux mains les plus distribuées (5-4-2-2, à la limite 4-4-3-2 avec quatre beaux trèfles) pour garder l'espace nécessaire aux enchères de chelem, et réserver 4M aux mains les plus plates donc les moins prometteuses pour un chelem.

La première option n'apporte que la possibilité de jouer parfois 3SA au lieu de 4M, ce qui paraît un avantage minime. La seconde est beaucoup plus orientée vers la recherche de chelems, ce qui me semble à la fois plus fréquent et plus rémunérateur.

2. $1\diamond$ — 1M — 3SA Ici, seuls deux types de main sont possibles : 5-4-2-2 ou 4-4-3-2 (avec 4 carreaux ou dans l'autre majeure), mais la même question se pose.

1m — 1M — 4m*	≥ 20 DH, fitté, ≥ 6 belles cartes dans la couleur.
---------------	--

1m — 1M — 4m'*	Splinter : ≥ 20 DH, fitté, courte dans la seconde mineure.
----------------	---

- Contre-indications¹³ :
- singleton avec l'As ;
 - mineure d'ouverture non contrôlée.

1m — $1\spadesuit$ — $4\heartsuit^*$	Splinter : ≥ 20 DH, fitté, courte à cœur.
--------------------------------------	--

Contre-indications habituelles. De plus, il me semble essentiel que l'autre mineure ne soit pas contrôlée, sinon le répondant ne peut savoir à quoi s'en tenir dans une éventuelle recherche de chelem.

1M — 1M — 4M	18-19 H, fitté, sans courte.
--------------	------------------------------

Cf. l'article 1m — 3SA pour connaître les sens possibles de cette enchère¹⁴.

5.1.3 $1\heartsuit$ — $1\spadesuit$ — ?

Présentation générale

Si l'ouvreur a 15-17 H et un jeu régulier, il doit faire un faux bicolore économique dans 3 cartes. Hormis cela, la séquence est assez facile puisqu'il n'y a pas de bicolore inannonçable.

12. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 21

13. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 21

14. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 38.

Index des enchères

1♥	(—)	—	—
—	—	1♠	—

< 12 H, petit soutien à pique.

Si l'ouvreur est court à pique, il y a deux possibilités : soit il est unicolore et il redemande à 2♥, soit il a une mineure annexe et il est bien obligé de la nommer.

1♥	—	1♠	—	1SA
----	---	----	---	-----

12–14 H, jeu régulier, pas 4 piques.

1♥	—	1♠	—	2m
----	---	----	---	----

12–18 H, ≥ 5 cœurs, ≥ 4 cartes à m.

11 H possibles si bicolore concentré, 18 H possibles si main laide.

Cette enchère peut cacher un jeu 5-3-3-2 de 15–17 H : la plupart du temps, le partenaire reparle et on pourra le dire.

Avec une main 6-3-3-1 de la zone 15–16 H et des cœurs extrêmement laids, on pourra aussi choisir cette enchère : la répétition à saut serait un gros mensonge, coûteux en espace, et la redemande à 2♥ présente un risque de passe important chez le partenaire. Mais cela doit rester vraiment exceptionnel : on est quand même en train de cacher un sixième cœur !

1♥	—	1♠	—	2♥
----	---	----	---	----

12–16 H, ≥ 6 cœurs.

16 H seulement si les cœurs sont laids.

1♥	—	1♠	—	2♠
----	---	----	---	----

12–14 H, 4 piques.

1♥	—	1♠	—	2SA
----	---	----	---	-----

18–19 H, main régulière.

En principe 5-3-3-2, parfois 5-4-2-2 et une main très adaptée aux sans-atouts, avec des fourchettes à protéger.

1♥	—	1♠	—	3m
----	---	----	---	----

Bicolore à saut, forcing de manche.

Les exceptions habituelles sont de mise (unicolore puissant, fit violent, etc.). Par exemple, sur 3♣, on peut ne posséder que 3 trèfles si on détient ¹⁵ ♠ A R 2 ♥ A D V 7 5 ♦ 8 6 ♣ A V 10.

1♥	—	1♠	—	3♥
----	---	----	---	----

15–17⁺ H, 6 beaux cœurs.

Trois honneurs sont préférables.

1♥	—	1♠	—	3♠
----	---	----	---	----

14⁺-17 H, 4 piques.

Main irrégulière ou 5-4-2-2. C'est le seul soutien fort non forcing de manche.

1♥	—	1♠	—	3SA*
----	---	----	---	------

17–19 H, fitté, pas envie de faire un Splitter

Presque toujours régulier (sauf As dans une courte par exemple). La seule distribution possible est donc 5-4-2-2.

1♥	—	1♠	—	4m
----	---	----	---	----

Splinter : ≥ 20 DH, fitté, courte à m.

Avec les contre-indications habituelles.

15. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 31.

$1\heartsuit$ — $1\spadesuit$ — $4\heartsuit$	≥ 20 DH, fitté, ≥ 6 beaux cœurs.
---	--

$1\heartsuit$ — $1\spadesuit$ — $4\spadesuit$	À définir.
---	------------

Pour moi, cette enchère n'existe pas. Pourquoi se couper tout l'espace quand on a un beau 5-4 de manche, avec des chelems possibles ?

5.2 Le répondant a dit 1SA

5.2.1 $1\clubsuit$ — 1SA — ?

Présentation générale

La réponse d'1SA face à l'ouverture $1\clubsuit$ est très précise : le répondant possède une main régulière de 8–10 H comportant au moins 3 trèfles et pas de majeure quatrième. Dans le cadre du soutien mineur inversé, il peut aussi avoir une main légèrement irrégulière et fittée à trèfle, dans la même zone de points.

Par rapport au cas d'une réponse de 1 à la couleur, les réponses sont donc légèrement modifiées. Avec 12–14 H, on se contentera toujours d'une partielle, mais avec 18–19 H, on imposera la manche. Avec 15–17 H (donc un jeu irrégulier), on restera modeste si on a un singleton en majeure : en effet, le répondant a un maximum trois cartes dans la couleur et les chances de jouer 3SA sont limitées. Si le singleton est à carreau, on pourra faire un effort plus clair.

En ce qui concerne les jeux réguliers, avec 12–14 H, on passe ou on met $2\clubsuit$, mais avec 18–19 H, on peut se permettre directement 3SA. Par conséquent, l'enchère de 2SA est libérée et va justement permettre de décrire les mains de 15–17 H avec une courte à carreau.

Enfin, les bicolores chers deviennent forcing de manche.

Index des enchères

$1m$ — $1SA$ — —	12–14 H, rien à signaler.
------------------	---------------------------

Main régulière comportant 3 ou 4 trèfles, ou main 4-4-1-4. Si l'ouverture a été effectuée en troisième, on peut avoir une main légèrement inférieure à 12 H.

$1\clubsuit$ — $1SA$ — $2\clubsuit$	12–16 H, ≥ 5 trèfles.
-------------------------------------	----------------------------

Main possibles :

- 5-3-3-2, 12–14 H ;
- unicolore, 12–14 H ;
- unicolore, 15–16 H, trèfles moches, singleton majeur (rare) ;
- bicolore, 12–14 H ;
- bicolore, 15–16 H, singleton majeur ;

Les espoirs de manche sont presque inexistants : dans les rares cas où l'ouvreur a une main limite, il a un singleton majeur en face de 3 cartes maximum chez le répondant. Celui-ci passera donc presque toujours, sauf avec une belle main et des arrêts nets dans les majeures : $\spadesuit Axx$ $\heartsuit Axx$ $\diamond xxx$ $\clubsuit Vxxx$ (si la proposition échoue, on finira à $3\clubsuit$).

$1\clubsuit$ — $1SA$ — $2\diamond$	Bicolore cher, forcing de manche.
------------------------------------	-----------------------------------

Unicolore fort ou vrai bicolore 5-4.

1m — 1SA — 2M	Bicolore cher, forcing de manche.
Unicolore fort, vrai bicolore 5-4 ou tricolore 4-4-1-4. Une exception cependant : avec le fameux bicolore noir (≥ 14 H), la séquence $1\clubsuit$ — $1SA$ — $2\spadesuit$ n'est plus forcing que pour un tour.	
1m — 1SA — 2SA	15–17 H, main irrégulière, courte à carreau.
Mains possibles : unicolore avec des trèfles moches, bicolore, tricolore 4-4-1-4.	
$1\clubsuit$ — 1SA — $3\clubsuit$	15–17 [−] H, 6 beaux trèfles.
Non forcing mais très encourageant.	
$1\clubsuit$ — 1SA — $3\diamondsuit$	À définir.
A priori, bicolore 6-5 de force inférieure à une inversée.	
1m — 1SA — 3M	À définir.
A priori, bicolore 6-5 de force inférieure à une inversée.	
1m — 1SA — 3SA	18–19 H, main régulière.
Avec 3, 4 ou 5 trèfles.	

5.2.2 $1\diamondsuit$ — 1SA — ?

Présentation générale

Cette fois-ci, la zone du répondant est plus large (6–10 H), la distribution moins précise et la présence de carreaux incertaine chez le répondant. On sera donc un peu plus prudent. Cependant, on peut compter sur 7 cartes en mineures chez le partenaire.

Suivant le S.E.F., on conserve les mêmes redemandes qu'après l'ouverture d' $1\clubsuit$, mais je ne suis pas d'accord avec ce traitement. Je pense même que la séquence est assez fondamentalement différente. Un point commun cependant : il me semble plus pertinent de garder les bicolores chers forcing de manche, donc de les faire un peu musclés ; sinon, il ne sert à rien d'élever le palier d'enchère pour aller chuter un contrat.

Avec des mains bicolores de 15–17 H, on va être confronté à la situation suivante : avec un singleton trèfle, c'est-à-dire dans la couleur probable du partenaire, on voit venir le misfit et, de toute façon, on n'a pas de redemande raisonnable. En revanche, si on a au moins 3 trèfles, la redemande à $2\clubsuit$ est peu risquée, puisque le partenaire a 7 cartes en mineures.

Index des enchères

$1\diamondsuit$ — 1SA — —	12–14 H, rien à dire.
Mains possibles : — main régulière (sauf 5-3-3-2 avec 3 trèfles) ; — bicolore carreau-majeure, court à trèfle ; — 4-4-4-1, singleton trèfle ou majeur.	

Comme je ne sais pas quoi faire avec les 4-4-4-1 de 15–17 H comportant un petit trèfle singleton, je crains qu’il ne faille aussi passer avec ce type de jeu.

Si l’ouverture a été effectuée en troisième, on peut avoir une main légèrement inférieure à 12 H.

1 ♦ — 1SA — 2 ♣	12–18 H, ≥ 5 carreaux, ≥ 3 trèfles.
---	---

Comme le répondant a au moins sept cartes dans les mineures, on est sûr de retrouver un fit. Mains possibles :

- 2-3-5-3 ou 3-2-5-3, 12–14 H ;
- unicolore avec 3 trèfles, 12–14 H ;
- unicolore avec des carreaux laids et 3 trèfles, 15–17 H ;
- bicolore ♦-♣ ou ♦-M avec au moins 3 trèfles, 12–17 H ;

Le répondant donnera la priorité au retour à carreau dès qu’il en possède 3. Sinon, il a 5 trèfles : il passe ou fait une enchère encourageante avec une main maximale et un solide arrêt dans au moins une majeure.

Exceptionnellement, on peut aussi produire cette enchère avec un 4-4-4-1 de 15–17 H comportant un singleton majeur.

1 ♦ — 1SA — 2 ♦	12–16 H, main irrégulière.
---	----------------------------

Cas le plus courant : unicolore de 12–14 H.

Autres cas : unicolore de 15–16 H avec des carreaux laids et un singleton trèfle, bicolore ♦-M de 15–16 H avec un singleton trèfle.

1 ♦ — 1SA — 2M	Bicolore cher : ≥ 18 H, ≥ 5 carreaux, force à M.
---	--

Unicolore carreau, bicolore ♦-M, 4-4-4-1 avec singleton petit trèfle.

1 ♦ — 1SA — 2SA	18–19 H, main régulière.
--	--------------------------

1 ♦ — 1SA — 3 ♣	Bicolore à saut : ≥ 19 H, ≥ 5 carreaux, force à trèfle.
---	---

Unicolore carreau ou bicolore ♦-♣.

1 ♦ — 1SA — 3 ♦	15–17 ⁺ H, ≥ 6 beaux carreaux.
---	--

1 ♦ — 1SA — 3M	À définir.
---	------------

A priori, bicolore 6-5 de force inférieure à une inversée.

1 ♦ — 1SA — 3SA	Pour les jouer.
--	-----------------

4-4-4-1 de 20–21 H avec un singleton petit trèfle : je ne pense pas qu’il soit utile de passer par un bicolore cher dans ce cas.

5.2.3 1M — 1SA — ?

J’attends d’avoir un peu plus testé cette convention à la table avant d’écrire les développements dans cette section.

5.3 Le répondant a fait un changement de couleur 2 sur 1

5.3.1 $1\heartsuit - 2\clubsuit - ?$

Présentation générale

Comme dans le S.E.F., ce changement de couleur est forcing et auto-forcing. L'ouvreur n'est donc pas pressé de se décrire.

Attention, si l'ouverture a été effectuée en troisième position, la réponse n'a plus le même sens ! Se reporter au paragraphe correspondant.

Index des enchères

$1\heartsuit - 2\clubsuit - 2\heartsuit$	Jeu irrégulier.
--	-----------------

Unicolore, ou bicolore inexprimable. L'ouvreur attend que le répondant se décrive davantage.

$1\heartsuit - 2\clubsuit - 2M$	≥ 15 H, ≥ 5 carreaux, ≥ 4 cartes à M.
---------------------------------	--

Avec une main comme $\spadesuit 9 \heartsuit A D 9 \diamondsuit A R D 10 9 8 7 \clubsuit V 4$, il semblerait tout de même que ce soit un bon mensonge¹⁶.

$1\heartsuit - 2\clubsuit - 2SA$	12–14 H, jeu régulier.
----------------------------------	------------------------

$1\heartsuit - 2\clubsuit - 3\clubsuit$	12–17 H, ≥ 5 carreaux, ≥ 4 trèfles.
---	---

La main peut être tout à fait minimale, mais en pratique on devient forcing de manche.

$1\heartsuit - 2\clubsuit - 3\heartsuit$	15–17 H, ≥ 6 beaux carreaux.
--	-----------------------------------

$1\heartsuit - 2\clubsuit - 3M$	À définir.
---------------------------------	------------

Trois options possibles : bicolore 6-5, courte ou super-forcing.

$1\heartsuit - 2\clubsuit - 3SA$	18–19 H, jeu régulier.
----------------------------------	------------------------

Pour Alain Lévy, il s'agit d'un jeu de 15–17 H, 4-4-4-1 avec une courte à trèfle, mais alors je ne sais pas ce qu'on fait avec les mains régulières de 18–19 H.

$1\heartsuit - 2\clubsuit - 4\clubsuit$	Bicolore 5-5, bon espoir de chelem.
---	-------------------------------------

16. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 42.

5.3.2 1M — 2m — ?

Présentation générale

Dans le cadre du 1SA forcing, cette séquence devient forcing de manche, ce qui la simplifie légèrement. Pour le moment, je laisse des redemandes très proches du standard, mais il est sans doute possible de redéfinir les choses de manière plus naturelle. En particulier, on peut imaginer que les jeux réguliers soient tous enchéris à SA : 2SA minimax et 3SA 15–17 H. Mais on verra cela plus tard.

La répétition de sa couleur sans saut est fourre-tout. 2SA montre 15–17 H ; 3SA, 18–19 H. Les bicolores économiques sont bien sûr possibles ; les bicolores chers se font avec un peu moins de points (≥ 15 H environ). Répéter sa couleur à saut montre 6 cartes bien faites. Fitter le partenaire peut aussi être poli.

Attention, si l'ouverture a été effectuée en troisième position, la réponse n'a plus le même sens ! Se reporter au paragraphe correspondant.

Index des enchères

1M —  — 	Bicolore économique.
--	----------------------

1M — 2m — 2M	Rien à signaler.
--------------	------------------

 — 2m — 	Bicolore cher ¹⁷ .
--	-------------------------------

Si le répondant répète les piques au tour suivant, il montre un bicolore 6-5.

1M — 2m — 2SA	15–17 H, main régulière.
---------------	--------------------------

1M —  — 	Bicolore cher.
--	----------------

Selon Claude Delmouly ¹⁸, on peut produire cette enchère avec par exemple  R D 9 8 6 3  R 10  R D  R D 7.

1M — 2m — 3m	12–16 H, 4 cartes à m ¹⁹ .
--------------	---------------------------------------

Avec plus de jeu, on essaiera de nommer une autre couleur avant de fitter.

1M —  — 	Bicolore 5-5 forcing de manche ²⁰ .
--	--

Le répondant fitte obligatoirement à  dès qu'il a 3 carreaux. Ne pas confondre avec un super-forcing : pour celui-ci, la redemande au palier de 2 doit déjà être un bicolore cher.

1M — 2m — 3M	Main non minimum, ≥ 6 belles cartes.
--------------	---

En principe, six cartes par As-Roi-Dame ou 7 cartes par trois honneurs ²¹.

17. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 27–28.

18. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 42.

19. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 14.

20. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 31.

21. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 17.

1♥ — 2m — 3♠ À définir²².

Première option : 6 cœurs, 5 piques, en-dessous de la force d'une inversée, avec des couleurs correctes.

Deuxième option : Splinter (main forte, 4 trèfles). Exemple :

♠ 7
♥ A R 6 4 2
♦ R V 4
♣ A D 9 2

Troisième option : description type fragment-bid ou super-forcing.

1M — 2m — 3SA 18–19 H, main régulière.

1M — 2m — 4m Bicolore 5-5, bon espoir de chelem.

1♠ — 2♣ — 4♥ Main moyenne, 5 piques, 6 cœurs²³.

Exemple :

♠ D V 9 8 5
♥ A R 9 8 5 2
♦ A
♣ 8

5.3.3 1♠ — 2♥ — ?

Dans le cadre du 1SA forcing, on peut se demander si cette enchère devient forcing de manche, ou si elle peut aussi être limite comme dans le standard. Pour le moment, je choisis cette dernière option.

Si l'ouvreur est fitté :

- avec une main très minimale, il répète ses piques puis dira 3♥ ;
- avec une main de manche (14–17 H), il dit directement 3♥ ;
- avec quatre cartes et 12–14 H, il saute à 4♥.

Si l'ouvreur n'est pas fitté, les développements suivent le même esprit que sur la séquence 1♦ — 2♣.

5.3.4 — — 1♦ — 2♣ — ?

Si l'ouvreur n'a pas 12 H, il doit passer de toute façon. Sinon, la suite des enchères est assez naturelle, la main du répondant étant bien connue.

5.3.5 — — 1M — 2♣* — ?

Présentation générale

Le 2♣* est un Drury. La priorité de l'ouvreur est de prévenir s'il ne possède pas une véritable ouverture.

Si l'ouvreur fait une redemande forte (supérieure à 2M), un soutien ultérieur du répondant à 3M sera plus encourageant que le saut à la manche.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 53.

22. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 27–28.

23. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 27–28.

Index des enchères

1♠	(—)	—	—
2♦*	—	2♣*	—

Ambigu.

- Toutes les mains pour lesquelles on n'a pas d'enchère naturelle :
- main faible, en-dessous de l'ouverture ;
 - jeu régulier de 12–14[−] H ;
 - bicolore pique-mineur trop faible pour être décrit au palier de 3 ;

L'enchère de 2SA ayant tendance à promettre des arrêts un peu partout, on pourra aussi dire 2♦ avec les points de 2SA et un problème d'arrêt dans une couleur.

1♠	(—)	—	—
2♥	—	2♣*	—

≥ 12 H, ≥ 5 piques, ≥ 4 cœurs.

1♠	(—)	—	—
2♠	—	2♣*	—

≥ 12 H, ≥ 6 piques.

1♠	(—)	—	—
2SA	—	2♣*	—

14⁺–17[−] H, jeu régulier.

1♠	(—)	—	—
3♣	—	2♣*	—

≥ 16 H, bicolore cher.

1♠	(—)	—	—
3♦	—	2♣*	—

≥ 16 H, beau bicolore 5-5.

1♠	(—)	—	—
3♥	—	2♣*	—

≥ 16 H, beau bicolore 5-5.

1♠	(—)	—	—
3♠	—	2♣*	—

16–18 H, ≥ 6 beaux piques.

1♠	(—)	—	—
3SA	—	2♣*	—

17⁺–19 H, jeu régulier.

5.3.6 — — 1M — 2♦ — ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 763, poil au doigt.

Index des enchères

	(—)	—	—	Pour les jouer.
1M	—	2♦	—	
—				
Obligatoire dès que l'ouvreur n'a pas l'ouverture.				
	(—)	—	—	≥ 12 H, ≥ 6 cartes à M.
1M	—	2♦	—	
2M				

5.3.7 — — 1♠ — 2♥ — ?

Même esprit que précédemment.

5.4 Le répondant a soutenu au palier de 2

5.4.1 1m — 2m — ?

Présentation générale

Le soutien de la mineure au palier de 2 est une enchère forcing de manche. Les développements après ce fit mineur inversé sont largement empruntés à Alain Lévy²⁴.

À noter, les 4-4-4-1 sont *a priori* traités comme des bicolores.

Index des enchères

1♣	—	2♣	—	2♦	≥ 5 trèfles, ≥ 4 carreaux.
1m	—	2m	—	2M	≥ 5 trèfles, ≥ 4 cartes dans M.
1m	—	2m	—	2SA	Jeu régulier (enchère minimax).
1♦	—	2♦	—	3♣	≥ 5 carreaux, ≥ 4 trèfles.
1m	—	2m	—	3m	6 cartes.

24. cf. *Le Bridgeur*, n° 796, pp. 28–35.

1♣ — 2♣ — 3♦	6 cartes, courte à carreau.
--------------	-----------------------------

1m — 2m — 3M	6 cartes, courte à M.
--------------	-----------------------

1m — 2m — 3SA	15–17 H, 4-4-4-1, singleton dans l'autre mineure.
---------------	---

5.4.2 1M — 2M — ?

Présentation générale

Dans le cadre du 1SA forcing, la réponse de 2M est plus précise que dans le S.E.F. : elle promet une main de 8–10 H environ, à la limite 7.

Sans espoir de manche, l'ouvreur passe ou fait un anti-réveil à 3M. Avec un espoir de manche, l'ouvreur fait une enchère d'essai, à la couleur ou généralisée. Avec une certitude de manche sans espoir de chelem, l'ouvreur prend ses petits pieds et dit 4M.

Avec un espoir de chelem, l'ouvreur peut commencer par faire une enchère d'essai généralisée pour connaître les forces du répondant. Suivant la réponse du partenaire et son propre jeu, il pourra planter 4M, poursuivre le dialogue en-dessous de 3M ou partir en contrôles. Il peut aussi partir en contrôle tout de suite ou demander le départ en contrôle en disant 3SA.

Cf. 12.3 pour tous ces développements.

Index des enchères

1M — 2M — —	rien à dire.
-------------	--------------

1♥ — 2♥ — 2♠	enchère d'essai à pique.
--------------	--------------------------

Exemple ²⁵ :

♠ R D 6 2
 ♥ A D 10 5 4
 ♦ R 9 2
 ♣ 4

L'emploi exact de cette enchère dépend du fait que le répondant puisse avoir 4 piques ou non (à décider).

1M — 2M — 2SA	enchère d'essai généralisée.
---------------	------------------------------

1M — 2M — 3m	enchère d'essai à m.
--------------	----------------------

Exemple ²⁶ :

♠ A D 10 6 2
 ♥ R 2
 ♦ A 5
 ♣ R 10 4 3

25. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 48.

26. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 48.

1♠	—	2♠	—	3♥
----	---	----	---	----

enchère d'essai à cœur.

Exemple ²⁷ :

♠	A D V 6 5
♥	R 10 8 4
♦	A V
♣	10 6

1M	—	2M	—	3M
----	---	----	---	----

anti-réveil (conclusif).

Il faut un jeu sans espoir de manche et plutôt distribué. À pique, si les adversaires sont vulnérables, cette enchère sera souvent superflue, voire dangereuse.

1♥	—	2♥	—	3♠
----	---	----	---	----

départ en contrôles.

1M	—	2M	—	3SA
----	---	----	---	-----

demande de départ en contrôles.

1M	—	2M	—	4m
----	---	----	---	----

départ en contrôles.

1♠	—	2♠	—	4♥
----	---	----	---	----

départ en contrôles.

1M	—	2M	—	4M
----	---	----	---	----

conclusif.

1M	—	2M	—	4SA
----	---	----	---	-----

Blackwood.

5.5 Le répondant a changé de couleur avec un saut

5.5.1 1m — 2M — ?

Couleur archi-faible. La main du répondant étant parfaitement décrite, l'ouvreur peut souvent conclure directement (en général, en posant un carton vert).

Attention, si l'ouverture a été effectuée en troisième position, c'est normalement une enchère de rencontre.

5.6 Le répondant a dit naturellement 2SA ou 3SA

5.6.1 1m — 2SA — ?

Développement naturels.

5.6.2 1m — 3SA — ?

Développement naturels.

²⁷. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 48.

5.7 Le répondant a soutenu la mineure avec un saut

5.7.1 $1\clubsuit - 2\diamond^* - ?$ ou $1\diamond - 3\clubsuit^* - ?$

Attention, il ne s'agit pas d'une enchère naturelle mais d'un soutien limite ! Les développements ne devraient pas poser de problème.

5.7.2 $1m - 3m - ?$

L'ouvreur exercera son jugement. La séquence se jouera souvent à quatre d'ailleurs.

5.7.3 $1m - \text{Splinter} - ?$

On devrait rapidement savoir si on va jouer à SA ou dans la mineure. Développements naturels.

5.8 Le répondant a soutenu la majeure avec un saut

5.8.1 $1M - \text{soutien descriptif à saut} - ?$

Cas suivants : mini-Splinter, $3M^*$, $3SA^*$, enchère de rencontre, $4M^*$. Il n'y a pas de réelle difficulté.

5.8.2 $1M - 2SA^* - ?$

L'ouvreur doit préciser sa force et/ou sa distribution. En attendant d'établir un système perfectionné, j'utilise la version simple suivante : courtes au palier de 3, belle couleur secondaire au palier de 4 (tendance bicolore 5-5), autres main décrites par $3M$, $3SA$ et $4M$ (par ordre décroissant de force). La suite est une question de technique d'enchères de chelem... et de jugement.

Attention, si l'ouverture a été faite en troisième, cette enchère n'a pas du tout le même sens ! Il faut éventuellement se mettre d'accord sur ses développements.

Chapitre 6

Deuxième enchère du répondant après un soutien de l'ouvreur

6.1 L'ouvreur a soutenu le répondant au palier de 2

6.1.1 1♣ — 1♦ — 2♦ — ?

Présentation générale

Ce cas n'est pas facile, un fit majeur étant *a priori* exclu mais un contrat à sans-atout pas toujours évident, l'ouvreur détenant une main assez excentrée (bicolore mineur). La recherche de 3SA doit tout de même rester la priorité.

Index des enchères

1♣	1♦
2♦	—

Rien à dire.

Peut provenir, par exemple, des mains régulières ultra-faibles (5–7 H), avec lesquelles on transitait à 1♦ avant de dire 1SA. Dans le pire des cas, on sera 3-3-3-4, et tant pis pour le fit septième !

1♣	1♦
2♦	2M

Arrêt M, recherche de 3SA. Force au moins limite (≥ 10 H).

On peut de toute façon s'arrêter à 3♦ fitté s'il manque le dernier arrêt. L'ouvreur devra décrire son jeu et sa force, car le répondant peut passer ensuite : par exemple, avec l'arrêt restant et une force de manche (15 H), l'ouvreur sautera directement à 3SA.

1♣	1♦
2♦	2SA

Jeu limite (10–11 H), arrêts en majeures.

1♣	1♦
2♦	3♣

Double fit, forcing pour un tour.

Mais pas forcing de manche, car le répondant peut freiner à 3♦ s'il n'a rien d'intéressant.

1♣	1♦
2♦	3♦

Anti-réveil.

Peu de points, mais des carreaux.

1♣	1♦
2♦	3M

Splinter : jeu de manche, courte à M. Garantit l'arrêt dans l'autre majeure.

Pour essayer de retrouver 3SA, ou se décrire avant une procédure de chelem.

1♣	1♦
2♦	3SA

Pour les jouer, avec les arrêts majeurs.

1♣	1♦
2♦	4♦

Ambitions de chelem.

6.1.2 1m — 1M — 2M — ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 762, pp. 29–30.

Index des enchères

1m	1M
2M	—

Rien à dire.

1m	1♥
2♥	2♠

Enchère d'essai à pique (cf. 12.3).

1m	1M
2M	2SA

Enchère d'essai généralisée (cf. 12.3).

Pour Alain Lévy, cette enchère est forcing de manche et sert avant tout à prospecter des chelems. En K-fêt, nous continuons à la jouer propositionnelle de manche (et plus si affinités).

1m	1M
2M	3m'

Enchère d'essai à m' (cf. 12.3).

1m	1M
2M	3m

Enchère d'essai à m (cf. 12.3).

C'est la seule enchère d'essai naturelle qui peut contenir un espoir de chelem.

1m	1♠
2♠	3♥

Enchère d'essai à cœur (cf. 12.3).

1m	1M
2M	3M

Anti-réveil.

Les éléments qui encouragent cette enchère : un neuvième atout, un singleton dans l'autre majeure, un double fit, être non vulnérable, que les adversaires soient non vulnérables.

1m	1♥
2♥	3♠

Splinter : jeu de manche, vague espoir de chelem, courte à pique.

1m	1M
2M	3SA

À décider.

Selon Alain Lévy, c'est une proposition de jouer 3SA, avec une distribution 4-3-3-3 et des honneurs dans toutes les couleurs, en particulier les couleurs non nommées. L'ouvreur avisera en fonction de son propre jeu, rectifiant à 4♠ au besoin.

Chez Anne-Laure et moi, ce serait plutôt compris comme en départ en contrôles (en quatre en tout cas).

1m	1M
2M	4m'

Splinter : jeu de manche, vague espoir de chelem, courte à m'.

1m	1M
2M	4m

Splinter : jeu de manche, vague espoir de chelem, courte à m.

Il vaut mieux prévenir le partenaire de cette courte inquiétante dans sa couleur.

1m	1♠
2♠	4♥

Splinter : jeu de manche, vague espoir de chelem, courte à cœur.

1m	1M
2M	4M

Pour les jouer.

6.1.3 1♥ — 1♠ — 2♠ — ?

Similaire à la séquence précédente, 1m — 1M — 2M.

6.2 L'ouvreur a soutenu le répondant au palier de 3

6.2.1 1♣ — 1♦ — 3♦ — ?

L'ouvreur a un beau jeu irrégulier, avec au moins 5 trèfles et 4 carreaux. Cependant, la recherche de 3SA reste le premier horizon en vue.

1♣	1♦
3♦	—

Rien à signaler.

1♣	1♦
3♦	3M

Force à M.

A priori pour rechercher 3SA, avec un problème dans l'autre majeure.

1♣	1♦
3♦	3SA

Pour les jouer.

1♣	1♦
3♦	4♣

Double fit chelemique.

1♣	1♦
3♦	4♦

Volonté chelemique.

Question : est-ce que ça peut être une proposition de manche mineure, avec aucun arrêt en majeure et un doute sur la force globale ? C'est important, parce que ce serait alors non forcing ! Cependant, je ne pense pas. L'ouvreur est relativement bien zoné, donc on peut tout de suite choisir passe ou 5♦. Mieux vaut réserver cette enchère à une exploration de chelem.

1♣	1♦
3♦	4M

Courte à M, chelemique.

1♣	1♦
3♦	5♦

Pour les jouer.

6.2.2 1m — 1M — 3M — ?

Présentation générale

Rappel : ce soutien de l'ouvreur montre une main irrégulière de 15–17 H. Passe et 4M sont conclusifs, les autres enchères montrent une recherche de chelem.

Le répondant n'ayant pas encore eu le temps de décrire sa main, Michel Bessis propose¹ que la nomination directe d'un contrôle soit le signe d'une main réellement bicolore, avec le contrôle dans la couleur nommée. Si le répondant n'est pas bicolore, il peut de toute façon transiter par 3SA pour lancer la procédure de chelem. L'ouvreur pourra ainsi juger au mieux de la valeur de ses cartes.

Index des enchères

1m	—	1M	—
3M	—	—	—

Rien à dire.

1♦	—	1♠	—
3♠	—	3SA	—

Relais pour les contrôles.

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 805, pp. 48–55.

Ça ne peut pas être une proposition avec un jeu super-régulier : l'ouvreur, irrégulier, la refuserait toujours ! C'est une règle générale d'ailleurs : après l'expression d'un fit fort non forcing au palier de 3, l'enchère de 3SA est une demande de départ en contrôles (cf. 1M — 3M — 3SA si on joue 3M fort).

Remarque : dans les séquences où le fit au palier de 3 est forcing (cf. soutien différé), le 3SA est modérateur.

1♦	—	1♠	—
3♠	—	4♣	—

Contrôle trèfle.

Cette enchère montre en tout cas un problème. Ainsi, sur la réponse vraisemblable de 4♦, on aura plusieurs cas.

1. 4♥ : OK pour les contrôles, mais un problème ailleurs (atouts faibles par exemple).
2. 4♠ : pas de contrôle cœur. Ceci dit, comme il existait l'enchère de 4♦ dès le départ, il y a encore deux cas : soit on n'a ni le contrôle cœur ni le contrôle carreau, soit on a le contrôle carreau, pas le contrôle cœur, et un problème ailleurs (atouts faibles par exemple).
3. 4SA : en fait le contrôle carreau était le seul problème, tout baigne.

Pour Michel Bessis : bicolore pique-trèfle chelemique, avec le contrôle trèfle.

1♦	—	1♠	—
3♠	—	4♦	—

Contrôle carreau.

Cette enchère ne dénie pas le contrôle trèfle (au contraire, pourrait-on dire, car l'enchère de 3SA est disponible pour cela). Ainsi, avec la main :

♠ A V 8 7 5 2
♥ 6 4 2
♦ R D 6
♣ 6

Si on dit 4♣, sur la réponse quasi-automatique de 4♦, on ne sera guère avancé...

Pour Michel Bessis : bicolore pique-carreaux chelemique, avec les contrôles trèfle et carreau.

1♦	—	1♠	—
3♠	—	4♥	—

Contrôle cœur.

Aucun problème en majeure. Et les mineures ?

Pour Michel Bessis : bicolore pique-cœur chelemique, avec les contrôles mineurs. Mais je préfère que cette enchère les dénie.

1m	—	1M	—
3M	—	4M	—

Pour les jouer.

1♦	—	1♠	—
3♠	—	4SA	—

Blackwood.

1♦	—	1♠	—
3♠	—	5♣	—

?

Selon Alain Lévy, c'est un Blackwood d'exclusion, de même que 5♦ ou 5♥.

6.2.3 1♥ — 1♠ — 3♠ — ?

Similaire à la séquence précédente, 1m — 1M — 3M.

6.2.4 1♦ — 2♣ — 3♣ — ?

Présentation générale

La séquence est forcing de manche.

Index des enchères

1♦	2♣
3♣	3♦

Problèmes d'arrêt en majeures.

1♦	2♣
3♣	3M

Recherche de 3SA, avec l'arrêt M.

1♦	2♣
3♣	3SA

Pour les jouer.

1♦	2♣
3♣	4♣

Chelemique.

6.2.5 1M — 2m — 3m — ?

Présentation générale

La séquence est forcing de manche, même dans le standard (avec un jeu minimal, l'ouvreur serait passé par 2M).

Index des enchères

1M	2m
3m	3m'

À la recherche de 3SA.

1M	2m
3m	3M

Fitté, net espoir de chelem (soutien différé).

1M	2m
3m	3M'

À la recherche de 3SA.

1M	2m
3m	3SA

Pour les jouer.

1M	2m
3m	4m

Chelemique.

1M	2m
3m	4M

Fitté, faible espoir de chelem (soutien différé).

6.2.6 1♠ — 2♥ — 3♥ — ?

Rappel : cette enchère est forcing de manche (avec une main plus faible, l'ouvreur aurait transité par 2♠). Le répondant conclut à la manche ou lance une procédure de chelem.

6.3 L'ouvreur a fait un Splinter ou répété sa couleur à double saut

Le répondant peut planter 4M ou partir en contrôles.

6.4 L'ouvreur a soutenu le répondant au palier de 4

6.4.1 1♦ — 1♠ — 4♠ — ?

Présentation générale

Le jeu de l'ouvreur est un 4-4-3-2 avec 4 carreaux ou 4 cœurs.

Si le répondant a un jeu régulier, il évaluera son jeu de façon assez quantitative (« au poids »). On sautera l'étape des contrôles et on posera directement le Blackwood. La richesse en points d'honneurs (31–32 H au moins) ne fera pas craindre un contrôle manquant, comme quand on déclare un chelem à sans-atout.

Si le répondant a une main irrégulière et n'a pas tous les contrôles, c'est plus délicat. Il faut passer par des enchères descriptives et s'accrocher aux branches.

Index des enchères

1♦	—	1♠	—
4♠	—	—	—

Rien à déclarer.

1♦	—	1♠	—
4♠	—	4SA	—

Blackwood.

1♦	—	1♠	—
4♠	—	5♥	—

Descriptif, avec le contrôle bien sûr.

Exemple : ♠ R V 9 6 3 ♥ A D V 7 ♦ 5 2 ♣ 6 4. Dangereux mais tentant... L'ouvreur jugera de la qualité de ses atouts, de son complément à cœur et de ses contrôles dans les mineures.

Dans un monde parfait, il dira même 6♥ avec ♠ A D 8 7 ♥ R 10 8 6 ♦ A V 9 ♣ A 8 (le chelem à cœur est sur table, celui à pique inrentrable!).

6.4.2 1♠ — 2♥ — 4♥ — ?

Le répondant passe ou déclenche une procédure de chelem.

Chapitre 7

Deuxième enchère du répondant après une redemande faible ou ambiguë de l'ouvreur

7.1 L'ouvreur a redemandé au palier de 1

7.1.1 $1\clubsuit - 1\diamondsuit - 1M - ?$

Présentation générale

Le répondant peut fitter directement au palier de 2 (6–10 S), au palier de 3 (11–12 S) ou au palier de 4 (13–15 S). Au-delà, il peut commencer par faire une quatrième couleur forcing.

Non fitté, il peut nommer sans-atout (même zones de points qu'après l'ouverture), faire une quatrième forcing, répéter sa couleur avec 6 cartes...

Index des enchères

$1\clubsuit$ — $1\diamondsuit$ — $1\heartsuit$ — $1\spadesuit$	cf chapitre sur les quatrièmes forcing.
$1\clubsuit$ — $1\diamondsuit$ — $1M$ — $1SA$	6–10 H, rien à dire.
$1\clubsuit$ — $1\diamondsuit$ — $1M$ — $2\clubsuit$	Simple préférence, 6–12 DH.
$1\clubsuit$ — $1\diamondsuit$ — $1M$ — $2\diamondsuit$	6–10 H, ≥ 6 carreaux.
$1\clubsuit$ — $1\diamondsuit$ — $1\spadesuit$ — $2\heartsuit$	cf chapitre sur les quatrièmes forcing.

1♣	—	1♦	—
1M	—	2M	—

6–10 S, ≥ 4 cartes dans M.

1♣	—	1♦	—
1♥	—	2♠	—

Bicolore 6-5.

1♣	—	1♦	—
1M	—	2SA	—

11 H.

1♣	—	1♦	—
1M	—	3♣	—

Main irrégulière, forcing de manche, ≥ 4 trèfles.

Si on joue le soutien mineur inversé, c'est forcément 5 carreaux et 4 trèfles.

1♣	—	1♦	—
1M	—	3♦	—

11 H, ≥ 6 carreaux.

1♣	—	1♦	—
1♠	—	3♥	—

Bicolore 6-5.

1♣	—	1♦	—
1M	—	3M	—

11–12 S, ≥ 4 cartes dans M.

1♣	—	1♦	—
1♥	—	3♠	—

Splinter.

1♣	—	1♦	—
1M	—	3SA	—

Naturel.

1♣	—	1♦	—
1♠	—	4♥	—

Splinter.

1♣	—	1♦	—
1M	—	4M	—

13–15 S, ≥ 4 cartes dans M.

7.1.2 1m — 1♥ — 1♠ — ?

Présentation générale

À ce stade, l'ouvreur peut encore ne posséder que 3 trèfles, dans une main 4-3-3-3.

Le répondant peut fitter directement au palier de 2 (6–10 S), au palier de 3 (11–12 H) ou au palier de 4 (13–15 S). Au-delà, il peut commencer par faire une quatrième couleur forcing. N'est-il pas plus judicieux de faire un soutien différé (par le biais d'une quatrième forcing) dès qu'on est forcing de manche ?

Non fitté, il peut nommer sans-atout (même zones de points qu'après l'ouverture), faire une quatrième forcing, répéter sa couleur avec 6 cartes...

Index des enchères

1m — 1♥ — 1♠ — 1SA	6–10 H, rien de plus à dire
1♦ — 1♥ — 1♠ — 2♣	Quatrième couleur forcing.
1m — 1♥ — 1♠ — 2m	6–12 DH, pas de meilleure enchère.
1♣ — 1♥ — 1♠ — 2♦	Quatrième couleur forcing.
1m — 1♥ — 1♠ — 2♥	6–10 H, ≥ 6 cœurs
1m — 1♥ — 1♠ — 2♠	6–10 S, ≥ 4 piques
1m — 1♥ — 1♠ — 2SA	11 H
1♦ — 1♥ — 1♠ — 3♣	Bicolore 5-5.
1m — 1♥ — 1♠ — 3m	Main irrégulière, ≥ 4 cartes à m, forcing de manche.

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 12.

Quand on joue le soutien différé même avec une majeure quatrième, cette enchère est forcément un bicolore avec 5 cœurs et 4 cartes à m.

1♣	—	1♥	—
1♠	—	3♦	—

Bicolore 5-5.

1m	—	1♥	—
1♠	—	3♥	—

11 H, bel unicolore cœur.

1m	—	1♥	—
1♠	—	3♠	—

11-12 S, ≥ 4 piques.

1m	—	1♥	—
1♠	—	3SA	—

13-15 H, pas de problème d'arrêt.

1m	—	1♥	—
1♠	—	4m'	—

Splinter.

1m	—	1♥	—
1♠	—	4♠	—

13-15 S, ≥ 4 piques.

7.2 L'ouvreur a dit 1SA

7.2.1 1♣ — 1♦ — 1SA — ?

Présentation générale

On peut répondre à sans-atout, annoncer un bicolore...

Index des enchères

1♣	—	1♦	—
1SA	—	2♣	—

Pour les jouer je pense ???

On peut aussi jouer le Ping-pong sur cette séquence (cf. 12.1.)

1♣	—	1♦	—
1SA	—	2♦	—

6-10 H, ≥ 5 carreaux, pour les jouer.

1♣	—	1♦	—
1SA	—	2M	—

Inversée forcing de manche, ≥ 5 carreaux, force à M.

Exemple² (à pique) :

♠ R D 8
 ♥ A V
 ♦ A V 9 7 5
 ♣ R 7 2

1♣ 1SA	—	1♦ 2SA	—	11 H, pas trop peur en majeures, pas forcément régulier.
1♣ 1SA	—	1♦ 3♣	—	5 carreaux, 4 trèfles, forcing de manche.
1♣ 1SA	—	1♦ 3♦	—	10–11 H, ≥ 6 carreaux.
1♣ 1SA	—	1♦ 3SA	—	Pour les jouer (pas forcément régulier).
1♣ 1SA	—	1♦ 4SA	—	Quantitatif.
1♣ 1SA	—	1♦ 5SA	—	Quantitatif.
1♣ 1SA	—	1♦ 6SA	—	Pour les jouer.
1♣ 1SA	—	1♦ 7SA	—	Pour les jouer.

7.2.2 1m — 1M — 1SA — ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 33–36.

Index des enchères

1m 1SA	—	1M —	—	5–10 H, exactement 4 cartes à M.
1m 1SA	—	1M 2♣	—	Relais.

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 44.

Dans le S.E.F., c'est un Roudi fixe (un genre de Ping-Pong). Pour moi, c'est un Roudi trois paliers : l'ouvreur répond $2\heartsuit$ avec seulement 2 cartes à M, $2\spadesuit$ avec 3 cartes et un jeu minimal, $3\clubsuit$ avec 3 cartes et un jeu maximal.

1m	—	1M	—
1SA	—	$2\heartsuit$	—

Naturel, faible.

1m	—	$1\spadesuit$	—
1SA	—	$2\heartsuit$	—

5–10 H, 5 piques et 4 cœurs.

Évidemment prioritaire sur la redemande à $2\clubsuit$.

1m	—	$1\spadesuit$	—
1SA	—	$2\spadesuit$	—

5–10 H, ≥ 5 piques.

1m	—	$1\heartsuit$	—
1SA	—	$2\spadesuit$	—

Inversée, forcing de manche.

1m	—	1M	—
1SA	—	2SA	—

11 H (proposition de manche, pas forcément régulier).

$1\heartsuit$	—	$1\spadesuit$	—
1SA	—	$3\clubsuit$	—

≥ 12 H, ≥ 5 piques, ≥ 4 trèfles.

Avec des longueurs inversées, on aurait répondu $2\clubsuit$ sur $1\heartsuit$.

$1\heartsuit$	—	$1\spadesuit$	—
1SA	—	$3\heartsuit$	—

≥ 12 H, ≥ 5 piques, ≥ 4 carreaux.

Exemple ³ : $\spadesuit$ R V 10 7 3 $\heartsuit$ 2 $\heartsuit$ A D V 8 $\clubsuit$ 10 7 4.

$1\heartsuit$	—	$1\spadesuit$	—
1SA	—	$3\heartsuit$	—

Main de chelem, ≥ 5 piques, ≥ 5 cœurs, avec honneurs concentrés.

Exemple :

$\spadesuit$ A D V 8 2
 $\heartsuit$ R D 10 8 4
 $\heartsuit$ A 3
 $\clubsuit$ 7

$1\heartsuit$	—	1M	—
1SA	—	3M	—

≥ 11 H, ≥ 6 cartes à M (forcing de manche).

On veut jouer une manche à M, 3SA ou un chelem.

Avec $\spadesuit$ A D 9 8 7 6 $\heartsuit$ R 5 $\heartsuit$ R V 4 $\clubsuit$ A 3, le répondant veut chercher le chelem.

Avec $\spadesuit$ V 8 6 5 4 2 $\heartsuit$ R D 7 $\heartsuit$ D 6 $\clubsuit$ A D chez le répondant, il serait dommage de perdre quatre levées d'atout avec neuf ou dix levées à prendre dans les autres couleurs. L'ouvreur

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 765, p. 28.

envisagera en priorité ce cas de figure, en proposant 3SA avec un singleton pique ou même 2 petits piques et des honneurs dispersés dans les autres couleurs.

Attention, dans le S.E.F., c'est simplement une proposition non forcing !

1m	—	1M	—	12–18 H (conclusif, pas forcément régulier).
1SA	—	3SA		

1m	—	1♠	—	Main de manche sans espoir de chelem (≥ 10 H), bicolore 5-5.
1SA	—	4♥		

Exemple :

♠ A D 9 8 6
♥ R V 10 8 2
♦ 9 3
♣ 7

On peut aussi décider que 4♣ promet 5 piques et 6 cœurs, et que 4♦ promet 6 piques et 5 cœurs. Cette convention peut d'ailleurs être adaptée sur l'ouverture de 1SA (voir 13.1).

1m	—	1M	—	Pour les jouer.
1SA	—	4M		

1m	—	1M	—	19–20 H (proposition de petit chelem).
1SA	—	4SA		

1m	—	1M	—	23–24 H (proposition de grand chelem).
1SA	—	5SA		

Selon Alain Lévy, cette enchère est forcing et promet au moins 20 H, à la recherche de 6♣ en fit 4-4.

1m	—	1M	—	21–22 H (conclusif).
1SA	—	6SA		

7.2.3 1♥ — 1♠ — 1SA — ?

1♥	—	1♠	—	Relai.
1SA	—	2♣		

Roudi, ou ping-pong, etc.

1♥	—	1♠	—	Naturel, faible.
1SA	—	2♦		

1♥	—	1♠	—	Pour les jouer (faible).
1SA	—	2♥		

1♥	—	1♠	—
1SA	—	2♠	—

Pour les jouer (cinq cartes, 5–10 H).

1♥	—	1♠	—
1SA	—	2SA	—

Proposition (pas forcément régulier).

1♥	—	1♠	—
1SA	—	3m	—

Bicolore 5-4, forcing de manche.

1♥	—	1♠	—
1SA	—	3♥	—

Fitté, bon espoir de chelem (soutien différé).

1♥	—	1♠	—
1SA	—	3♠	—

6 cartes, force à préciser.

Non forcing dans le S.E.F. (qui joue le Roudi fixe, une sorte de Ping-Pong). Si on joue le Roudi constant (classique), c'est forcing de manche.

1♥	—	1♠	—
1SA	—	3SA	—

Pour les jouer (pas forcément régulier).

1♥	—	1♠	—
1SA	—	4m	—

Cette enchère existe-t-elle réellement ?

1♥	—	1♠	—
1SA	—	4♥	—

Fitté, pas d'espoir de chelem (soutien différé).

1♥	—	1♠	—
1SA	—	4♠	—

Pour les jouer.

7.3 L'ouvreur a fait un bicolore économique

7.3.1 1♦ — 1M — 2♣ — ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 37–39.

Avec un 5-4 ou un 5-5 majeur, 3 trèfles et 8–10 H, on sera peut-être amené à passer, bien que l'ouvreur puisse encore avoir 17 H. Ceci dit, les misfits dans tous les sens ne présagent rien de bon. (Faire une quatrième forcing est mal car l'ouvreur répondra souvent 3♦, et là c'est le drame.)

Index des enchères

1♦	—	1M	—
2♣	—	—	—

5–8 H, préférence trèfle.

Le répondant a en général 4 cartes à trèfles, parfois 3 s'il est franchement misfitté carreaux (singleton ou chicane). Avec 4 trèfles, 8 H et un jeu agréable, le répondant doit faire un effort à 3♣.

1♦	—	1M	—
2♣	—	2♦	—

5–10 H, préférence carreau.

Le répondant possède entre 2 et 5 cartes à carreaux. C'est donc soit une simple préférence, soit un vrai soutien (mais faible). L'éventail est donc assez large :

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

Avec 9–10 H et un soutien, il faut sauter à 3♦.

Remarque : dans le système standard, 3♦ est forcing de manche, donc on dit 2♦ jusqu'à 11 H.

1♦	—	1♠	—
2♣	—	2♥*	—

Quatrième couleur forcing : ≥ 11 H, aucune enchère naturelle satisfaisante.

Cette enchère est artificielle, forcing, auto-forcing et par conséquent forcing de manche. En effet, si l'ouvreur fait l'enchère négative de 3♦, le caractère auto-forcing imposera de dire au moins 3SA ou de faire une enchère au palier de 3 sans fit connu. Il faut donc avoir les moyens de ce genre d'ambitions.

Selon Alain Lévy, toutefois, le répondant peut indiquer qu'il a exactement 11 H dans l'unique séquence :

S	O	N	E
1♦	—	1♠	—
2♣	—	2♥*	—
2♠	—	2SA	—

Le répondant a nécessairement 5 piques, sinon il aurait dit 2SA sur 2♣. Il a donc un jeu du type ♠ R V 9 8 5 ♥ A 10 8 ♦ R 7 ♣ 9 6 5.

Cas d'utilisation :

- avec un défaut d'arrêt à cœur ;
- avec au moins cinq cartes à piques ;
- avec un fit mineur.

1♦	—	1M	—
2♣	—	2M	—

6–10 H, ≥ 6 cartes à M.

Exemples (à pique) :

♠ R D 10 8 5 4	♠ R 10 8 6 4 3
♥ V 6 4	♥ A 7 4
♦ 7	♦ 8 5
♣ 10 8 4	♣ R 4

Si la main est minimum avec une majeure inexistante, il n'y a aucun intérêt à en parler. Ainsi, avec ♠ 10 8 7 5 3 2 ♥ D 5 ♦ R 10 4 ♣ V 9, on dira simplement 2♦. Inversement, avec 10 H et une belle couleur sixième, il vaudra mieux sauter à 3M.

On peut, à la limite, posséder seulement 5 cartes, à condition qu'elles soient très belles, car il ne faudra pas s'étonner que l'ouvreur saute à la manche avec deux cartes et une bonne main.

1♦	—	1M	—
2♣	—	2SA	

11 H, 4 cartes à M, arrêt dans l'autre majeure.

Exemple : ♠ D 9 8 5 ♥ R 10 8 ♦ V 9 3 ♣ A V 4. Le fit carreau fournira des levées à sans-atout et compense (presque) la distribution 4-3-3-3.

1♦	—	1M	—
2♣	—	3♣	

8–11 HL, ≥ 4 trèfles.

On peut être 4-4, 4-5, 5-4 voire 5-5. Enchère non forcing, pour essayer de trouver 3SA, 4M ou 5♣. Si l'ouvreur continue le dialogue, on sera forcing de manche (avec la possibilité de s'arrêter à 4♣).

Exemples :

- ♠ A V 8 7 ♥ 7 5 3 ♦ R 8 ♣ R 9 8 6 ; la quatrième couleur forcing ne permettrait pas de s'arrêter avant la manche ;
- ♠ R V 9 6 5 ♥ 10 8 5 ♦ 9 ♣ A V 8 6 ; parfait pour 4♠, acceptable pour 5♣, il faut faire un effort.

1♦	—	1M	—
2♣	—	3♦	

9–11 H, ≥ 3 carreaux (souvent 4).

Soutien limite : cette enchère non forcing s'emploie avec des mains juste trop faibles pour ne pas pouvoir passer par une quatrième couleur forcing. On a quand même envie de faire un effort.

Remarque⁴ : dans le système standard, cette enchère montre un bon fit et une main irrégulière en restant ambiguë sur le nombre de cœurs. Elle est forcing (donc forcing de manche en gros). Une variante consiste à dire qu'on n'a que 4 cœurs et qu'on passe par une quatrième couleur sinon. Dans ces deux systèmes, on se contente d'une bête préférence à 2♦ jusqu'à 11 points ! J'aime pas...

1♦	—	1♠	—
2♣	—	3♥	

≥ 13 H, bicolore 5-5 concentré.

Exemple : ♠ R D V 8 5 ♥ A D V 8 6 ♦ V 3 ♣ 6.

1♦	—	1M	—
2♣	—	3M	

10 H, ≥ 6 belles cartes à M (non forcing).

Exemple : ♠ A R D 10 8 5 ♥ 10 4 ♦ V 9 5 ♣ 8 7.

1♦	—	1M	—
2♣	—	4♣	

Main de chelem, ≥ 5 trèfles, ≥ 5 cartes à M.

Avec seulement 4 cartes à M, on aurait répondu 2♣ à l'ouverture.

Exemple : ♠ A R 9 6 5 ♥ A 5 ♦ 6 ♣ R D 10 8 4.

7.3.2 1♥ — 1♠ — 2m — ?

1♥	—	1♠	—
2m	—	—	

Misfitté cœur, faible, petit soutien à m.

1♥	—	1♠	—
2♣	—	2♦	

Quatrième couleur forcing.

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 15.

Auto-forcing, mais pas forcing de manche.

1♥	—	1♠	—	Préférence cœur.
2m	—	2♥	—	

1♥	—	1♠	—	6 cartes, faible.
2m	—	2♠	—	

1♥	—	1♠	—	Naturel, non forcing.
2m	—	2SA	—	

1♥	—	1♠	—	Quatrième couleur forcing.
2♦	—	3♣	—	

Evidemment forcing de manche.

1♥	—	1♠	—	Soutien non forcing (8–11 HL, 4 cartes).
2m	—	3m	—	

1♥	—	1♠	—	Bicolore 5-5.
2♣	—	3♦	—	

1♥	—	1♠	—	Fitté, bon espoir de chelem (soutien différé).
2m	—	3♥	—	

1♥	—	1♠	—	Non forcing.
2m	—	3♠	—	

1♥	—	1♠	—	Naturel.
2m	—	3SA	—	

1♥	—	1♠	—	Fitté, faible espoir de chelem (soutien différé).
2m	—	4♥	—	

1♥	—	1♠	—	Naturel (6 cartes), pour les jouer.
2m	—	4♠	—	

7.3.3 1♠ — 2♣ — 2♦ — ?

1♠	—	2♣	—
2♦	—	2♠	

Préférence (2 cartes), non forcing (10–11 H).

Quand aucune autre enchère (2SA, 3♣) n'est possible.

1♠	—	2♣	—
2♦	—	3♠	

Fitté, bon espoir de chelem (soutien différé).

7.3.4 1♠ — 1SA — 2♣ — ?

Index des enchères

1♠	—	1SA	—
2♣	—	2♦	

Misfitté, avec des carreaux.

Autre convention : Texas facultatif pour les cœurs⁵, promet 5 cœurs et une tolérance pour une couleur noire.

Le partenaire peut accepter la rectification à cœur s'il n'y détient pas de singleton, voire soutenir à saut avec le fit et un beau jeu. Il peut refuser et mettre 2♠ avec un singleton cœur, ou 2 petits cœurs et 6 beaux piques. Il peut aussi répéter les trèfles.

Le répondant dispose d'un tour d'enchère facultatif sur lequel il pourra proposer les sans-atouts, revenir à trèfle, etc. Exemple :

♠ 6 4
♥ A 10 8 4 2
♦ D 10 2
♣ A 9 8

Le répondant dit 2♦* puis, sur un probable 2♥ ou 2♠ du partenaire, fait un effort à 2SA.

1♠	—	1SA	—
2♣	—	2♥	

Naturel⁶.

Si on joue le Texas facultatif à 2♦, l'enchère de 2♥ promet 6 cœurs, ou seulement 5 et un misfit dans les noires.

7.4 L'ouvreur a répété sa couleur au palier de 2

7.4.1 1♣ — 1♦ — 2♣ — ?

Présentation générale

On peut passer, répéter sa couleur dans 6 cartes, etc. Attention, il n'y a pas de troisième couleur forcing dans cette séquence.

5. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 23–24.

6. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 23–24.

Index des enchères

1♣	—	1♦	—
2♣	—	—	—

Pour les jouer.

1♣	—	1♦	—
2♣	—	2♦	—

6–10 H, ≥ 6 carreaux, non forcing.

1♣	—	1♦	—
2♣	—	2M	—

Inversée forcing de manche.

Ce n'est pas une troisième couleur forcing, mais bien une enchère naturelle.

Exemple à cœur (si on ne joue pas le soutien mineur inversé) :

♠ A 8 4
 ♥ A 10 3
 ♦ A 5
 ♣ V 10 8 7 6

Remarque : une troisième enchère à 2SA de l'ouvreur limiterait la main à la première zone.

1♣	—	1♦	—
2♣	—	2SA	—

11–12 HL, pas de problème d'arrêt, pas forcément régulier.

1♣	—	1♦	—
2♣	—	3♣	—

10–12 S, ≥ 3 trèfles (ou deux avec un gros honneur), problème pour annoncer SA.

Non forcing.

1♣	—	1♦	—
2♣	—	3♦	—

11–12 H, ≥ 6 carreaux, non forcing.

1♣	—	1♦	—
2♣	—	3♥	—

Puissant bicolore au moins 6-5.

1♣	—	1♦	—
2♣	—	3♠	—

Puissant bicolore au moins 6-5.

1♣	—	1♦	—
2♣	—	3SA	—

13–16 HL, pas de problème d'arrêt, pas forcément régulier.

1♣	—	1♦	—
2♣	—	4♣	—

≥ 18 S, jeu fitté et irrégulier.

7.4.2 1m — 1M — 2m — ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 762, pp. 25–28.

Index des enchères

1♦	—	1♠	—
2♦	—	—	—

0–8 H.

Pas la peine de se fatiguer quand on n'a pas d'espoir de manche et que le partenaire promet une couleur raisonnable pour une partielle. Exemples :

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

1♦	—	1♠	—
2♦	—	2♥*	—

Troisième couleur forcing.

Cf. 12.2.

1♦	—	1♠	—
2♦	—	2♠	—

8–9 H, ≥ 6 piques.

C'est une enchère plutôt encourageante. Son but n'est pas d'améliorer la partielle mais de trouver certaines manches.

1♦	—	1♠	—
2♦	—	2SA	—

Propositionnel.

Le jeu doit valoir l'équivalent de 11 H, mais on doit valoriser fortement un éventuel fit carreau, source importante de levées. Exemple : ♠ 10 9 8 6 ♥ A 10 ♦ V 10 5 ♣ A 10 8 6.

1♦	—	1♠	—
2♦	—	3♣	—

≥ 12 H, ≥ 4 trèfles.

Bon, en fait, un honneur troisième suffit selon notre bon Alain Lévy. Exemple :

♠ D V 9 8 5
 ♥ 6 4 3
 ♦ A 9
 ♣ A R 6

1♦	—	1♠	—
2♦	—	3♦	—

8–10 H, ≥ 2 carreaux (plutôt 3).

Dans l'espoir de jouer 3SA, 4♠ ou 5♦.

1♦	—	1♠	—
2♦	—	3♥	—

≥ 12 H, ≥ 5 cœurs.

Pour certains, cette enchère montre une main limite. Pour d'autres (option présentée ici), c'est un bicolore forcing de manche.

1♦	—	1♠	—
2♦	—	3♠	—

10 H, ≥ 6 piques (non forcing).

De beaux piques tout de même. Main limite, l'ouvreur rendra son verdict.

1♦	—	1♠	—
2♦	—	3SA	

12–15 H, pour les jouer.

Il faut tenir les deux autres couleurs et n'avoir ni 5 piques, ni un espoir de chelem à carreau⁷. Ceci dit, avec une distribution exceptionnelle, l'ouvreur est en droit de corriger en sautant directement à 5♦. Exemple : ♠D 10 9 6 ♥R V 8 ♦V 5 ♣A D 9 4.

1♦	—	1♠	—
2♦	—	4♦	

Recherche de chelem à carreau.

1♦	—	1♠	—
2♦	—	4♠	

Pour les jouer.

Plein de piques, un jeu agréable mais avec des espoirs de chelem à présent limités. Exemple : ♠A D V 10 8 7 4 ♥R 10 3 ♦9 4 ♣6. L'ouvreur doit reparler s'il est plutôt maximum, avec des honneurs utiles (honneurs piques, honneurs maîtres à carreaux, As ou courtes dans les autres couleurs). Une main typique : ♠R 5 3 ♥8 ♦A R 8 6 5 2 ♣A 9 4.

Avec un jeu encore plus beau (et toujours plein de piques), on commencera par nommer une troisième couleur avant de revenir à pique.

7.4.3 1♦ — 2♣ — 2♦ — ?

1♦	2♣
2♦	—

Pour les jouer.

1♦	2♣
2♦	2M

Forcing de manche.

1♦	2♣
2♦	2SA

Proposition, arrêts en majeures, pas forcément régulier.

1♦	2♣
2♦	3♣

Naturel, non forcing.

1♦	2♣
2♦	3♦

Forcing de manche (peut-être seulement trois cartes).

1♦	2♣
2♦	3M

Bicolore 6-5.

1♦	2♣
2♦	3SA

Pour les jouer.

1♦	2♣
2♦	4♦

Chelemique.

7. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 25.

7.4.4 1♥ — 1♠ — 2♥ — ?

Présentation générale

Attention, il n'y a pas de soutien différé super-fort (≥ 15 H) dans cette séquence. Si le répondant est si fort avec des cœurs, il devra encore passer par une inversée (3m) avant de fitter.

Index des enchères

1♥	1♠	6 cartes, faible.
2♥	2♠	

1♥	1♠	Proposition.
2♥	2SA	

Logiquement : courte à cœur et arrêts dans les mineures.

1♥	1♠	Inversée forcing de manche.
2♥	3m	

1♥	1♠	2 cartes, propositionnel.
2♥	3♥	

Attention, ce n'est pas un soutien différé ! Comme 2♥ promet six cartes, il faut bien avoir une enchère avec le fit nouvellement connu.

1♥	1♠	6 cartes, main limite, non forcing.
2♥	3♠	

1♥	1♠	Pour les jouer.
2♥	3SA	

Courte à cœur, arrêts dans les mineures.

1♥	1♠	Pour les jouer.
2♥	4♥	

Deux ou trois cœurs, peu d'espoir de chelem.

1♥	1♠	Pour les jouer (6 cartes).
2♥	4♠	

7.4.5 1M — 2m — 2M — ?

Présentation générale

Les développements présentés sont ceux du S.E.F., avec le changement 2 sur 1 non forcing de manche. Si le 2 sur 1 est forcing de manche, c'est plutôt plus facile...

Index des enchères

1♥	2m
2♥	2♠

Naturel, forcing de manche.

1M	2m
2M	2SA

Naturel, non forcing.

1M	2♦
2M	3♣

Naturel, forcing de manche.

1M	2m
2M	3m

Naturel, 6 cartes, non forcing.

1M	2♣
2M	3♦

Naturel, forcing de manche.

1♠	2m
2♠	3♥

Naturel, forcing de manche

1M	2m
2M	3M

Fitté, bon espoir de chelem (≥ 15 S).

1♥	2m
2♥	3♠

Bicolore 6-5.

1M	2m
2M	3SA

Naturel, pour les jouer.

1M	2m
2M	4M

Fitté, faible espoir de chelem.

Chapitre 8

Deuxième enchère du répondant après un redemande forte de l'ouvreur

8.1 L'ouvreur a fait un bicolore cher

8.1.1 $1\clubsuit - 1M - 2\diamondsuit - ?$

Similaire à la séquence $1m - 1\spadesuit - 2\heartsuit$.

8.1.2 $1m - 1\spadesuit - 2\heartsuit - ?$

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 762, pp. 34–35.

Les deux seules réponses non forcing de manche sont 2SA et la répétition de la couleur du répondant sans saut (avec 5 cartes).

Index des enchères

$1\diamondsuit$	—	$1\spadesuit$	—	force variable, ≥ 5 piques
$2\heartsuit$	—	$2\spadesuit$	—	

On profite du caractère auto-forcing du bicolore cher pour annoncer ses 5 piques. La main peut être faible, moyenne ou forte.

Avec une main intéressante, il est plus important de soutenir l'ouvreur dans une de ses couleurs que de répéter ses 5 piques. Avec une main très faible, un 2SA modérateur est mieux adapté.

$1\diamondsuit$	—	$1\spadesuit$	—	Modérateur.
$2\heartsuit$	—	2SA	—	

Aussi appelé « 2SA coup de frein ». Main minimum, on s'arrêtera peut-être à une partielle. L'inconvénient de cette convention, c'est qu'on risque de jouer 3SA de la mauvaise main. On peut inverser les rôles de 2SA et de la quatrième couleur quand celle-ci est moins chère pour éviter cela.

1♦	—	1♠	—	≥ 8 H, pas d'enchère naturelle
2♥	—	3♣	—	

Attention, dénie formellement la présence de 5 piques. S'effectue plutôt avec des jeux très réguliers, sans arrêt dans la couleur.

1♦	—	1♠	—	Soutien forcing de manche.
2♥	—	3♦	—	

Cette enchère ne dénie pas 5 piques. Exemple (caricatural) :

♠ 108632
♥ R7
♦ RD4
♣ A103

1♦	—	1♠	—	Soutien forcing de manche.
2♥	—	3♥	—	

Par inférence, cette enchère promet 5 piques. Exemple :

♠ A10985
♥ AV86
♦ R7
♣ 65

On ne saute pas à 4♥ avec seulement 4 cartes : l'ouvreur peut n'en posséder que 3 !

1♦	—	1♠	—	≥ 6 beaux piques, forcing de manche.
2♥	—	3♠	—	

Les piques doivent être jouables en face d'un singleton. Exemple :

♠ ADV1083
♥ D95
♦ 6
♣ R84

1♦	—	1♠	—	9–11 H, pour les jouer.
2♥	—	3SA	—	

Avec 7–8 H, on passe par 2SA avant de dire 3SA.

Les honneurs sont plutôt à pique et à trèfle. Cette enchère est donc plutôt décourageante pour aller plus loin.

1♦	—	1♠	—	Bicolore 5-5 limité à la manche.
2♥	—	4♥	—	

Avec 4 cartes à cœur, il faut soutenir au palier de 3 (cf. ci-dessus).

8.2 L'ouvreur a fait un bicolore à saut

8.2.1 1♣ — 1♦ — 2M — ?

Présentation générale

Tout est forcing de manche, donc on peut se faire plaisir...

D'après ce que j'ai pu glaner sur le net, les redemandes du répondant ressemblent à ce qui suit.

Il n'y a pas de 2SA modérateur après un bicolore cher ; c'est au contraire une enchère positive. On dispose également de la quatrième couleur forcing, en particulier pour détecter les fits 5-3.

L'ouvreur peut-il avoir seulement 3 cartes à M et avoir caché un fit à carreaux dans un jeu particulièrement puissant ? (Dans ce cas la redemande du répondant à 4M est bien sûr interdite.)

J'ai la flemme de réfléchir aux fins possibles des enchères, mais déjà, on doit être sur de bons rails...

Index des enchères

1♣	—	1♦	—	minimax (5-8 HL ou ≥ 12 HL), jeu régulier.
2M	—	2SA		

Exemple :

♠ RD9
♥ RV3
♦ RV873
♣ 106

1♣	—	1♦	—	quatrième couleur forcing.
2♥	—	2♠		

Cette enchère permet, entre autres, d'exprimer les mains inconsistantes¹ : ♠ 1062 ♥ R63 ♦ D8742 ♣ V5. Pas de fit, impossible de répéter les carreaux, pas d'arrêt pique : pas d'autre enchère.

1♣	—	1♦	—	≥ 3 trèfles.
2M	—	3♣		

Soutien plutôt positif² : avec trois petits trèfles et une main faible, on peut dire 2♠.

Exemple (où M=♥) :

♠ 1073
♥ V8
♦ A9652
♣ R95

1♣	—	1♦	—	≥ 6 carreaux.
2M	—	3♦		

1♣	—	1♦	—	≥ 4 cartes dans M.
2M	—	3M		

1♣	—	1♦	—	9-11 H, régulier.
2M	—	3SA		

1♣	—	1♦	—	ambitions chelemiques, ≥ 4 trèfles.
2M	—	4♣		

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 36.

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 37.

8.2.2 1m — 1♥ — 2♠ — ?

1♣	—	1♥	—
2♠	—	3♠	

4 piques³.

Soutien obligatoire, force indéterminée. Il ne faut pas fitter au palier de 4 car l'ouvreur peut n'avoir que 3 piques.

8.2.3 1♦ — 1M — 3♣ — ?

Présentation générale

Dans cette situation, le répondant peut rarement préciser sa force tout de suite.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 762, pp. 36–37.

Index des enchères

1♦	—	1♠	—
3♣	—	3♦	

Préférence carreau.

Zone très large, de la simple préférence à un fit juste inférieur au saut à 4♦. Comme on peut utiliser la quatrième couleur sans contrainte de force, je préfère que cette enchère promette 3 carreaux. Selon Alain Lévy, en revanche, on peut dire 3♦ avec un jeu comme ♠RV82 ♥654 ♦R4 ♣V984.

Autres exemples :

♠ A9642
♥ 954
♦ 1084
♣ R9

♠ A10652
♥ 54
♦ DV7
♣ A95

1♦	—	1♠	—
3♣	—	3♥	

Quatrième couleur forcing.

Ne promet aucun point supplémentaire. Possible avec 5 piques laids, la recherche de 3SA reste une priorité. On a souvent un fit trèfle dans une main banale, puisqu'on n'a ni soutenu les carreaux, ni répété les piques, ni conclu à 3SA.

Exemples :

♠ RD85
♥ 1085
♦ V
♣ V9642

♠ D9765
♥ 983
♦ 64
♣ RD7

♠ AV96
♥ A52
♦ 63
♣ 9753

Dans le dernier exemple, la main est forte, mais le but est de faire jouer 3SA de la bonne main.

1♦	—	1♠	—
3♣	—	3♠	

≥ 5 piques convenables.

Force indéterminée.

♠ RV1086

♥ D5

Exemple :

♦ 107

♣ D652

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 31.

1♦	—	1♠	—
3♣	—	3SA	—

Jeu régulier, arrêt cœur.

Enchère assez décourageante, qui n'exclut pas 5 cartes à pique.

Exemple :
 ♠ V 9 8 5 4
 ♥ R D 10
 ♦ 9 4
 ♣ D 10 3

1♦	—	1♠	—
3♣	—	4♣	—

Fitté, chelemique.

En principe, 5 trèfles (l'ouvreur peut n'en avoir que 3). Peut comprendre 5 piques.

Exemples :
 ♠ A 10 8 6 4 ♠ A 8 5 4 2
 ♥ 5 ♥ 8 2
 ♦ R 2 ♦ D 5
 ♣ A D 9 7 4 ♣ R D V 4

1♦	—	1♠	—
3♣	—	4♦	—

Fitté, chelemique.

1♦	—	1♠	—
3♣	—	4♥	—

Peau de banane.

Si on en a discuté, c'est plutôt un Splinter (un 5-5 majeur limite n'aurait aucun intérêt et serait même dangereux face à un 6-5 mineur), avec 5 ou même 6 trèfles. Exemple : ♠ A 9 8 3 ♥ 7 ♦ 10 8 ♣ D V 10 6 5 2.

Si on n'en a pas discuté, c'est une enchère forcing de plantage.

1♦	—	1♠	—
3♣	—	4SA	—

Quantitatif.

Très régulier, une petite ouverture. Exemple : ♠ R D 10 6 ♥ A D 6 ♦ V 10 3 ♣ V 9 8.

8.2.4 1♥ — 1♠ — 3♣ — ?

Index des enchères

1♥	—	1♠	—
3♣	—	3♦	—

Quatrième couleur forcing.

Exemple⁴ :
 ♠ R D V 6
 ♥ 9 7
 ♦ 9 5 2
 ♣ 8 5 3 2

1♥	—	1♠	—
3♣	—	3♥	—

Soutien différé.

Si on n'était pas fitté, on aurait (au pire) la quatrième couleur comme voie de garage⁵.

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 36.

5. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 36.

8.2.5 1♥ — 1♠ — 3♦ — ?

Index des enchères

1♥	—	1♠	—
3♦	—	3♥	—

Préférence.

La quatrième couleur ferait dépasser 3SA. Il faut se résoudre à exprimer une bête préférence⁶. On peut aussi, bien sûr, être fitté fort, mais on le précisera ensuite.

Exemples :

♠ R D V 6
♥ 9 7
♦ 9 5 2
♣ 8 5 3 2

♠ D V 6 3 2
♥ R 8
♦ V 4 3
♣ 10 4 3

♠ A D 9 4 3
♥ R D 8
♦ 8 3
♣ A 5 2

1♥	—	1♠	—
3♦	—	3♠	—

≥ 6 piques jouables⁷.

On est plutôt misfit dans les couleurs du partenaire. La force n'est pas précisée pour le moment. Exemples :

♠ D V 10 8 7 6
♥ 4
♦ D 10 3
♣ V 8 5

♠ A R V 9 8 6
♥ D 4
♦ 8 5
♣ A 5 4

1♥	—	1♠	—
3♦	—	3SA	—

Tendance déprime, avec l'arrêt trèfle⁸.

Il n'est pas rare qu'on soit assez long à trèfle d'ailleurs. Exemple : ♠ D 10 4 3 ♥ 5 2 ♦ 8 3 ♣ A V 10 7 5.

8.3 L'ouvreur a fait une redemande à 2SA

8.3.1 1♣ — 1♦ — 2SA — ?

En construction...

8.3.2 1m — 1M — 2SA — ?

Présentation générale

Le problème est de retrouver les fits majeurs, tout en distinguant les séquences de manches de celles de chelem. Dans le système standard, toute enchère autre que passe est forcing de manche.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 762, pp. 32–34. Alain Lévy y décrit aussi un système de réponses basé sur le Texas.

6. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 36.

7. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 30.

8. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 30.

Index des enchères

1m	—	1M	—
2SA	—	—	—

Rien à dire.

1♦	—	1♥	—
2SA	—	3♣*	—

Interrogative à cœur.

5 cartes à cœur⁹. L'ouvreur répond 3♥ s'il est fitté et 3♦ sinon.

1♣	—	1♥	—
2SA	—	3♦*	—

Interrogative à cœur.

5 cartes à cœur¹⁰. L'ouvreur répond 3♥ s'il est fitté et 3SA sinon.

1♦	—	1♠	—
2SA	—	3♣*	—

Interrogative.

5 cartes à pique, sans 4 cœurs. L'ouvreur répond 3♠ s'il est fitté et 3♦ sinon.

Pour Anne-Laure et moi, cette enchère interroge sur la présence de 4 cœurs ou de 3 piques. L'ouvreur répond en priorité 3♥ avec les cœurs, 3♠ avec les piques et 3♦ sinon. Ainsi, dans la séquence

S	N
1♦	1♠
2SA	3♣
3♥	3♠

le répondant dénie quatre cœurs et montre cinq piques (ce n'est pas un départ en contrôles fitté).

1♣	—	1♠	—
2SA	—	3♦*	—

Interrogative.

5 cartes à pique, sans 4 cœurs. L'ouvreur répond 3♠ s'il est fitté et 3SA sinon.

Pour Anne-Laure et moi, cette enchère interroge sur la présence de 4 cœurs ou de 3 piques. L'ouvreur répond en priorité 3♥ avec les cœurs, 3♠ avec les piques et 3SA sinon.

1m	—	1M	—
2SA	—	3m	—

≥ 4 cartes à m.

Soit une main irrégulière qui ne permet pas encore de connaître la bonne manche, soit une main chelemique. Selon Alain Lévy, on peut avoir 5 piques, mais la recherche du fit 5-3 n'est pas la priorité pour l'ouvreur.

1m	—	1♠	—
2SA	—	3♥	—

5 piques, 4 cœurs.

Chez Anne-Laure et moi, cette enchère est inutile (on passe par 3♣). Par conséquent, 3♥ promet un bicolore 5-5.

1m	—	1M	—
2SA	—	3M	—

6 cartes, main de chelem.

9. cf *Le Bridgeur*, n° 761, p. 4.

10. cf *Le Bridgeur*, n° 761, p. 4.

L'ouvreur répondra 3SA pour exprimer une réticence à M, et partira en contrôles sinon.

1m	—	1♠	—
2SA	—	3SA	

Pour les jouer.

1♦	—	1♠	—
2SA	—	4♣	

Bicolore 5-5, sérieuses ambitions de chelem.

1m	—	1♠	—
2SA	—	4m	

Fitté, main chelemique.

1m	—	1♠	—
2SA	—	4♥	

5-5 sans espoir de chelem.

À la réflexion, on pourrait donc décider que 3♥ est une enchère chelemique. À voir.

1m	—	1♠	—
2SA	—	4♠	

6 piques sans espoir de chelem.

Toutes les enchères autres que passe étant forcing de manche, on sera parfois amené à dire 4♠ avec un jeu pas terrible, mais avec lequel on ne serait guère mieux à 2SA. Exemple : ♠RV8654 ♥9 ♦108 ♣9854.

1m	—	1♠	—
2SA	—	4SA	

Quantitatif.

1m	—	1♠	—
2SA	—	5m	

Pour les jouer.

Enchère rare : jeu de manche mais sans espoir de chelem, donc plutôt faible et très distribué. Exemple : ♠A852 ♥109 ♦D976532 ♣—.

1m	—	1♠	—
2SA	—	5SA	

Quantitatif.

Selon Alain Lévy, c'est aussi un moyen de retrouver des chelems à trèfles en fit 4-4.

8.3.3 1♥ — 1♠ — 2SA — ?

Similaire à la séquence précédente, 1m — 1M — 2SA.

8.4 L'ouvreur a répété sa couleur avec un saut

8.4.1 1♣ — 1♦ — 3♣ — ?

Le répondant a une idée assez précise du jeu de l'ouvreur car, en pratique, celui-ci est limité à 19 points : sinon, il aurait ouvert de 2♣ ou 2♦.

Le répondant peut passer, se décrire en vue de 3SA (ou d'un contrat mineur), planter 3SA, etc.

Problème : comment se passe la troisième couleur ici, quels sont les développements pour les chelems, etc. ?

8.4.2 1m — 1M — 3m — ?

Présentation générale

Tout autre enchère que passe est forcing de manche. En général, le répondant passe avec 5–6 H et reparle sans complexe à partir de 9 H. Entre les deux, il faut peser sa main en accordant toute son importance aux possibilités d'affranchissement des carreaux dans un contrat à sans-atout.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 763, pp. 31–34

Index des enchères

1♦	—	1♠	—
3♦	—	3♥	—

Force à cœur.

Dans le but de jouer 3SA, avec une faiblesse à trèfle. On peut avoir 5 piques, mais la priorité de l'ouvreur doit être de déclarer 3SA avec un arrêt trèfle.

1♦	—	1♠	—
3♦	—	3♠	—

Pas de force à cœur.

A priori dans le but de jouer 3SA, avec une faiblesse à cœur.

On peut aussi avoir 5 ou 6 piques et le contrat de 4♠ en ligne de mire. Exemples :

♠ A D 8 7 5 2
♥ R 9 5
♦ 7
♣ 9 5 2

♠ R D 10 6 4
♥ 4
♦ 9 3
♣ A 9 6 3 2

1♦	—	1♠	—
3♦	—	3SA	—

Pour les jouer.

Un arrêt plus ou moins beau dans les autres couleurs, pas d'ambition de chelem.

1♦	—	1♠	—
3♦	—	4♣	—

Bicolore 5-5 puissant.

Attention, ce n'est pas un contrôle anticipé avec atout carreau.

1♦	—	1♠	—
3♦	—	4♦	—

Fit avec espoir de chelem.

1♦	—	1♠	—
3♦	—	4♥	—

Descriptif et limité.

1♦	—	1♠	—
3♦	—	4♠	—

Descriptif et limité.

1♦	—	1♠	—
3♦	—	4SA	—

Quantitatif.

Si on veut faire un Blackwood, il faut passer par 4♦. Ceci dit, le 4SA quantitatif est à éviter car l'ouvreur va devoir prendre une décision délicate, avec une main difficile à évaluer en points.

8.4.3 $1\heartsuit - 1\spadesuit - 3\heartsuit - ?$

En construction...

8.4.4 $1M - 2m - 3M - ?$

$1\spadesuit$	—	$2\diamondsuit$	—
$3\spadesuit$	—	$4\heartsuit$	—

Ambigu ¹¹

A priori, contrôle anticipé avec acceptation de l'atout pique et une lacune à trèfle.
Peut aussi, très rarement, montrer un bicolore carreau-cœur puissant.

11. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 42.

Chapitre 9

Deuxième enchère du répondant : autres séquences

9.1 Séquences après que le répondant a soutenu l'ouvreur

9.1.1 1M — 2M — 2SA — ?

Présentation générale

Cf. 12.3 et *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 49–51.

Index des enchères

1M	—	2M	—	Non minimal, force à m
2SA	—	3m		

Exemple (à pique) : avec
♠ 10 6 5
♥ V 9
♦ A 7 6 4 2 , on dit 3♣ car on privilégie l'ordre économique.
♣ R V 10

1M	—	2M	—	Vraiment minimum.
2SA	—	3M		

Exemples (à pique) :
♠ R V 7 2 ♠ 8 4 2
♥ 8 5 ♥ 5
♦ 4 3 2 ou ♦ A 10 6 5 3 .
♣ V 8 6 3 ♣ 9 7 6 4

1M	—	2M	—	Maximum, pas de plus-value de coupe, du jeu partout.
2SA	—	3SA		

Exemple :
♠ D 5 4
♥ D 10 3
♦ R 7 4 2 .
♣ D V 6

1M	—	2M	—
2SA	—	4m	—

Jeu non minimum, pas de force particulière mais une courte à m (souvent 4 atouts).

1♠	—	2♠	—
2SA	—	4♥	—

Jeu non minimum, pas de force particulière mais une courte à cœur (souvent 4 atouts).

Exemple :

♠ R 10 5 2
♥ 4
♦ V 9 6 4
♣ D 10 6 2

1M	—	2M	—
2SA	—	4M	—

Jeu non minimum, pas de force particulière mais un bon fit.

Exemple (à pique) :

♠ R D 6 4
♥ D 2
♦ 10 8 4
♣ V 10 5 2

9.1.2 1M — 2M — enchère d'essai à la couleur — ?

Présentation générale

Cf. 12.3 et *Le Bridgeur*, n° 761, p. 49.

Index des enchères

1♠	—	2♠	—
3♣	—	3♦	—

Hésitation pour la manche, force à carreau.

Exemple :

♠ V 5 4
♥ D 10 3
♦ R D 10 7 4
♣ 9 5

. Une seule couvrante dans la couleur d'essai, une main moyenne

qui peut s'avérer très positive si les carreaux tombent bien, mais un peu juste si le partenaire n'est pas intéressé. On doit l'en informer.

1♠	—	2♠	—
3♥	—	3♠	—

Déprime (conclusif).

Exemple :

♠ 8 5 3
♥ 7 6 2
♦ R D 5
♣ R V 6 2

. La main est ici maximale en points, mais les honneurs vont sans

doute mal tomber et il y aura trop de perdantes cœur.

1♥	—	2♥	—
2♠	—	3♠	—

Positif, double fitté, laisse le choix du meilleur atout.

Exemple :

♠ A 10 9 4
♥ 8 6 2
♦ A 6 3
♣ 8 6 2

1♠	—	2♠	—
3♥	—	4♥	—

Positif, double fitté, laisse le choix du meilleur atout.

1♠	—	2♠	—
3♥	—	4♠	—

Conclusif.

Exemple : $\begin{array}{l} \spadesuit 1062 \\ \heartsuit AD4 \\ \diamondsuit 95 \\ \clubsuit V8432 \end{array}$. Les deux couvrantes dans la couleur d'essai ne laissent aucun

doute.

Exemple (bis) : $\begin{array}{l} \spadesuit R53 \\ \heartsuit D2 \\ \diamondsuit 10432 \\ \clubsuit A654 \end{array}$. Une seule couvrante cœur, mais la main est maximale,

avec deux cartes-clés qui ne peuvent pas mal tomber.

9.2 Séquences après un Drury

9.2.1 — — 1M — 2♣* — 2♦* — ?

	(—)	—	—
1♠	—	2♣*	—
2♦*	—	2♥	—

≥ 5 cœurs plutôt beaux, ≥ 3 piques.

Cette enchère, plus précise que 2♠, ne coûte pas grand-chose et permet de trouver des manches si les mains vont bien ensemble. Exemple :

$\begin{array}{l} \spadesuit D54 \\ \heartsuit AR643 \\ \diamondsuit V1042 \\ \clubsuit 3 \end{array}$

	(—)	—	—
1♠	—	2♣*	—
2♦*	—	2♠	—

Rien à dire.

Cette enchère intervient neuf fois sur dix. L'ouvreur passera en général. Avec un espoir de manche, il reparlera naturellement (2SA, 3m) et le répondant pourra dire s'il est fitté ou non, en donnant le plein de sa main (3♠ avec un Drury fitté minimal, 4♠ avec 11 points fittés sympathiques, autre chose sinon).

	(—)	—	—
1♠	—	2♣*	—
2♦*	—	2SA*	—

$11^+ \text{ H}, \geq 5$ beaux trèfles, ≥ 3 piques.

En effet, 2SA naturel n'aurait aucun intérêt (le but du Drury est précisément d'éviter ce contrat !) et 3♣ serait naturel non fitté.

Dans le même esprit que 3♦, à réserver à des mains exceptionnelles :

$\begin{array}{l} \spadesuit R72 \\ \heartsuit 85 \\ \diamondsuit 764 \\ \clubsuit ARV42 \end{array}$

	(—)	—	—
1♠	—	2♣*	—
2♦*	—	3♣	—

8–11 H, 6 beaux trèfles, pas de fit *a priori*.

Une exception aux fameuses deux cartes promises par le Drury. Exemple :

♠ 5
♥ D 3 2
♦ R 7 2
♣ A V 10 9 6 4

	(—)	—	—
1♠	—	2♣*	—
2♦*	—	3♦	—

11⁺ H, ≥ 5 beaux carreaux, ≥ 3 piques.

À réserver à des mains exceptionnelles. Exemple :

♠ A 9 2
♥ 5 4
♦ A D V 6 5
♣ 10 8 4

	(—)	—	—
1♠	—	2♣*	—
2♦*	—	3♠	—

13–14 S, 4 piques.

Main trop forte pour soutenir directement, plutôt plate sinon on aurait utilisé un Splinter. Le message est le suivant : « Je veux jouer la manche face à 12 H, mais je me méfie de l'ouverture en troisième. »

Chapitre 10

Troisième enchère de l'ouvreur

10.1 Le répondant a fait une quatrième couleur forcing de manche

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 39 pour la séquence :

S	O	N	E
1♦	—	1♠	—
2♣	—	2♥*	—
?			

Index des enchères

1♦	—	1♠	—
2♣	—	2♥*	—
2♠			

Fit pique.

Exemples : ♠ A 9 4 ♥ 5 ♦ R 10 8 7 6 ♣ A 8 6 5 voire, selon Alain Lévy, ♠ A 5 ♥ 6 5 ♦ R 8 5 4 3 ♣ A R D 7 .

1♦	—	1♠	—
2♣	—	2♥*	—
2SA			

Non fitté pique, un arrêt à cœur.

Exemples : ♠ 9 ♥ R V 6 ♦ D 10 7 3 2 ♣ R D V 4 ou ♠ 8 7 ♥ A D ♦ A V 8 7 4 ♣ R 9 8 6 .

1♦	—	1♠	—
2♣	—	2♥*	—
3♣			

Non fitté pique, pas d'arrêt cœur, ≥ 5 trèfles.

1♦	—	1♠	—
2♣	—	2♥*	—
3♦			

Ne promet pas un sixième carreau.

Non fitté pique, pas d'arrêt cœur, rien à dire.

10.2 Le répondant a répondu 2SA à un bicolore économique

Présentation générale

On s'intéresse aux séquences du type :

S	O	N	E
1X	—	1/2Y	—
2Z	—	2SA	—
?			

où Z est moins chère que X.

La répétition de la couleur d'ouverture est forcing et décrit un beau 6-4.
La répétition de la deuxième couleur montre plutôt un 5-5 faible.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 12.

Index des enchères

1♦	—	1♠	—
2♣	—	2SA	—
3♣			

bicolore 5-5 non forcing.

1♦	—	1♠	—
2♣	—	2SA	—
3♦			

beau bicolore 6-4, forcing.

1♠	—	2♣	—
2♦	—	2SA	—
3♦			

bicolore 5-5 non forcing.

1♠	—	2♣	—
2♦	—	2SA	—
3♠			

beau bicolore 6-4, forcing.

10.3 Le répondant a fait un soutien différé

L'ouvreur part en contrôle la plupart du temps. Avec Anne-Laure, nous jouons le 3SA modérateur de l'ouvreur (avec environ 12-14 DH). Ainsi, le répondant sait s'il est utile de partir en contrôles ou si on peut tout de suite s'arrêter à la manche.

Chapitre 11

Séquences en vrac (par ordre lexicographique)

L'ordre retenu pour le classement est —, **X**, **XX**, suivis de toutes les autres enchères.

1♣	—	1♥	—	≥ 16 S, ≥ 4 piques.
1♠	—	2♦*	—	
3♣	—	3♠	—	

1♦	—	1♥	—	1 ou 3 clés, chicane cœur ¹ .
1♠	—	2♣*	—	
3♠	—	4SA	—	
6♥*				

1♦	—	1♥	—	Main minimum, singleton à trèfle ² .
2♥	—	2SA	—	
4♣*				

1♠	—	2♣	—	Contrôle trèfle ³ .
3♠	—	4♣		

On considère que 3♠ impose l'atout pique. Dans ce cas, 4♣ accepte de prospecter pour un chelem, et montre le contrôle.

Deuxième possibilité : 4♣ est ambigu sur la couleur de l'atout final. Mais c'est un peu cracra et sans grand intérêt.

Troisième possibilité : il est sous-entendu qu'on accepte l'atout pique et qu'on a de toute façon le contrôle trèfle. Dans ce cas, 4♣ est naturel et montre une couleur quasi autonome (recherche de grand chelem, etc.).

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 15

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 14

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 17.

1♠	—	2♣	—
3♠	—	4♥*	

Contrôle cœur ⁴.

Première possibilité : le contrôle trèfle est sous-entendu (mais la couleur n'est quasi autonome). Le problème se trouve donc à carreaux.

Deuxième possibilité : le contrôle trèfle n'est pas sous-entendu.

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 17.

Chapitre 12

Articles thématiques

12.1 Le 2♣ Ping-pong

Cette convention n'est pas dans le standard K-fêt : on y joue le 2♣ Roudi.
Cf. *Le Bridgeur*, n° 765, pp. 26–35.

12.1.1 Conditions d'utilisation

1m	—	1M	—	Ping-pong.
1SA	—	2♣*	—	

Cette enchère peut correspondre à plusieurs types de main.

1. Avec une main faible pour s'arrêter à 2♦ : ♠ V 8 5 2 ♥ 9 6 2 ♦ A D 7 4 ♣ 10 3.
2. Avec une main faible pour s'arrêter à 3♣ : ♠ D 8 6 4 ♥ 3 ♦ 9 5 ♣ R V 10 8 6 3.
3. Avec une dizaine de points, 4 piques et une mineure cinquième ou plutôt sixième, pour proposer une manche : ♠ R 9 8 6 ♥ 7 ♦ D 5 ♣ A V 9 8 5 2.
4. Avec 9–11 H, 5 piques, pour proposer la manche :

♠ D V 7 6 4		♠ A D 7 4 3		♠ A V 10 8 3
♥ A 10 6		♥ R V 10 8		♥ 9
♦ R V 2	ou	♦ 9 5 2	ou	♦ D 9 4
♣ 8 5		♣ 6		♣ R 10 9 3

5. Avec ≥ 12 H, 5 piques, dans une distribution régulière ou avec exactement 4 cœurs :

♠ R 9 6 5 2		♠ A R 7 4 3
♥ 10 7		♥ D 10 8 5
♦ A V 3	ou	♦ 7
♣ R D 6		♣ A D 2

6. Avec 8–10 H, 6 piques, pour proposer la manche : ♠ R D 10 8 6 5 ♥ A 9 7 ♦ 4 ♣ 10 9 5.
L'ouvreur répond obligatoirement par un relais à 2♦.

12.1.2 Troisième enchère de l'ouvreur (réponse au Ping-pong)

1m	—	1M	—	Relais obligatoire.
1SA	—	2♣*	—	
2♦*				

Sauf avec un singleton dans la majeure (ce cas ne peut se produire qu'avec les piques).

1m	—	1♠	—
1SA	—	2♣*	—
2♥*	—		—

1 pique, donc 4 cœurs.

L'ouvreur est 4-4-4-1 ou 5-4-3-1.

12.1.3 Troisième enchère du répondant (redemande après le Ping-pong)

1m	—	1M	—
1SA	—	2♣*	—
2♦*	—		—

Faible avec des carreaux.

Exemples :

- après l'ouverture d'1♣, ♠RV85 ♥9 ♦D10965 ♣1093 ;
- après l'ouverture d'1♦, ♠82 ♥A975 ♦R1083 ♣1073 (même avec une main régulière, il est souvent plus facile de faire 8 levées en 4-4 que 7 levées à sans-atout).

1m	—	1♠	—
1SA	—	2♣*	—
2♦*	—	2♥	—

9–11 H, 5 piques, 4 ou 5 cœurs.

On aimerait jouer 4♠, 4♥ voire 3SA. Exemple : ♠DV854 ♥RV76 ♦V7 ♣R5.

1m	—	1M	—
1SA	—	2♣*	—
2♦*	—	2M	—

9–11 H, 5 cartes à M.

Plutôt 10–11 H si la main est régulière, 9–10 H si elle est irrégulière. Exemples :

♠RV873
♥A3
♦DV4
♣963

♠AD1087
♥7
♦RV2
♣10862

♠A963
♥DV875
♦R7
♣V2

1m	—	1M	—
1SA	—	2♣*	—
2♦*	—	2SA*	—

Espoir de manche, 4 cartes dans M, ≥ 5 trèfles, main irrégulière.

La main comporte forcément un singleton, sinon on aurait proposé bêtement à 2SA sans le relais. Cette enchère est à rapprocher de celle de 3♦, mais 3♣ est déjà pris (faible). L'ouvreur dit 3♣ ou 3SA conclusifs, ou nomme ses forces pour chercher 3SA. À l'occasion, on pourra aboutir à 5♣. Exemple (à cœur) : ♠7 ♥RV94 ♦D9 ♣RV7542.

1m	—	1M	—
1SA	—	2♣*	—
2♦*	—	3♣	—

Faible avec des trèfles (conclusif).

Exemple (sur l'ouverture d'1♣) : ♠A53 ♥V954 ♦3 ♣D10863.

1♦	—	1M	—
1SA	—	2♣*	—
2♦*	—	3♦	—

Espoir de manche, 4 cartes dans M, ≥ 5 carreaux, main irrégulière.

La main comporte forcément un singleton, sinon on aurait proposé bêtement à 2SA sans le relais. Cette situation ne peut se produire après l'ouverture après l'ouverture d'1♣, car on aurait dit 1♦ dès le début. Exemple : ♠ R 10 7 6 ♥ R 3 ♦ R V 8 7 5 4 ♣ 4.

On peut éventuellement avoir 5 cartes à M (donc un 5-5 ou plus). Pour plus de détails, cf. *Le Bridgeur*, n° 765, p. 30.

1m	—	1♠	—	$\geq 11^+$ H, 5 piques, exactement 4 cœurs.
1SA	—	2♣*	—	
2♦*	—	3♥	—	

Attention, c'est une des seules redemandes forcing de manche après le Ping-pong.

1m	—	1M	—	8–10 H, 6 cartes à M.
1SA	—	2♣*	—	
2♦*	—	3M	—	

L'ouvreur passe ou dit 4M. Exemples (à pique) :

♠ R D 9 8 6 4
♥ 2
♦ R 10 7 4
♣ 9 3

♠ A V 7 6 4 2
♥ D 5
♦ V 7
♣ D 10 3

1m	—	1M	—	12–18 H, 5 cartes à M, jeu régulier.
1SA	—	2♣*	—	
2♦*	—	3SA*	—	

L'ouvreur passe ou dit 4M. On doit rapprocher cette séquence de la suivante :

S	N
1SA	2♥*
2♠	3SA

1m	—	1M	—	19–20 H, 5 cartes à M, jeu régulier.
1SA	—	2♣*	—	
2♦*	—	4SA*	—	

Proposition de chelem, à M ou à sans-atout.

1m	—	1M	—	≥ 21 H, 5 cartes à M, jeu régulier.
1SA	—	2♣*	—	
2♦*	—	5SA*	—	

Choisis ton chelem, camarade.

12.1.4 Quatrième enchère de l'ouvreur

1m	—	1♠	—
1SA	—	2♣*	—
2♦*	—	2♥	—
?	—		—

Passé : ouverture minimum, 4 cœurs. Exemple : ♠ 9 3 ♥ A 8 5 2 ♦ R D 6 3 ♣ D V 6.

2♠ : ouverture minimum, 2 ou 3 piques.
 2SA : assez rare, mais laisse au répondant l'opportunité de décrire un éventuel 5-5.
 Exemple : ♠ V 7 ♥ R 10 3 ♦ A 9 7 5 ♣ A D 9 8.
 3♥ : 4 cœurs, jeu pas forcément très fort (le fit 4-4 permet souvent de gagner des manches avec seulement 22-23 H). Soutien pratiquement obligatoire avec un double fit. Exemple : ♠ V 9 5 ♥ A R 6 2 ♦ A 10 9 6 ♣ 8 5.
 3♠ : ouverture agréable, 3 piques, non forcing.
 3SA : ouverture maximum, forte concentration d'honneurs dans les mineures. Exemple : ♠ R 6 ♥ D 7 ♦ R D V 4 ♣ D V 8 7 5.
 4♥ : ouverture convenable, 4 cœurs. Pas besoin de plus pour une manche en 4-4.
 Exemple : ♠ 5 2 ♥ R V 8 3 ♦ A V 9 4 ♣ A 10 6.
 4♠ : ouverture maximum, 3 piques. Exemple : ♠ A 10 7 ♥ R 9 4 ♦ 7 4 2 ♣ A D V 5.

1m	—	1M	—
1SA	—	2♣*	—
2♦*	—	2M	—
?			

Passe : ouverture minimum, 2 ou 3 cartes à M.
 2SA* : forcing, à la recherche du meilleur contrat, avec par exemple 3 cartes à M et une distribution qui fait penser à 3SA. Exemple (à pique) : ♠ D 9 6 ♥ D V 7 ♦ R D 9 8 ♣ R V 7.
 3M : ouverture agréable, fitté. Exemple (à pique) : ♠ R 7 5 ♥ 8 6 ♦ R D 9 6 4 ♣ A 9 5. Avec cette main, on pourrait aussi dire 3♦ (fitté) pour donner de meilleurs éléments de jugement.
 3SA : ouverture maximum, non fitté. Je le verrais peut-être plutôt maximum fitté avec un 4-3-3-3, le répondant pouvant n'avoir que 9 H.
 4♠ : ouverture maximum, fitté.

12.1.5 Autres redemandes du répondant

1m	—	1M	—
1SA	—	2♦*	—

Forcing de manche, exactement 4 cartes à M, ≥ 4 cartes dans la mineure d'ouverture (souvent 5).

Relais pour 2♥.

Avec une main régulière (donc trop forte pour avoir dit 3SA directement, donc forcing et un espoir de chelem à carreau), le répondant redemandera à 2SA.

Avec une main irrégulière et un résidu en majeure, il dira 2♠*. Avec une main irrégulière et un résidu en mineure, il dira 3♣*. On se dirigera tranquillement vers 3SA.

1m	—	1M	—
1SA	—	3m	—

Forcing de manche, ≥ 5 cartes à M, ≥ 4 cartes dans m.

1m	—	1M	—
1SA	—	3m'	—

Forcing de manche, ≥ 5 cartes à M, ≥ 4 cartes dans m'.

1m	—	1♠	—
1SA	—	1♥	—

Forcing de manche, bicolore 5-5.

Ambitions de chelem.

1m	—	1M	—
1SA	—	3M	—

Forcing de manche, ≥ 6 cartes à M.

Ambitions de chelem.

12.2 La troisième couleur forcing

Cf. *Le Bridgeur*, n° 762, pp. 27–28.

Présentation générale

Après une ouverture mineure, une réponse au palier de un et la répétition sans saut de la couleur d'ouverture, la nomination d'une nouvelle couleur collée à la celle-ci est une *troisième couleur forcing*. Il existe exactement trois situations concernées :

S	N	S	N	S	N
1♣	1♥	1♣	1♠	1♦	1♠
2♣	2♦*	2♣	2♦*	2♦	2♥*

Caractéristiques :

- ne promet rien, ne dénie rien au niveau distribution et arrêts ;
- à partir de 9 H ;
- forcing ;
- non auto-forcing.

Son caractère non auto-forcing rend la troisième couleur fondamentalement différente de la quatrième. Ainsi, dès qu'il aura la parole, l'ouvreur devra impérativement préciser sa zone de points.

Le répondant utilise la troisième couleur forcing quand il a un espoir de manche et aucune enchère naturelle pour s'exprimer :

- volonté de jouer à sans-atout, problèmes d'arrêt dans une des deux dernières couleurs ;
- 5 cartes dans la majeure (avec ou sans 4 cartes dans l'autre) ;
- 6 cartes dans la majeure et un jeu fort ;
- fit dans la mineure et un jeu fort.

12.3 Les enchères d'essai

Cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 46–51.

12.3.1 Cas d'application

Les enchères d'essai s'utilisent après un soutien majeur exprimé directement au palier de 2, c'est-à-dire dans les séquences :

S	O	N	E		S	O	N	E
1M	—	2M	—	et	1X	—	1M	—
?					2M	—	?	

Dans ce qui suit, nous allons prendre comme support le premier type de séquence, mais les principes restent les mêmes pour le deuxième.

12.3.2 Les enchères d'essai naturelles

Cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 41.

Les conditions suivantes doivent toutes être remplies :

- espoir limité à la manche ;
- main bicolore ;
- couleur non nulle mais comportant des perdantes, par exemple de deuxième et troisième tour.

Ainsi, une couleur d'essai idéale ressemble à $AVxx$, $Axxx$, $Rxxx$, $DVxxx$ voire $Dxxx$.

On annonce la couleur d'essai sans saut, demandant au répondant s'il peut fournir un appui dans cette couleur. Le répondant devra considérer les facteurs suivants comme encourageants :

- sa force générale ;
- ses compléments dans la couleur d'essai, honneurs ou courte ;
- ses levées rapides dans les autres couleurs (As en particulier).

Noter que l'ouvreur sera souvent court dans les couleurs sautées par l'enchère d'essai. Il convient donc d'être prudent avec des petits honneurs dans ces couleurs.

Avant tout, l'attitude du répondant dépend essentiellement de sa teneur dans la couleur :

1. Avec deux couvrantes et plus dans la couleur d'essai (singleton et quatre atouts, As ou Roi doubleton, deux gros honneurs, un gros honneur long), il impose la manche, même avec un jeu minimum en points.
2. Avec zéro couvrante dans la couleur d'essai, il dépime sauf s'il est super maximum par ailleurs (deux As par exemple), auquel cas il peut imposer la manche ou faire une enchère encourageante.
3. Avec une couvrante dans la couleur (doubleton, As ou Roi troisième, DVx), il juge l'allure de son jeu (présence d'As extérieurs par exemple) et, selon les cas, déprime, fait une enchère encourageante ou impose la manche.

Pour imposer la manche, le répondant peut :

- nommer l'atout initial au palier de 4 ;
- fitter dans la couleur d'essai si c'est l'autre majeure, ce qui permettra de jouer en fit 4-4 si l'ouvreur est d'accord.

Pour montrer une hésitation, le répondant peut faire une enchère encourageante en-dessous de 3M. Il annonce une force dans une couleur intermédiaire. L'ouvreur jugera si cette force tombe bien (et conclura à la manche) ou mal (il reviendra au palier de 3, ce qui est non forcing).

Pour déprimer, le répondant revient à 3M.

Ainsi, les enchères d'essai à la couleur ne doivent pas être utilisées pour l'exploration de chelems. D'une part, une réponse intempestive au palier de 4 empêcherait d'annoncer les contrôles. D'autre part, et c'est plus grave, un doubleton du répondant est annoncé de la même façon qu'un Roi troisième par exemple. Dans le cas d'une manche, ce n'est pas un problème, mais pour un chelem, en face d' $ADxxx$, ça ne fera pas aussi bien l'affaire.

12.3.3 L'enchère d'essai généralisé : 2SA

Si le répondant est hyper-minimum, il revient au palier de 3 dans la majeure. Sinon, il décrit son jeu. Il annonce ses forces (As, Roi, DV long) dans l'ordre économique. S'il a un jeu plutôt maximal, très régulier, avec des honneurs un peu partout, il dit 3SA. Sans force particulière mais avec une courte (et si possible

4 atouts), il fait un Splinter. Sans force particulière (donc sans contrôles) mais avec quatre bons atouts et un peu de jeu, il saute au palier de la manche.

De la part de l'ouvreur :

1. Le retour à 3M est **non forcing** : la force annoncée tombe mal. Ceci n'empêche pas le répondant de corriger à 4M avec un jeu maximal (deux As par exemple), ou si la force annoncée est un As (avec un peu de jeu), auquel cas elle ne peut pas mal tomber.
2. 4M est évidemment une conclusion.
3. Les enchères en-dessous de 3M sont naturelles : on a encore envie de discuter, souvent pour chercher un chelem. L'ouvreur nomme en général une couleur longue, pour permettre au répondant de mieux juger son jeu. À tout moment, le retour économique de celui-ci à la couleur d'atout traduit un manque d'enthousiasme.

12.3.4 Les enchères d'essai du répondant

On s'intéresse plus particulièrement à la séquence :

S	O	N	E
1X	—	1M	—
2M	—	?	

Les principes sont les mêmes que précédemment. Une différence toutefois : l'enchère d'essai dans la couleur d'ouverture montre un double fit et ne dénie pas un intérêt pour le chelem.

Signalons aussi les séquences du type suivant :

S	O	N	E
1♦	—	1♠	—
2♠	—	2SA	—
3♥	—	3SA	

Le répondant propose de jouer 3SA avec une main 4-3-3-3. L'ouvreur acceptera ou corrigera à 4♠¹.

12.4 Super-forcing et fragment-bid

Ces conventions servent à décrire précisément la distribution de mains fortes et fittée. Le fragment-bid constitue une alternative aux Splinters, plus précise mais un peu plus délicate à manier. Cf. *Le Bridgeur*, n° 763, pp. 39–40.

12.5 Le Blackwood

Quand un atout a été agréé, l'enchère de 4SA est un Blackwood (appel aux As). Le Blackwood joué la plupart du temps (notamment en K-fêt) est appelé Blackwood romain ou Blackwood 30-41 moderne. On considère 5 cartes-clés : les quatre As et le Roi d'atout.

Les réponses possibles sont :

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, pp. 22–23.

- 5♣ pour 3 ou 0 clés ;
- 5♦ pour 4 ou 1 clés ;
- 5♥ pour 2 clés ;
- 5♠ pour 2 clés et la Dame d'atout ;
- 5SA pour 2 clés et une chicane utile.

L'auteur du Blackwood doit nécessairement avoir au moins une carte-clé. Sinon, sur une réponse de 5SA, on serait amené à jouer un chelem avec 2 cartes-clés manquantes (l'As et le Roi d'atout par exemple!). Ainsi, même si on dit parfois aux débutants « 30, 41, 52 », le répondant ne peut, en principe, détenir 5 cartes-clés.

Exemple :

S	O	N	E
1♥	—	4♣*	—
4♦	—	4♠	—
4SA	—	5SA	—
6♥...			

Sur cette séquence, la courte annoncée par le Splinter 4♣* était en fait une chicane, le répondant possédant deux clés par ailleurs.

Dans les séquences où un double fit est connu, la cinquième clé est le Roi de la couleur de celui qui pose la question². Exemple :

S	N
1♠	2♣
3♣	3♠

Si Sud pose le Blackwood, Nord devra tenir compte du Roi de pique. Si Nord pose le Blackwood, Sud devra tenir compte du Roi de trèfle.

12.6 Le « 5 à la majeure »

Cette convention sert à trouver des chelems, petits et grands.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 61.

12.6.1 Face à une ouverture forte

L'ouvreur a ouvert d'1SA, 2SA, etc. Le répondant, en annonçant 5 à la majeure, garantit l'autonomie de la couleur d'atout et constitue une proposition de chelem. Exemple :

S	O	N	E
2SA	—	3♥*	—
3♠	—	5♠	

12.6.2 Pour demander le dernier contrôle

Quand un seul contrôle n'a pas été nommé (mais non dénié par le partenaire), le 5 à la majeure interroge sur ce contrôle. Exemple :

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 33.

S	O	N	E
1♣	—	1♠	—
3♠	—	4♣	—
4♦	—		

Si le répondant dit bêtement 4♠, il ne saura jamais si le partenaire possède un contrôle du premier ou du second tour à cœur, ce qui peut être gênant pour annoncer des grands chelems. Au lieu de cela, il peut dire 5♠ interrogatif.

Sans contrôle, l'ouvreur passe. Avec le contrôle du deuxième tour, il plante le chelem. Avec le contrôle du premier tour, il cue-bidde la couleur (ici, 6♥), et le répondant peut conclure.

12.6.3 Pour demander de bons atouts

Si on n'est pas dans les cas précédents, le 5 à la majeure demande de déclarer le chelem avec une couleur d'atout convenable (commandée par deux gros honneurs). Exemple :

S	O	N	E
1♣	—	1♠	—
3♠	—	4♣	—
4♦	—	4♥	
5♠			

12.6.4 En séquence compétitive

Après intervention, le 5 à la majeure demande au partenaire de déclarer le chelem s'il a le contrôle de la couleur adverse. Exemple :

S	O	N	E
1♥	2♦	3♦*	—
4♥	—	5♥	

S'il a le contrôle du premier tour, il cue-biddera (6♦*) et on choisira le bon chelem.

Il est parfois un peu plus ambigu³ :

S	O	N	E
1♥	3♦	3♠	—
4♦	—	5♠	

Là, on a de très beaux piques, et pas de contrôle dans les mineures (en particulier, il y a aussi un problème à trèfle).

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 26–27.

Troisième partie

Enchères à deux après les
ouvertures d'1SA et
supérieures

Chapitre 13

Développements après l'ouverture d'1SA

13.1 Première enchère du répondant : 1SA — ?

Présentation générale

L'ouverture étant précise, en force comme en distribution, le répondant a une bonne idée des objectifs à atteindre dès sa première enchère. À cela s'ajoute le souhait de faire jouer l'ouvreur la plupart du temps.

1. Avec une main faible, trouver le contrat le moins mauvais. On passe, sauf si on a une meilleure partielle à proposer : avec 5 cartes en majeure ou 6 cartes en mineure, on fait un Texas pour s'arrêter là.
2. Avec une main limite, découvrir si une manche est faisable et laquelle, sinon s'arrêter à une partielle honorable. Avec une main de manche, trouver quelle est la manche à jouer.
 - Avec des ambitions de manche en majeure ou à sans atout, on fait un Stayman ou un Texas dans une optique constructive.
 - Avec des ambitions de manche uniquement à sans-atout, on fait une enchère au poids.
 - Avec des ambitions de manche uniquement en majeure, il y a deux possibilités. Soit on a 6 cartes, et c'est facile. Soit on en a 5, dans une main irrégulière prometteuse à la couleur mais trop juste à sans-atout (7 H, 9–10 DH). Dans ce cas, on passe par un Stayman.
 - Avec des ambitions de manche dans une main à base de mineure, on peut soutenir à sans-atout ou passer par un Texas mineur s'il y a un problème pour jouer à sans-atout.
3. Avec une main plus forte, identifier les possibilités de chelem. On se décrit par une suite d'enchères forcing, suivant la nature de la main.

En réalité, toutes les mains limites comportant une majeure cinquième doivent être traitées par un Stayman, puisque cela permet de s'arrêter la plupart du temps à 2M (meilleur que 2SA) si l'ouvreur est minimal et misfitté.

Index des enchères

1SA	—	—
-----	---	---

 < 8 H, rien à dire.

1SA	—	2♣
-----	---	----

 Stayman : ≥ 8 H, question aux majeures quatrièmes.

Le Stayman est prioritaire dès que le répondant possède une majeure quatrième, même s'il a une autre couleur cinquième.

Il sert aussi à annoncer les jeux limites comportant une majeure cinquième. C'est particulièrement commode avec les piques, puisqu'on peut le plus souvent s'arrêter à 2♠ en cas de misfit (cf. suite des enchères).

Cas particulier : majeure quatrième dans une main 4-3-3-3. D'après mes estimations, si l'ouvreur est fitté, les mains sont parallèles dans environ 10 % des cas. Dans les autres cas, il est 4-4-3-2 mais le faible écart distributionnel ne garantit pas forcément une levée supplémentaire à l'atout, à plus forte raison pas deux levées.

C'est pourquoi de nombreux experts recommandent d'oublier la majeure quatrième et de soutenir à sans-atout. Autres arguments contre le Stayman : on sera embêté si l'atout est mal réparti. Arguments pour le Stayman : on limite les risques de débordement par une couleur adverse, il y a plus de communications vers la main faible, on gagne parfois des possibilités d'élimination placement de main.

Si on est un peu large en points, jouer à sans-atout me paraît meilleur : on doit avoir le nombre de levées de toute façon, et on évite les accidents dus à une mauvaise répartition de la majeure. Si on n'est pas spécialement large, une manche peut rentrer et l'autre non, sans qu'il soit facile de donner des critères pour s'orienter vers la bonne.

Mon esprit malade a pensé à une possibilité : si le répondant a des honneurs dispersés, il parle à SA. Sinon, il fait un Stayman. Sur les réponses non fittées, cela ne change rien, on jouera de toute façon à sans-atout. Sur la réponse de l'ouvreur à 2M (risque de mains parallèles), il dira 2SA ou 3SA comme s'il n'était pas fitté. Avec 3SA, ce sera comme si on n'avait pas fait de Stayman. Avec 2SA, on jouera ce contrat si l'ouvreur est minimal (comme sans Stayman) ; s'il est maximal 4-3-3-3, on jouera 3SA, mais s'il a un petit doubleton, il partira en recherche d'arrêts et on pourra éventuellement aller jouer 4M. Enfin, sur la réponse de 2SA au Stayman, le répondant nommera sa majeure avec une main limite (ce qui laisse à l'ouvreur maximal 4-3-3-3 de proposer 3SA) et mettra 3SA avec une main de manche (ce qui laisse à l'ouvreur la possibilité de s'arrêter avec un 4-3-3-3, ou de faire un double relais pour aller jouer 4M). J'ai testé ce système sur une dizaine de donnes aléatoires, ça a l'air de fonctionner assez bien.

Une dernière remarque : avec un jeu 4-3-3-3, particulièrement en face de l'ouverture d'1SA, le répondant doit fortement dévaluer sa main. Ainsi, il n'hésitera pas à passer avec 8 H voire 9 H mal faits et à proposer la manche avec 9-10 H, parfois même 11 H s'ils sont laids.

1SA	—	2♦
-----	---	----

 Texas : ≥ 0 H, ≥ 5 cœurs.

Obligatoire, sauf les mains qui méritent de passer par 2♣ (bicolore 5-4 ou main limite), un texas pique (bicolore 5-5 chelemique), 3♥ (6 cœurs, chelemique) ou 4♦ (bicolore 5-5 de manche).

Cas particuliers : avec un bicolore majeur 5-5 présentant un espoir de manche, on fait un Texas cœur avant de dire 2♠ ; avec un bicolore majeur sans espoir de manche, on choisit son Texas et on passe sur la rectification.

1SA	—	2♥
-----	---	----

 Texas : ≥ 0 H, ≥ 5 piques.

Obligatoire, sauf les mains qui méritent de passer par 2♣, un texas cœur (bicolore 5-5 avec espoir de manche), 3♠ ou 4♦.

Cas particuliers : avec un bicolore majeur 5-5 chelemique, on fait un Texas pique et on dit 3♥ (bon espoir) ou 4♥ (léger espoir) en deuxième enchère ; avec un bicolore majeur sans espoir de manche, on choisit son Texas et on passe sur la rectification.

1SA	—	2♠
-----	---	----

 Texas : ≥ 0 H, ≥ 6 trèfles *a priori*.

Cette enchère peut provenir de plusieurs types de mains.

1. Main faible avec 6 trèfles : on jouera 3♣.
2. Main de manche avec un inconvénient pour jouer à sans-atout (singleton). On peut détenir 6 trèfles, ou seulement 5 dans un bicolore ♣-♦. La suite des enchères permettra de s'assurer de l'arrêt dans la couleur du singleton.
3. Main chelemique, unicolore trèfle ou bicolore ♣-♦.

Le Texas mineur est minimax : on ne peut pas avoir une main limite.

1SA	—	2SA
-----	---	-----

8–9 H.

Cette enchère ne promet pas formellement un jeu régulier : on peut avoir une main à base de mineures, dont un Texas ne permettrait pas d'exprimer le caractère propositionnel.

1SA	—	3♣
-----	---	----

Texas : ≥ 0 H, ≥ 6 carreaux *a priori*.

Mains possibles : faible avec 6 carreaux, main de manche avec un inconvénient pour les sans-atout (unicolore carreau ou bicolore ♦-♣), main chelemique unicolore ou bicolore ♦-♣. Pas de main limite possible.

1SA	—	3♦/3M
-----	---	-------

 ≥ 15 DH, ≥ 6 cartes.

Départ en contrôles immédiats, sauf éventuellement si l'ouvreur a un jeu extrêmement déprimant : avec un fit de 2 cartes dans une main ultra-minimale, il saute à 4M sur 3M et à 3SA sur 3♦.

1SA	—	3SA
-----	---	-----

10–15 H, pour les jouer.

Si la main n'est pas strictement régulière, elle est en principe unicolore ou bicolore mineure sans singleton.

1SA	—	4♣
-----	---	----

Gerber : demande aux As en vue d'un chelem à SA.

Cette convention ne sert presque jamais. Les As se répondent en 30-41, comme sur un Blackwood. Puisque le répondant a choisi de faire un Gerber, il est normalement en mesure, ensuite, de planter directement le bon contrat.

1SA	—	4♦
-----	---	----

bicolore majeur 5-5 de manche sans espoir de chelem.

L'ouvreur choisit sa manche et la séquence est terminée.

1SA	—	4M
-----	---	----

Pour les jouer.

6 cartes, une main de manche et de bonnes raisons pour vouloir protéger sa main (fouchettes).

1SA	—	4SA
-----	---	-----

16–17 H.

Recherche de chelem à sans-atout, éventuellement en mineure (fit 4-4 ou 5-4).

Minimal, l'ouvreur passe. Non minimal, il dit souvent 6SA conclusif. Il peut aussi dire 4♣ ou 4♦ naturels (4 ou plutôt 5 cartes), sur lequel le répondant mettra 6SA ou poursuivra le dialogue en cas de fit.

1SA	—	5SA
-----	---	-----

20–21 H.

Minimal, l'ouvreur répond 6SA. Maximal, il dit souvent 7SA. *A priori*, rien ne l'empêche de nommer une mineure si c'est pertinent, comme sur 4SA.

1SA	—	6SA
-----	---	-----

18–19 H, pour les jouer.

1SA	—	7SA
-----	---	-----

 ≥ 22 H, pour les jouer...
 ... comme souvent quand on met 7SA.

13.2 Deuxième enchère de l'ouvreur

13.2.1 1SA — 2♣ — ?

1SA	—	2♣	—	2♦
-----	---	----	---	----

 Pas de majeure quatrième.

1SA	—	2♣	—	2♥
-----	---	----	---	----

 4 cœurs, pas 4 piques.

1SA	—	2♣	—	2♠
-----	---	----	---	----

 4 piques, pas 4 cœurs.

1SA	—	2♣	—	2SA
-----	---	----	---	-----

 4 cœurs et 4 piques.

13.2.2 1SA — TexM — ?

1SA	—	TexM	—	2M
-----	---	------	---	----

 Cas générique.

1SA	—	TexM	—	3M
-----	---	------	---	----

 17 H, 4 cartes à M.

La fin de la séquence est toute balisée : le répondant passe, conclut à 4M ou explore un chelem.

13.2.3 1SA — 2SA — ?

Le répondant a une main régulière, unicolore mineure ou bicolore mineure. Si l'ouvreur est maximal, il doit faire un effort de manche. Mais en cas de petit doubleton non gardé, surtout majeur, l'ouvreur doit vérifier l'absence d'un singleton en face. Le plus naturel est tout simplement d'annoncer ses forces dans l'ordre économique. Dès qu'un joueur sait qu'il y a tous les arrêts, il dit 3SA. Inversement, si un arrêt manque, on dégage à 4♣ ou 4♦ (non forcing dans cette séquence).

13.2.4 1SA — Texm — ?

1SA	—	2♠	—	2SA*
-----	---	----	---	------

 Fit encourageant.

Au moins l'As ou le Roi troisième à trèfle.

1SA	—	2♠	—	3♣
-----	---	----	---	----

 Cas générique.

1SA	—	3♣	—	3♦
-----	---	----	---	----

 Rectification obligatoire.

13.3 Deuxième enchère du répondant et fin de la séquence

13.3.1 1SA — 2♣ — 2♦ — ?

1SA	—	2♣	—	5 cartes à M, main limite.
2♦	—	2M		

Avec ou sans 4 cartes dans l'autre majeure.

Minimal, l'ouvreur passe. Maximal non fitté, il tente une proposition à 2SA, sur laquelle le répondant passera ou dira 3SA. Maximal fitté, il bondit à 4M. Sans trop y réfléchir, je dirais qu'un 3M chez l'ouvreur provient d'une main non maximale mais avec un beau fit (un ou deux honneurs troisièmes).

1SA	—	2♣	—	8–9 H, propositionnel.
2♦	—	2SA		

Comme sur l'enchère directe de 2SA, le répondant peut détenir un singleton (bicolore mineur-majeur).

Minimal, l'ouvreur passe. Maximal, il met 3SA s'il tient toutes les couleurs, part en recherche d'arrêts sinon, particulièrement avec un petit doubleton majeur.

1SA	—	2♣	—	Naturel, forcing de manche.
2♦	—	3m		

A *priori*, description d'arrêt pour chercher 3SA. Mais il peut aussi s'agir d'une main chelemique, bicolore m et une majeure.

1SA	—	2♣	—	Chassé-croisé : 4 cartes à M, 5 cartes à M', forcing de manche.
2♦	—	3M		

Attention, on nomme la majeure la plus courte ! L'ouvreur rectifie à 3SA ou 4M'. Si le répondant a des ambitions chelemiques, la séquence manquera un peu d'espace, mais c'est rare.

1SA	—	2♣	—	10–15 H, pour les jouer.
2♦	—	3SA		

Main strictement régulière, ou bicolore mineur-majeur sans singleton.

1SA	—	2♣	—	Quantitatif.
2♦	—	4SA/5SA/6SA/7SA		

13.3.2 1SA — 2♣ — 2M — ?

Présentation générale

Dans certaines séquences, la deuxième enchère du répondant est ambiguë sur la présence d'un fit. Cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 13–14 ; Michel Bessis y propose aussi un système simplifié de développements après le Stayman.

Si le répondant n'a pas 4 cartes dans M, les points pour la manche mais une objection à jouer SA, il peut nommer une force entre 2M et 3SA (départ

en recherche d'arrêts). On finira à 3SA ou en dégageant à une couleur avec les pieds.

Si le répondant n'a pas 4 cartes dans M mais les points pour une enchère quantitative, il peut toujours le faire.

Si le répondant n'a pas 4 cartes à M, un espoir de chelem et un jeu irrégulier, il peut nommer une nouvelle couleur entre 2M et 3M. Après l'enchère suivante de son partenaire, on se débrouillera comme on peut.

Les enchères avec saut sont des contrôles qui garantissent implicitement le fit. Traditionnellement, il s'agit de contrôles de courte (Splinter).

Index des enchères

1SA	—	2♣	—	5 piques, < 4 cœurs, main limite.
2♥	—	2♠	—	

On est exactement dans la même situation que si l'ouvreur avait répondu 2♦ au Stayman, et les développements sont les mêmes.

1SA	—	2♣	—	< 4 cœurs, espoir de manche.
2♥	—	2SA	—	

L'ouvreur passe, met 3SA ou part en recherche d'arrêts (notamment avec un petit doubleton mineur).

1SA	—	2♣	—	< 4 piques, espoir de manche.
2♠	—	2SA	—	

Minimal, l'ouvreur passe. Maximal avec un doubleton cœur, il met 3SA. Maximal avec 3 cœurs, il dit à peu près n'importe quoi d'autre pour retrouver le fit 5-3 s'il existe et s'assurer des arrêts sinon.

1SA	—	2♣	—	Naturel forcing de manche, fit possible.
2M	—	3m	—	

Dans cette situation, l'ouvreur considérera tout d'abord que le répondant n'est pas fitté et recherche les arrêts pour jouer 3SA. Si, en fait, le répondant est fitté et chelemique, il redonnera un coup de manivelle après le succès ou l'échec apparent d'arriver à 3SA.

1SA	—	2♣	—	À définir.
2♠	—	3♥	—	

Le plus logique est un bicolore 5-4 ou 4-5 chelemique.

1SA	—	2♣	—	$\geq$ 4 cartes dans M, espoir de manche.
2M	—	3M	—	

→ Passe ou 4M (conclusif).

1SA	—	2♣	—	5-4 majeur, ambition de chelem.
2♥	—	3♠	—	

Avec 5 cœurs ou 5 piques.

1SA	—	2♣	—	< 4 cartes dans M, conclusif.
2♥	—	3SA		

Les points pour la manche et pas d'objection à jouer à sans-atout.

1SA	—	2♣	—	Splinter (fitté).
2M	—	4m		

1SA	—	2♣	—	Splinter (fitté).
2♠	—	4♥		

1SA	—	2♣	—	≥ 4 cartes dans M, conclusif.
2M	—	4M		

1SA	—	2♣	—	Non fitté, quantitatif.
2♥	—	4SA/5SA/6SA/7SA		

13.3.3 1SA — 2♣ — 2SA — ?

1SA	—	2♣	—	Transfert : ≥ 4 cœurs, ambition de manche.
2SA	—	3♣		

→ 3♥ ou 4♥. Si le répondant est maximal, il corrigera de toute façon.

1SA	—	2♣	—	Transfert : ≥ 4 piques, ambition de manche.
2SA	—	3♦		

→ 3♠ ou 4♠. Si le répondant est maximal, il corrigera de toute façon.

1SA	—	2♣	—	main chelemique, ≥ 4 cartes à M.
2SA	—	3M		

L'ouvreur part en contrôles sagement.

1SA	—	2♣	—	À définir.
2SA	—	3SA		

Deux possibilités : main de manche très régulière, laissant la possibilité à l'ouvreur de passer, ou double fit et main chelemique. Il vaut mieux se mettre d'accord !

L'option double fittée est élégante, mais ce n'est pas évident qu'elle améliore monstrueusement le système. En revanche, l'option naturelle permet de gérer avec un maximum de précautions les mains 4-3-3-3 du répondant. L'ouvreur, prévenu, pourra passer pour jouer 3SA ou faire un relais à 4♣ sur lequel le répondant nommera sa majeure en Texas. Cela n'empêche pas que la décision de l'ouvreur soit difficile dans cette situation.

1SA	—	2♣	—	À définir.
2SA	—	4m		

Je vote pour une courte dans une main de chelem double-fittée.

1SA	—	2♣	—	À définir.
2SA	—	4SA		

Je vote pour un Blackwood 6 clés.

13.3.4 1SA — TexM — 2M — ?

Présentation générale

Si le répondant a un espoir de manche dans une main irrégulière, il s'est trompé d'enchère et aurait dû faire un Stayman (sauf 5-5 majeur). S'il a un espoir de manche dans une main régulière, de bonnes raisons de ne pas avoir fait de Stayman, il peut éventuellement dire 2SA. Normalement, ce cas ne devrait pas exister, et je pense qu'on peut réserver 2SA à d'autres types de main (chelemiques, demande de description), mais je préfère en rester à cette version simple pour le moment.

Si le répondant a 5 cartes dans M, un jeu de manche et une objection à jouer sans-atout, il peut déclarer une force entre 2M et 3M (départ en recherche d'arrêts). La priorité de l'ouvreur sera de le fitter à M et, à défaut, de chercher les arrêts pour 3SA.

Si le répondant a 5 cartes à M dans un jeu chelemique, il peut nommer une force entre 2M et 3M pour voir si son partenaire est fitté. Dans le cas favorable, on partira ensuite en contrôle. Sinon, on cherchera un contrat à sans-atout ou dans la seconde couleur du répondant.

Si le répondant a 6 cartes dans M et un jeu chelemique, il peut directement partir en contrôles (en fait, je pense que c'est un Splinter dans ce cas).

Index des enchères

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

1SA	—	2♦	—	Bicolore 5-5, main limite.
2♥	—	2♠		

L'ouvreur passe ou met le contrat qu'il souhaite jouer.

1SA	—	TexM	—	Exactement 5 cartes dans M, force limite, main régulière (5-3-3-2).
2M	—	2SA		

L'ouvreur passe ou met le contrat qu'il souhaite jouer.

Normalement, ce genre de main passe par un Stayman, donc on devrait pouvoir libérer cette enchère pour faire un essai de chelem.

1SA	—	TexM	—	Naturel, forcing de manche.
2M	—	3m		

A priori, jeu plutôt irrégulier, demande de confirmation du fit tout en signalant un problème éventuel à sans-atout. Mais cela peut aussi être une main chelemique.

1SA	—	2♥	—	Bicolore 5-5, bon espoir de chelem.
3♠	—	3♥		

On déballe l'arsenal des enchères de chelem, y compris le Blackwood 6 clés.

1SA	—	TexM	—	≥ 6 cartes dans M, main limite.
2M	—	3M		

1SA	—	2♦	—	À définir.
2♥	—	3♠		

A priori, main de chelem, bicolore très excentré (6-5).

1SA	—	TexM	—	Exactement 5 cartes dans M, jeu de manche régulier.
2M	—	3SA		

Choisis ta manche partenaire.

1SA	—	TexM	—	À définir.
2M	—	4m		

A priori main de chelem, mais signale une longue ou une courte ? Je vote pour la longue : en effet, avec une courte, on a normalement une couleur annexe, donc il vaut mieux la nommer au palier de 3 pour que l'ouvreur puisse mieux juger son jeu par la suite.

1SA	—	TexM	—	≥ 6 cartes dans M, jeu de manche.
2M	—	4M		

13.3.5 1SA — Texm — 3m/2SA — ?

Si le répondant avait une main faible, il passe (ou rectifie à 3♣ sur 2SA). S'il est forcing de manche, il nomme la couleur de son résidu. Ainsi :

- 3♥ sous-entend une courte à pique ;
- 3♠ sous-entend une courte à cœur ;
- 3SA* sous-entend une courte dans l'autre mineure.

L'ouvreur saura s'il faut jouer 3SA ou mettre 4m (non forcing, mais le répondant peut ajouter le cinquième).

Enfin, si le répondant a une main de chelem, il parle naturellement. Toute enchère de 4m de sa part est totalement forcing et chelemique. S'il la met directement, on peut d'ailleurs décider que c'est un Redwood (appel aux As).

Chapitre 14

Développements après l'ouverture de 2♣

14.1 Première enchère du répondant : 2♣ — ?

Présentation générale

Il est interdit de passer.

Dans *Le Bridgeur*, n° 764, p. 29, Claude Delmouly présente un ancien système de réponses naturelles sur la base d'une évaluation en contrôles italiens (2 pour un As, 1 pour un Roi). Pour ceux qui aiment l'Histoire...

Index des enchères

2♣ — 2♦

 relais obligatoire.

Ah, une section vite écrite...

14.2 Deuxième enchère de l'ouvreur et fin de la séquence : 2♣ — 2♦ — ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 764, pp. 29–30.

Index des enchères

2♣* — 2♦* — 2M

 Naturel.

Normalement 6 cartes, on peut n'en avoir que 5 belles dans un 5-3-3-2.

Avec une main minimale, le répondant passe. Toute autre enchère est forcing de manche.

Avec le fit et une main de manche, le répondant dit 4M. Avec le fit et des espoirs de chelem, il dit 3M encourageant.

Avec une main positive mais pas de fit, le répondant se décrit naturellement et c'est là que le souk commence. Normalement, un retour ultérieur du répondant à M ou une enchère

non forcée à sans-atout promet 2 cartes dans la majeure. Le répondant ne pouvant pas être bicolore, la recherche de fit 4-4 est inutile, mais on peut avoir un fit 3-5.

Avec une main régulière, même unicolore ou bicolore, le répondant dit le plus souvent 2SA pour s'assurer du fit 6-2. Avec une main irrégulière, unicolore ou un bicolore, il nomme sa couleur principale (au moins cinquième donc), ce qui a très fortement tendance à montrer une courte dans la majeure de l'ouvreur. Avec un 4-4-4-1 et un singleton dans la couleur de l'ouvreur, il faut choisir un mensonge adapté. Le plus simple consiste à nommer une mineure, mais on peut aussi décider que le saut à 3SA a précisément ce sens.

Remarque : avec une main comme ♠ x ♥ xxxxx ♦ RDVxx ♣ xx sur la redemande à 2♠, que doit faire le répondant ? S'il nomme ses trèfles, l'ouvreur risque de dire 3SA et on sera embêté (jouer 3SA est une horreur avec cette absence de communication et un fit possible à cœur, et reparler au palier de 4 est un peu acrobatique). En conséquence, il faut dire 3♥, et éventuellement reparler à 4♣ ensuite.

2♣*	—	2♦*	—	2SA
-----	---	-----	---	-----

22-23 HL, jeu plus ou moins régulier.

On peut être 4-4-4-1 ou 5-4-3-1 (avec une mineure cinquième), si le singleton est un As ou un Roi. Les développements sont exactement les mêmes qu'après l'ouverture de 2SA.

2♣*	—	2♦*	—	3m
-----	---	-----	---	----

8 levées et demie (plutôt 9), 7 cartes.

Si on avait 6 cartes, on ne pourrait être ni régulier (demande à SA) ni bicolore (ouverture au palier de 1) donc on serait 6-3-3-1 avec un petit singleton. Mais dans ce cas, il est plus habile d'ouvrir au palier de 1 et de faire un faux bicolore cher.

Par inférence (et par choix), cette enchère promet donc 7 cartes dans la mineure. Ceci simplifie considérablement les développements, puisqu'on va pour ainsi dire toujours jouer un contrat dans cette mineure ou à sans-atout. Avec une main minimale, le répondant passe, toute autre enchère étant forcing de manche.

2♣*	—	2♦*	—	3M
-----	---	-----	---	----

8 levées (et demie), 7 cartes très solides.

Donc pas forcément beaucoup de jeu à côté. *A priori*, un changement de couleur du répondant est un départ en contrôles (forces).

Exemples :

♠ ARDVxxx
♥ ADx
♦ xx
♣ xx

♠ AR98743
♥ RD
♦ A
♣ 652

2♣*	—	2♦*	—	3SA*
-----	---	-----	---	------

Bicolore majeur 5-5 concentré de manche.

Le répondant répond en transfert (4♣ pour les cœurs et 4♦ pour les piques). Il peut ensuite reparler s'il le désire.

Exemple :

♠ ARVxx
♥ ADVxx
♦ Rx
♣ x

2♣*	—	2♦*	—	4M
-----	---	-----	---	----

8 belles cartes à M, un As, ni plus ni moins.

Exemple :

♠ —
♥ ARV10xxxxx
♦ AVx
♣ xx

Chapitre 15

Développements après l'ouverture de $2\diamond$

15.1 Première enchère du répondant : $2\diamond$ — ?

Présentation générale

Priorités :

- annoncer ses As ;
- annoncer un peu de jeu avec 2SA ;
- ne pas passer et dire $2♥$.

La convention pour annoncer 2 As porte le joli nom de convention CRM (lire : crème), pour Couleur Rang Mélangés. En anglais, c'est plus violent, on dit CRASH (color, rank, shape).

Les avis sur la réponse de 2SA sont partagés. En ce qui me concerne, je préfère qu'elle dénie une courte en majeure, sinon on est vite embêté dans la suite des développements. Par conséquent, la réponse de $2♥$ peut cacher une main intéressante mais irrégulière.

Index des enchères

$2\diamond$ — $2♥$	0–7 H, pas d'As, pas deux Rois.
--------------------	---------------------------------

Pour certains, la réponse de $2♥$ est ambiguë, quasi-obligatoire avec un jeu trop irrégulier¹. Si on est extrémiste, on peut même autoriser à avoir des As, mais cela a des implications fondamentales sur la suite des enchères, en particulier sur le Blackwood (aux As et non aux Rois). Les développements deviennent alors semblables à ceux pratiqués sur l'ouverture de $2♣$.

$2\diamond$ — $2♠$	un seul As, qui est majeur.
--------------------	-----------------------------

$2\diamond$ — 2SA	deux Rois ou ≥ 8 H.
-------------------	--------------------------

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, pp. 13–14.

Certains interdisent cette enchère avec une main trop irrégulière², en raison de la difficulté de savoir *a priori* si les deux Rois (ou le jeu) vont bien tomber en face du jeu de l'ouvreur, qui peut être très excentré également.

2♦ — 3♣	un seul As, l'As de trèfle.
2♦ — 3♦	un seul As, l'As de carreaux.
2♦ — 3♥	deux As de même couleur (rouges ou noirs).
2♦ — 3♠	deux As de même rang (majeurs ou mineurs).
2♦ — 3SA	deux As mélangés (♣-♥ ou ♦-♠).
2♦ — 4♣/4♦/4♥/4♠	Trois As. On annonce la couleur de l'As manquant.
2♦ — 4SA	quatre As.

15.2 Deuxième enchère de l'ouvreur et fin de la séquence

Cf. *Le Bridgeur*, n° 764, pp. 26–27.

L'ouverture de 2♦ est, selon la formule désormais consacrée, le «boulet du système français». Les développements sont souvent acrobatiques, la découverte du meilleur fit incertaine et l'identification des zones de points brumeuse ! On peut tout de même essayer de dégager quelques généralités.

1. Toute redemande de l'ouvreur sans saut est strictement *forcing*.
2. La redemande au palier de la manche avec un saut limite les ambitions de l'ouvreur : il veut jouer ce contrat. Si on est trop haut (le répondant avait des As) et que le palier de la manche ne constitue pas un saut, c'est la redemande à la manche plus un qui est déprimante. Le répondant n'a le droit de reparler qu'avec une main particulière (fit et chicane annexe).
3. Les redemandes à sans-atout sont naturelles, régulières dans la mesure du possible (mains 4-4-4-1 ou 5-4-3-1 courantes avec un As singleton, possibles avec un Roi singleton).
4. Les redemandes de l'ouvreur à une couleur promettent normalement une couleur sixième, éventuellement cinquième mais bien faite.

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, pp. 13–14.

Sur une redemande à sans-atout sans saut, les développements sont les mêmes qu'après une ouverture de 2SA (même sur 3SA, après la réponse d'un As mineur par exemple). Si le répondant fait sa deuxième à sans-atout au palier le plus bas possible, c'est plutôt décourageant (y compris 4SA sur 3SA). S'il saute, en revanche, c'est encourageant (par exemple, 4SA sur 2SA).

Sur une redemande à la couleur sans saut, le répondant qui nomme la manche est plutôt déprimé. S'il dispose d'une enchère inférieure dans la même couleur, celle-ci sera plus positive. Si cette enchère n'est pas disponible, il peut sauter à 4SA pour montrer le fit et une main maximale ou des valeurs non encore annoncées. Exemple :

S	N
2♦*	2♥*
3♥	4SA

Dans la fin de la séquence, un éventuel Blackwood de l'ouvreur est bien sûr une demande pour les Rois, les As ayant déjà été annoncés.

15.2.1 2♦ — 2♥ — ?

Présentation générale

Les développements dépendent énormément de la façon de jouer le 2♥. S'il exclut les As, l'ouvreur peut parfaitement savoir qu'un chelem est exclu et sauter à la manche sans autre forme de procès. Si des As sont possibles, l'ouvreur doit se montrer plus circonspect, et les développements deviennent semblables à ceux qui suivent l'ouverture de 2♣, sauf si la couleur de l'ouvreur est cœur (puisqu'il sera obligé de parler au palier de 3).

Dans cet ouvrage, je m'en tiens à la variante «traditionnelle».

Quelques enchères

2♦* — 2♥* — 3♠*

À définir.

Une possibilité : ≥ 5 cœurs, 4 piques, pour retrouver le fit 4-4 à pique s'il existe. Personnellement, je doute de l'utilité d'une convention si facile à oublier, et qu'on jouera peut-être une fois dans sa vie (pour les non-fumeurs).

2♦* — 2♥* — 3SA

Conclusif.

Il manque deux ou trois As, la main n'est pas régulière et comporte une espérance raisonnable de faire neuf levées, sans doute à base d'une mineure longue.

15.2.2 2♦ — 2♠ — ?

Une enchère particulière

2♦* — 2♠* — 4♣*

À définir.

Une possibilité : interrogative à l'As. Le répondant répond 4♥ avec l'As de cœur et 4♦ avec l'As de pique (pour ne pas dépasser 4♥). Encore une convention qui servira à Pâques ou à la Trinité.

15.2.3 2♦ — 3m — ?

On peut s'amuser à zoner les réponses à sans-atout (3SA = 24–25 H, 4SA = 26–27 H, etc.), mais je préfère m'en tenir au système général pour ne pas compliquer les développements.

15.2.4 2♦* — CRM — ?

On est forcing de petit chelem, sauf si l'ouvreur saute à un contrat de manche à la première occasion (deux As dehors, donc main particulière). Exemple :

S	N
2♦*	3♠*
5♥	

4♥ serait une enchère positive : il faut bien qu'on puisse se parler !

Chapitre 16

Développements après l'ouverture de 2M

16.1 Première enchère du répondant : 2M — ?

Présentation générale

Avec un jeu faible (0–14 S), le répondant passe ou prolonge le barrage. Il ne doit jamais tenter de proposer sa propre couleur, pour plusieurs raisons :

- on ne découvrira un meilleur fit que très rarement (pour commencer à avoir un espoir statistique raisonnable, il faut être sixième dans sa propre couleur et singleton voire chicane dans la couleur de l'ouvreur) ;
- si elle ne joue pas à son propre atout, la main faible de l'ouvreur risque d'être totalement inutile, faute de communications ;
- ce changement de couleur oblige presque toujours à jouer au palier de 3 au lieu de 2 ;
- il est beaucoup plus utile de réserver les changements de couleur pour des mains constructives.

Si les adversaires contentent, on peut en discuter, mais concentrons-nous pour l'instant sur les enchères à deux.

Toutes les changements de couleur sans saut sont forcing avec des ambitions de manche. En plus des enchères naturelles, le répondant dispose d'un relais à 2SA qui permet de demander à l'ouvreur de finir de décrire sa main.

Il faut se mettre d'accord avec son partenaire pour savoir si on joue les anti-contrôles, qui sont des enchères à saut interrogatives pour trouver des chelems. Imaginons la main suivante chez le répondant.

♠ A R D x x x
♥ A x x x
♦ x x
♣ A

Avec des enchères classiques, la séquence peut se dérouler ainsi :

S	O	N	E
2♥	—	2SA*	—
3♦ ¹	—	3♥ ²	—
4♦ ³	—	7♥ ⁴	—

1. Honneur carreau (As ou Roi).
2. Forcing.
3. L'As de carreau.
4. Conclusion évidente !

Avec les anti-contrôles, elle deviendra :

S	O	N	E
2♥	—	4♦ ¹	—
4SA ²	—	7♥ ³	—

1. Anti-contrôle.
2. Contrôle du premier tour.
3. Conclusion tout aussi évidente !

On voit sur cet exemple que le système des anti-contrôles ne change pas fondamentalement le résultat final. Avec un partenaire qui sait donner les renseignements utiles, on saura de toute façon s'il possède le contrôle du premier ou du second tour dans la couleur, et on saura même s'il s'agit d'un contrôle d'honneur ou de courte. À la limite, on peut concéder à l'anti-contrôle l'avantage de donner le minimum d'information nécessaire aux adversaires et de les empêcher de troubler le dialogue (avec leur possible double-fit mineur, en l'occurrence), mais cela ne suffit pas à me convaincre. Sur les ouvertures au palier de 3, on pourra en reparler...

Index des enchères

2M — —	Pas de bras, pas de chocolat.
--------	-------------------------------

2M — 2SA	Interrogatif, $\geq$ espoir de manche.
----------	--

Si le barrage a été fait en troisième, je ne vois pas de sens génial à donner à cette enchère, donc je préfère garder celui-ci dans ce cas également.

2♥ — 2♠ / 2M — 3m / 2♠ — 3♥	$\geq$ espoir de manche, $\geq$ 5 cartes, misfit probable.
-----------------------------	--

2M — 3M	0-14 S, 3 cartes dans M.
---------	--------------------------

On prend en compte la vulnérabilité, et on évite de produire cette enchère si on a de bonnes raisons de penser que les adversaires n'ont pas de contrat (un peu de points, cartes dans l'autre majeure, etc.). L'ouvreur n'a pas le droit de reparler.

2M — 3SA	Pour les jouer.
----------	-----------------

Enchère rare, qui interdit à l'ouvreur de reparler.

2♥ — 3♠ / 2M — 4m / 2♠ — 4♥	À définir.
-----------------------------	------------

Anti-contrôle si on les joue. On peut aussi décider que ce sont des enchères de rencontre (5 cartes et le fit), pour prendre les bonnes décisions en enchères compétitives, indiquer une entame, etc.

2M — 4M	Attaque-défense.
---------	------------------

Le répondant doit prendre en compte deux éléments au vue de son jeu : le nombre de levées escomptées à cet atout, et le nombre de levées réalisables sur un contrat des adversaires,

en général dans l'autre majeure. Suivant les cas, 4M pourra être purement défensif, purement offensif ou, le plus souvent, un mélange des deux.

Exemple, sur l'ouverture de $2\spadesuit : \spadesuit Rxxx \heartsuit xx \diamondsuit Axxx \clubsuit ARx$. Si l'ouvreur détient une valeur annexe, disons le Roi de carreau, $4\heartsuit$ chute sans doute mais on a une excellente manche à jouer : il est urgent de la déclarer avant que les adversaires ne parlent à cœur ! Si l'ouvreur ne détient pas de valeur annexe, $4\heartsuit$ risque de rentrer, et il est urgent de défendre à $4\spadesuit$, qui peut d'ailleurs parfaitement être sur table...

$2\heartsuit$	—	$5\heartsuit$
---------------	---	---------------

À définir.

A priori, c'est une enchère d'attaque-défense avec forte présomption de fit pique adverse.

16.2 Deuxième enchère de l'ouvreur et fin de la séquence

16.2.1 2M — 2SA — ?

Présentation générale

Plusieurs versions des développements existent ; celle que je présente n'est pas spécialement savante, mais elle a le double mérite de la simplicité et d'une efficacité tout à fait raisonnable. L'auteur du barrage revient au palier de 3 dans la couleur s'il détient un jeu minimal. Sinon, il peut annoncer :

- un As ou un Roi au palier de 3 ;
- une chicane au palier de 4.

Il reste deux types de plus-values possibles : des petits honneurs dispersés, ou une couleur d'atout autonome (commandée par ARD). Il reste aussi deux enchères, 3SA et 4M. Le choix paraît évident...

Il reste une petite exception : à l'atout cœur, si l'ouvreur a une courte à pique et un jeu motivant. Il ne peut pas dire $4\spadesuit$, et toutes les autres enchères sont déjà utilisées. Par convention, il dit alors $4\heartsuit$. Dans le S.E.F., c'est d'ailleurs le seul sens de cette enchère. Dans la version proposée ici, $4\heartsuit$ devient légèrement ambigu, mais cela permet de mieux décrire les autres mains.

Vus les développements, il est presque impossible de jouer à une autre couleur que M ou SA. Par conséquent, il semble raisonnable que l'enchère interrogative à 2SA provienne quasi-exclusivement de jeux fittés.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 24.

Index des enchères

2M	—	2SA*	—	3m*
----	---	------	---	-----

L'As ou le Roi à m.

La suite à 3M est forcing (espoir de chelem). L'ouvreur doit répéter son contrôle si c'est un As. Il peut aussi dire 5M s'il a une seule perdante à l'atout (donc As Roi sixième et un Roi à côté : rare).

3SA est non forcing en principe, mais l'ouvreur peut corriger à 4M.

2M	—	2SA*	—	3M'*
----	---	------	---	------

L'As ou le Roi à M'.

Mêmes développements que précédemment.

2M	—	2SA*	—	3M*
----	---	------	---	-----

Rien à dire.

2M	—	2SA*	—	3SA*
----	---	------	---	------

Jeu maximal, honneurs dispersés.

2M	—	2SA*	—	4m*
----	---	------	---	-----

Courte à m.

Dans la séquence :

S	O	N	E
2♥	—	2SA*	—
4♣*	—	4♦	—

le répondant sait que l'ouvreur ne possède pas le contrôle pique. Pour certains, 4♦ ne peut donc pas le début d'une opération contrôles vouée à l'échec. Par ailleurs, le répondant sait que son partenaire possède au plus 6 cœurs, 3 piques et 1 trèfle, donc au moins 3 carreaux. L'enchère de 4♦ serait donc simplement naturelle, pour chercher un chelem à carreaux, avec le contrôle pique. L'ouvreur disposerait donc de la réponse naturelle de 5♦ pour fitter. Exemple de main de Nord : ♠ A R 5 4 ♥ 7 ♦ A 4 3 2 ♣ A R D 2.

Cette façon de faire me semble un peu alambiquée, et utile essentiellement pour les mains 4-4-4-1 (qui n'existent pas, comme chacun sait). Il me semble beaucoup plus naturel de penser que 4♦ est un contrôle à carreau, qui montre d'ailleurs aussi le contrôle pique, pour clarifier les ambitions de chelem du répondant se donner l'occasion d'entendre 5♣ (chicane) pour déterminer le contrat final. On peut, bien sûr, utiliser l'enchère de 4SA pour ce rôle, mais pourquoi ne pas le garder Blackwood ? Et bonjour les risques de mésentente...

2♠	—	2SA*	—	4♥*
----	---	------	---	-----

Courte à cœur.

Mêmes développements que précédemment.

2♠	—	2SA*	—	4♠*
----	---	------	---	-----

Belle couleur d'atout.

Commandée par As Roi Dame.

2♥	—	2SA*	—	4♥*
----	---	------	---	-----

Ambigu.

Belle couleur d'atout (As Roi Dame) ou courte à pique.

16.2.2 2♥ — 2♠ — ? / 2M — 3m — ? / 2♠ — 3♥ — ?

- Les développements suivent le même esprit que sur l'interrogative à 2SA.
- Minimal, l'ouvreur répète sa couleur au palier de 3. Il peut aussi fitter le répondant si ça n'élève pas trop les enchères (notamment après le début 2♥ — 2♠).
 - Maximal non fitté, il dit 3SA.
 - Maximal fitté, il nomme une force à sa convenance, éventuellement une courte avec un saut (si ça n'élève pas les enchères au-delà du raisonnable).

Chapitre 17

Développements après l'ouverture de 2SA

Les développements ressemblent beaucoup à ceux qui suivent l'ouverture d'1SA, mais le manque d'espace complique légèrement les choses. C'est pourquoi l'ouverture est zonée plus précisément, afin qu'il n'y ait plus de zone «limite» chez le répondant. Par ailleurs, l'ouvreur peut avoir une main un peu moins régulière que pour l'ouverture d'1SA. Les mains pseudo-régulières, 5-4-2-2 par exemple, ne posent, là non plus, pas vraiment de problème, mais le fait que l'ouvreur puisse détenir un singleton (souvent un As) doit modifier légèrement le comportement du répondant. Par exemple, il n'hésite pas à faire un Stayman avec un 4-3-3-3, puisque l'ouvreur est moins souvent miroir.

Parfois, l'ouvreur peut détenir une majeure cinquième. Nous avons décidé qu'elle serait alors peu élégante (sinon, on ouvre de 2♣), mais cela peut arriver. Si on garde le système du Stayman tel quel, on ne joue dans cette majeure qu'à partir d'un fit neuvième, et on rate toujours le fit huitième 5 et 3. C'est l'option que nous présentons, tant pis ! D'autres joueurs utilisent le Puppet Stayman, qui permet de retrouver ce type de fit. Cf. l'article thématique correspondant.

En ce qui concerne les Texas majeurs, il existe au moins trois écoles.

1. Texas à rectification obligatoire : comme sur 1SA, le Texas promet 0 H, pour pouvoir trouver des contrats de sauvetage en cas de main faible. L'ouvreur dit forcément 3M. Le principal inconvénient est qu'en cas d'espoir de chelem, le répondant est très gêné dans les développements, puisqu'il ne sait pas s'il y a un fit ou non.
2. Texas à rectification fittée : le Texas est forcing de manche. L'ouvreur répond 3M seulement s'il est fitté, 3SA sinon. Facilite la recherche de chelems, mais ne permet pas de trouver une partielle de sauvetage en cas de main pauvre chez le répondant.
3. Texas à rectification explicitement non fittée : le Texas est quasi-forcing de manche, mais on inverse les réponses de 3M et 3SA. Les avantages sont évidents :
 - en cas d'espoir de chelem, le répondant sait tout de suite s'il y a un fit et peut développer sans souci ;
 - en cas d'espoir de manche seulement à la couleur, mais pas à sans-atout, on peut s'arrêter à 3M si on n'est fitté.

On retrouve donc en partie la notion de contrat de sauvetage, tout en se plaçant sur de bonnes bases pour les chelems. Il y a tout de même un changement important : en cas de manche majeure en 5-3, le contrat est joué de la main du répondant, ce qui est plutôt un désavantage à l'entame. Par ailleurs, les points sont visibles, mais la main dont la distribution est la plus mal connue est cachée, ce qui peut être un plus ou un moins pour les défenseurs.

Je joue les Texas mineurs forcing de 5 dans la mineure, parce qu'on n'est pas là pour rigoler, non plus, hein.

17.1 Première enchère du répondant : 2SA — ?

2SA — 3♣	Stayman : ≥ 5 H, une majeure exactement quatrième.
----------	---

Le Stayman est prioritaire dès que le répondant possède une majeure quatrième, même s'il a une autre couleur cinquième.

2SA — 3♦	Texas : ≥ 5 H, ≥ 5 cœurs.
----------	-------------------------------------

Une variante non totalement standard : avec un bicolore 5-5 majeur et un espoir de chelem, le répondant commence par faire un Texas cœur, avant de dire 3♠ sur la réponse négative de 3♥. Ce n'est pas ambigu puisqu'avec un jeu limité à la manche, il aurait directement dit 4♦.

2SA — 3♥	Texas : ≥ 5 H, ≥ 5 piques.
----------	--------------------------------------

2SA — 3♠	Texas : ≥ 6 trèfles.
----------	---------------------------

Forcing de 5♣, presque toujours avec des ambitions de chelem.

2SA — 3SA	5–11 H, conclusif.
-----------	--------------------

2SA — 4♣	Texas : ≥ 6 carreaux.
----------	----------------------------

Forcing de 5♦, presque toujours avec des ambitions de chelem.

2SA — 4♦	Bicolore majeur limité à la manche.
----------	-------------------------------------

2SA — 4M	Pour les jouer.
----------	-----------------

Le répondant «estime qu'il doit protéger sa main», euphémisme charmant pour dire qu'il en a marre d'être mort et veut jouer un contrat.

2SA — 4SA	12 H.
-----------	-------

2SA — 5SA	16 H.
-----------	-------

2SA — 6SA	13–15 H.
-----------	----------

$$\boxed{2SA \quad \text{---} \quad 7SA} \geq 17 \text{ H.}$$

17.2 Deuxième enchère de l'ouvreur

17.2.1 2SA — 3♣ ?

$$\boxed{2SA \quad \text{---} \quad 3\clubsuit \quad \text{---} \quad 3\diamondsuit} \quad \text{Pas de majeure quatrième.}$$

$$\boxed{2SA \quad \text{---} \quad 3\clubsuit \quad \text{---} \quad 3\heartsuit} \quad 4 \text{ cœurs.}$$

$$\boxed{2SA \quad \text{---} \quad 3\clubsuit \quad \text{---} \quad 3\spadesuit} \quad 4 \text{ piques.}$$

$$\boxed{2SA \quad \text{---} \quad 3\clubsuit \quad \text{---} \quad 3SA} \quad 4 \text{ cœurs et 4 piques.}$$

17.2.2 2SA — TexM ?

$$\boxed{2SA \quad \text{---} \quad \text{TexM} \quad \text{---} \quad 3M} < 3 \text{ cartes à M, normalement 2.}$$

Le répondant peut dire 3SA ou 4M pour les jouer. L'annonce d'une force au palier de 4 est ambiguë : soit c'est un contrôle, pour chercher un chelem avec six cartes dans la majeure, soit c'est une deuxième vraie couleur (chelemique aussi bien sûr). L'ouvreur devra essayer d'être le plus naturel possible, mais ces séquences sont souvent acrobatiques.

Après un Texas cœur et une réponse négative à 3♥, je propose que 3♠ montre un 5-5 chelemique.

$$\boxed{2SA \quad \text{---} \quad \text{TexM} \quad \text{---} \quad 3SA} \geq 3 \text{ cartes à M.}$$

Le fit majeur est certain, c'est plus facile ! On dit 3SA ou 4M pour les jouer, sinon le plus simple est de partir en contrôles.

$$\boxed{2SA \quad \text{---} \quad \text{TexM} \quad \text{---} \quad 3M'/4X} \geq 4 \text{ cartes à M, jeu plaisant, contrôle de la couleur annoncée.}$$

Conclusion à 4M, poursuite de l'opération contrôles, etc.

17.2.3 2SA — Texm ?

Présentation générale

Les développements que je propose ici n'ont pas fait l'objet d'une intense réflexion mais, à mon avis, ils se comprennent d'eux-mêmes à la table. Après les réponses que j'indique ici, on déballe les enchères de chelem en mineure comme d'habitude (donc essentiellement comme on peut).

Index des enchères

2SA — 3♠ — 3SA	Beau fit (honneur troisième).
2SA — Texm — 4m	Rectification normale.
2SA — 3♣ — 4M	Beau fit, contrôle de la couleur annoncée.

17.3 Deuxième enchère du répondant et fin de la séquence

17.3.1 2SA — 3♣ — 3♦ — ?

2SA — 3♣ — 3♦ — 2M	Chassé-croisé : 5 cartes dans l'autre majeure.
-----------------------	--

Pour décrire les bicolores 5-4 majeurs... Je n'ai aucune foutue idée des développements : je dirais au pif 3SA non fitté, nommer les piques sur 3♥ est fitté (quitte à partir en contrôles après), dire n'importe quoi au palier de 4 sur 3♠ est fitté cœur : on part en contrôles avec fit implicite, pour ne pas perdre trop d'espace.

2SA — 3♣ — 3♦ — 3SA	Pour les jouer.
2SA — 3♣ — 3♦ — 4m	Vraie couleur (cinquième), ambitions de chelem.
2SA — 3♣ — 3♦ — 4M	Je n'ai pas d'idée.

Drôle d'enchère.

17.3.2 2SA — 3♣ — 3M — ?

2SA — 3♣ — 3♥ — 3♠	À définir.
2SA — 3♣ — 3M — 3SA	Pour les jouer.
2SA — 3♣ — 3M — 4m	Soit départ en contrôle avec fit implicite, soit vraie couleur.

Attention, séquence pyrotechnique !

2SA	—	3♣	—
3♠	—	4♥	

À définir.

Plutôt départ en contrôle avec fit implicite, mais peut provenir d'une couleur cinquième (donc 4 piques et le fit également). De toute façon, il paraît assez mal d'avoir un contrôle mineur.

2SA	—	3♣	—
3M	—	4M	

Pour les jouer.

2SA	—	3♣	—
3M	—	4SA	

Quantitatif bien sûr !

17.3.3 2SA — 3♣ — 3SA — ?

Cela paraît être une perte d'espace de jouer les transferts sur cette séquence. Je suggère plutôt 4M pour les jouer, 4m départ en contrôle avec atout inconnu. Si c'est le répondant qui met le chelem au final, pas de gros problème. Si c'est l'ouvreur, il dira 6♥ «passe ou corrige». En revanche, du coup, les Blackwood aux As ou aux Rois sont modifiés, et la question à la Dame devient quasiment impossible. Séquence un peu délicate : plusieurs systèmes sont possibles mais, comme toujours, l'essentiel est d'être d'accord avec son partenaire.

Chapitre 18

Développements après une ouverture au palier de 3 ou 4

18.1 Développements après 3/4X — ?

Présentation générale

Le partenaire a décrit son jeu de façon très précise. En général, on peut annoncer le bon contrat tout de suite, que ce soit pour barrer ou le jouer.

Sauf cas vraiment exceptionnels, il est de très mauvais ton de vouloir changer de couleur.

La seule information intéressante qu'on peut demander au partenaire est la présence de courtes dans son jeu. Les premiers changements de couleur disponibles au-dessus de « la manche moins un dans la couleur du barrage » sont des anti-contrôles. L'ouvreur répond par la première enchère disponible sans le contrôle, par la deuxième avec le contrôle du deuxième tour, par la troisième avec le contrôle du premier tour.

Sur 4♥ et 4♠, le fait de demander un contrôle au palier de 5 n'est pas gênant puisque, de toute façon, un Blackwood serait superflu.

Il est bien sûr possible, quoique rare, de vouloir jouer 3SA sur un barrage au palier de 3.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 757, pp. 52–57. Michel Bessis y propose aussi un Blackwood spécial en réponse à 4M.

Index des enchères

3X — —	rien à dire.
--------	--------------

3♣ — 3♦	Jeu de manche, ≥ 6 carreaux ou cinq très beaux (forcing).
---------	--

Cf. 3m — 3M.

3m — 3M	Jeu de manche, ≥ 6 cartes à M ou cinq très belles (forcing).
---------	---

Cette enchère est particulièrement utile s'il manque un arrêt, rendant 3SA peu raisonnable.

L'ouvreur non fitté répètera sa couleur. Avec trois atouts ou un honneur second, il fittera, soit directement au palier de 4, soit en nommant un contrôle. Ces conditions de fit sont assez restrictives mais augmentent sensiblement les chances de communication vers la main comportant la longue mineure.

Exemple (de rêve) :

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

3♥ — 3♠ À définir.

Attention, s'agit-il d'une enchère naturelle ou d'un anti-contrôle ? En discuter avec le partenaire.

3m — 3SA pour les jouer.

En général, il faudra avoir un complément (l'honneur manquant) dans la couleur du partenaire, assurant de pouvoir totaliser neuf levées. Exemple, face à 3♣ :

♠ A 6 2
♥ V 9 8 7 5
♦ A 3 2
♣ D 5

3M — 3SA pour les jouer.

L'ouverture ne promettant pas une couleur autonome, on ne peut déclarer 3SA que dans deux cas précis.

Premier cas : avec un beau fit, qui assure de réaliser la longueur du partenaire, et un risque important de manquer d'une levée au palier de 4. Exemple, sur l'ouverture de 3♥ :

♠ R 6 2
♥ A 5 4
♦ A 10 6 4
♣ D V 5

On dit 3SA. Le Roi de pique est fragile, on essaye de le protéger à l'entame.

Deuxième cas : on envisage de rentrer 3SA sans utiliser la longue du partenaire. Exemple, toujours face à 3♥ :

♠ R 5 2
♥
♦ A V 3
♣ A R D 10 9 6 2

3♦ — 4♣ Jeu de manche, ≥ 6 beaux trèfles (forcing).

Cf. 3m — 3M.

3♥ — 4♣/4♦/4♠ Anti-contrôle : demande de contrôle.

Ou 3♠/4♣/4♦ si 3♠ n'est pas naturel.

3♠ — 4♣/4♦/4♥	Anti-contrôle : demande de contrôle.
---------------	--------------------------------------

3X — 4X	Prolongation ou (majeure) pour les jouer.
---------	---

Avec trois atouts et un jeu faible, on prolonge le barrage systématiquement. Ainsi, on dit 3♠—4♠ avec par exemple

♠ V 6 2
♥ R 3
♦ A 7 5 4
♣ V 6 4 3

Avec deux atouts et un jeu faible, on estime les chances de gain d'une manche adverse et l'ampleur de la chute chez nous ; puis on avise en conséquence. La prolongation éventuelle ne doit pas attendre le deuxième tour d'enchère : ainsi, si les points sont répartis entre les mains adverses, ils n'auront pas le temps de se parler et ne sauront pas si c'est une prolongation de barrage ou une enchère positive. Non seulement ils trouveront difficilement leur meilleur contrat, mais on pourra même échapper au contre.

Si on envisage de rentrer la manche, on raisonne en termes de couvrantes et non en points H. On dévalorisera presque totalement les petits honneurs isolés dans les autres cou-

leurs. Ainsi, sur 3♥, on passera avec

♠ D V 2
♥ 10 4
♦ R D 8 6 3
♣ A D 3

♠ A 5 2
♥ 10 4
♦ A 8 6 5 3
♣ A 10 8

3♣/4♣ — 4♦/4♥/4♠	Anti-contrôle : demande de contrôle.
------------------	--------------------------------------

3♦/4♦ — 4♥/4♠/5♣	Anti-contrôle : demande de contrôle.
------------------	--------------------------------------

3X/4X — 4SA	Blackwood.
-------------	------------

Pas très intéressant dans ce contexte, mais je le prendrais comme ça si mon partenaire fait cette enchère.

4♥ — 4♠/5♣/5♦	Anti-contrôle : demande de contrôle.
---------------	--------------------------------------

4♠ — 5♣/5♦/5♥	Anti-contrôle : demande de contrôle.
---------------	--------------------------------------

3m/4m — 5m	Prolongation ou pour les jouer.
------------	---------------------------------

Comme cette enchère dépasse les manches adverses, on y aura recours dès que ce sera possible. Par exemple, vert contre rouge, face à 3♣ :

♠ 10 2
♥ A 5 4 3
♦ V 9 5 2
♣ D 6 3

On dit 5♣. Au pire, la défense se soldera par un 500 dans la colonne adverse, alors que les adversaires ont de toute évidence une manche.

3M — 5M	À voir.
---------	---------

Sans doute une interrogative à l'atout, comme sur 4M.

4M — 5M

Interrogative à l'atout.

L'ouvreur déclare le chelem s'il envisage de ne perdre qu'un atout face à un singleton du mort, et répond 5SA* s'il est maître à l'atout (le répondant choisira alors le bon chelem). Sinon, il passe.

18.2 Développements après 3SA — ?

Présentation générale

L'ouverture est ultra-précise, il est en général facile de trouver le bon contrat. La philosophie est la même que sur les enchères de barrage au palier de 3 en mineure.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 56.

Index des enchères

3SA* — —

pour les jouer.

On a les arrêts dans toutes les couleurs, et pas de chicane mineure.

Juste pour rire, avec la main ♠ 9 6 4 3 ♥ V 5 ♦ D 8 6 4 2 ♣ 7 2, vert, on peut passer sur 3SA. Si les adversaires s'endorment et passent, ils marqueront au pire 450 (c'est-à-dire moins que 4♣ X, 500). S'ils contrent, on dégagera...

3SA* — 4♣*

Déprime (non forcing).

L'ouvreur passe ou rectifie à 4♦.

3SA* — 4♦*

Interrogative sur les courtes

Enchère rare mais utile pour trouver certains chelems, par exemple avec :

♠ 7 6 2
 ♥ A R 5
 ♦ A R D 10 4
 ♣ 8 3

L'ouvreur répondra :

- 4♥ avec un singleton cœur ;
- 4♠ avec un singleton pique ;
- 4SA sans singleton ;
- 5♣ avec un singleton dans l'autre mineure.

Le répondant pourra alors conclure. Attention, s'il dit 4SA, c'est que la courte ne lui convient pas et qu'il souhaite jouer ce contrat comme repli. Un Blackwood serait de toute façon absurde.

3SA* — 4M

Naturel, non forcing.

Belle couleur, beau jeu, inconvenient à jouer 3SA (chicane mineure ou manque d'arrêts).

3SA* — 5♣*

Jeu de manche.

L'ouvreur passe ou rectifie à 5♦.

3SA* — 5SA*

 Interrogative à l'atout.

Cette enchère demande au partenaire si sa couleur est maîtresse même avec une chicane en face. Si c'est le cas, il annoncera le grand chelem. Sinon, le petit.

Chapitre 19

Articles thématiques

19.1 Le Puppet Stayman

19.1.1 Présentation du Puppet Stayman

Le but du Puppet Stayman est de permettre à l'ouvreur de 2SA de posséder 5 cartes dans une majeure sans abandonner la possibilité de retrouver la manche en fit 5-3 dans icelle. Il y en a plusieurs versions, mais l'esprit général est le même que celle présentée ici, pompée dans *Le Bridgeur*, n° 764, p. 10.

2SA — 3♣*

 Puppet Stayman.

Cette enchère couvre une grande partie des mains de manche, en particulier celles avec 3 ou 4 cartes dans une majeure et moins de 5 cartes dans l'autre, et les mains avec lesquelles on aurait habituellement conclu à 3SA.

Le Puppet Stayman est joué en conjonction avec les Texas et une enchère dont nous verrons la raison d'être bientôt.

2SA — 3SA*

 5 piques, 4 cœurs, main limitée à la manche.

19.1.2 Réponses au Puppet Stayman

2SA — 3♣* — 3♦*

 Pas de majeure cinquième, au moins une majeure quatrième.

2SA — 3♣* — 3♥

 5 cœurs, < 4 piques.

2SA — 3♣* — 3♠

 5 piques, < 4 cœurs.

2SA — 3♣* — 3SA

 < 4 cœurs, < 4 piques.

19.1.3 Suite des enchères après la réponse de $3\heartsuit^*$

Si le répondant ne possède pas de majeure quatrième, il dit tout simplement 3SA. S'il possède une majeure quatrième, il la nomme en chassé-croisé. Le déclarant fittera ou non.

Si l'ouvreur est fitté, on aura à pique :

S	N
2SA	$3\clubsuit^*$
$3\heartsuit^*$	$3\heartsuit^*$
$3\spadesuit$	

À ce stade, le répondant peut proposer 3SA avec une main 4-3-3-3, planter la manche à pique ou partir en contrôle de façon non ambiguë puisque le fit est connu (contrairement au cas du Stayman classique).

Avec les cœurs, c'est un peu moins commode :

S	N
2SA	$3\clubsuit^*$
$3\heartsuit^*$	$3\spadesuit^*$
$4\heartsuit$	

Le départ en contrôles est plus problématique, mais on peut décider que l'ouvreur part en contrôles anticipés s'il est fitté avec un jeu riche en contrôles.

Si l'ouvreur n'est pas fitté, on aura :

S	N		S	N
2SA	$3\clubsuit^*$		2SA	$3\clubsuit^*$
$3\heartsuit^*$	$3\heartsuit^*$	ou	$3\heartsuit^*$	$3\spadesuit^*$
3SA			3SA	

Le répondant peut passer, faire une enchère quantitative, etc.

19.1.4 Suite des enchères après la réponse de $3\heartsuit$ ou $3\spadesuit$

Dans ce cas, le fit dans l'autre majeure est impossible : l'ouvreur en a au plus 3 et le répondant au plus 5.

Dans la majeure nommée, si le répondant n'est pas fitté, il dit sans doute 3SA (ou 4SA, etc.). S'il est fitté, il appelle la manche ou part en contrôle avec fit sous-entendu, je pense.

19.1.5 Cas délicats

Le répondant possède 5 cœurs et 4 piques : il fait d'abord un Texas cœur puis dit $3\spadesuit$ sur la rectification de l'ouvreur.

Le répondant possède 5 piques et 4 cœurs : il répond 3SA* avec une main de manche et passe par un Texas pique suivi de $4\heartsuit$ avec une main de chelem.

Le répondant possède 5 piques et 5 cœurs : il dit $4\heartsuit^*$. Il reparlera sur la rectification s'il a une main de chelem.

19.1.6 Modification subséquentes sur les Texas

De ce qui précède, il découle que les réponses aux Texas doivent être modifiées. Par exemple, si le répondant fait un Texas cœur alors que l'ouvreur a un doubleton, comment peut-on retrouver le fit 5-3 à pique ? Voyons ça.

2SA — 3♦* — 3♥	Sans garantie de fit ?
------------------------	------------------------

2SA — 3♦* — 3♠	5 piques, 2 cœurs.
------------------------	--------------------

Si le répondant n'a ni 3 piques ni 6 cœurs, c'est facile (3SA, etc.). S'il a 3 piques ou 6 cœurs et un jeu de manche, on imagine facilement (4♠, 4♥). S'il a 3 piques ou 6 cœurs et un jeu de chelem, j'imagine qu'on poursuit comme on peut, avec ambiguïté provisoire sur l'atout.

2SA — 3♥* — 3♠	Sans garantie de fit ?
------------------------	------------------------

2SA — 3♥* — 3SA*	5 cœurs, 2 piques.
--------------------------	--------------------

Si le répondant n'a ni 3 cœurs ni 6 piques, c'est facile (passe, etc.). S'il a 3 cœurs ou 6 piques et un jeu de manche, on imagine facilement (4♥, 4♠). S'il a 3 cœurs ou 6 piques et un jeu de chelem, j'imagine qu'on part en contrôles anticipés avec ambiguïté sur l'atout final.

Ainsi, la partie « Stayman » du Puppet Stayman me semble très intéressante mais, si j'ai bien compris, on se retrouve à jouer des Texas à rectification non nécessairement fittée, ce qui est un peu embêtant.

Quatrième partie

Enchères à quatre : camp de l'ouverture

Chapitre 20

Première enchère du répondant après une intervention

20.1 Ouverture au palier de 1, contre

L'existence d'une enchère supplémentaire, le surcontre, et la perspective immédiate d'une séquence compétitive amènent à modifier le sens des réponses.

Les changements de couleur au palier de 1 sont 100 % naturels, y compris $1\diamond$ sur $1\clubsuit$, et promettent plutôt 7 H s'ils ne comportent que 4 cartes, puisque l'ouvreur peut reparler de toute façon. Avec 5 cartes, on peut avoir 5-6 H sans problème.

Par peur d'une pénalité à bas palier, pour se positionner rapidement dans les enchères compétitives et parce que le surcontre permet d'exprimer les mains fortes, les changements de couleur montrent un jeu d'au plus 10 H, misfitté dans la couleur d'ouverture, avec au moins 5 belles cartes. Ces enchères sont non forcing.

L'enchère d'1SA promet plutôt 8-10 H, un jeu régulier, en principe pas de majeure quatrième. En minorité de points et sans couleur à nommer, il vaut mieux se taire provisoirement.

Les changements de couleur à saut peuvent être des barrages ou des enchères de rencontre suivant la séquence ; le sens de l'enchère de 2SA peut varier également. Les enchères de soutien dépendent de l'ouverture et du fait que l'ouverture soit majeure ou mineure. Cf. *infra* pour tout cela.

Enfin, on dispose aussi d'une enchère supplémentaire, le surcontre, qui montre des points (≥ 10 H) et :

- soit un petit fit ;
- soit la volonté de punir les adversaires dans certaines couleurs, même à bas palier ;
- soit un jeu sans enchère naturelle possible (par exemple, parce que les changements de couleur au palier de 2 sont non forcing).

20.1.1 1m X ?

Dans le S.E.F., les changements de couleur à simple saut sont des barrages si on n'a pas encore eu la parole, des enchères de rencontre si on a passé d'entrée.

On peut choisir toujours l'un ou toujours l'autre, mais de toute façon, le plus simple est sans doute de prendre la même convention qu'en l'absence de contre.

Toujours dans le S.E.F., 2SA est un «Truscott mineur» qui montre 11 S et un fit par cinq cartes. Si on joue le soutien mineur inversé, on n'est pas obligé d'utiliser cette enchère, mais on peut envisager qu'elle remplace le saut artificiel dans l'autre mineure (9–11 S, fitté).

Pour moi, 2m reste un soutien fort, les soutiens à saut sont des barrages.

Remarque culturelle : un psychique classique consiste à dire 1M avec seulement 3 cartes et un long fit de protection dans la mineure d'ouverture¹, pour compliquer la tâche des adversaires sans prendre trop de risques.

20.1.2 1M X ?

Les soutiens directs et les changements de couleur à saut ou à double saut conservent leur sens habituel (fits faibles, mini-Splinters, enchères de rencontre).

Il faut réfléchir aux enchères qui étaient fortes sans le contre : conservet-on les changements de couleur 2 sur 1 et le 2SA forcing de manche, le 1SA forcing avec des mains limites, etc. ? Il paraît intéressant de s'inspirer plutôt du standard, en profitant du surcontre et en utilisant le Truscott.

Ainsi, 2SA promet au moins 11 S et 4 atouts. Toutes les mains fortes fittées par 3 cartes ou non fittées seront traitées par un surcontre. Quant à l'enchère d'1SA, j'hésite, mais on peut la jouer non forcing. L'avantage est de pouvoir jouer ce contrat : le répondant n'a sans doute pas un jeu trop irrégulier, sinon il aurait fait un changement de couleur 2 sur 1. L'inconvénient majeur, à mon avis, est d'étendre la zone du 2M.

Si le répondant a passé d'entrée, il n'y a plus de Drury, puisque le surcontre sert, entre autres, à exprimer les mains qui auraient justifié cette enchère².

20.2 Ouverture au palier de 1, intervention naturelle

Les changements de couleur au palier de 1 sont les mêmes que sans intervention, sauf ceux dont le sens peut être modifié par l'existence du contre. Les changements de couleur au palier de 2 sans saut montrent 5 cartes, au moins 11 H et sont auto-forcing. Les changements de couleur au palier de 3 sans saut montrent également 5 cartes, normalement l'ouverture, et sont donc forcing de manche.

Les enchères à sans-atout sont naturelles et montrent des mains régulières :

- 1SA, 8–10 H, un arrêt ;
- 2SA, 11 H, un arrêt et demi ;
- 3SA, 12–14 H, un arrêt et demi.

Le contre est Sputnik jusqu'à une intervention par 4♥ : recherche de fit dans la ou les majeures non nommées, soutien de trois cartes dans la majeure d'ouverture, recherche d'arrêt dans la couleur d'intervention pour jouer à sans-atout. Le sens exact dépend de la séquence, cf. *infra*.

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 11

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 39.

20.2.1 1m 1X/2X ?

Présentation générale

Dépend du sort qu'on réserve au SMI dans ce genre de séquences.

Index des enchères

1♣	1♠	2♣
----	----	----

 Soutien.

Première option : soutien minimal.

Deuxième option ³ : soutien mineur inversé, fort.

1♣	1♠	2♠
----	----	----

 Forcing.

Interroge *a priori* sur un arrêt pique de l'ouvreur. Celui-ci peut nommer SA avec au moins la Dame troisième et un jeu régulier, mais ne pourra le faire qu'au tour suivant avec la Dame seconde ou le Valet troisième. Dépend aussi de ce que promet 3♠ au lieu de 2♠.

Pour la plupart des gens, cette enchère est forcing de manche. Ainsi, la réponse de l'ouvreur peut dire 2SA même avec un jeu fort, et on peut encore se parler. Pour d'autres, le cue-bid sur une ouverture mineure est forcing jusqu'à 2SA ou 3 de la mineure ouverte.

Si on joue le soutien mineur inversé après intervention, on peut aussi utiliser 2♣ si on est fitté.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 25.

1♣	1♠	3♦
----	----	----

 Ça dépend.

Première option : enchère de rencontre (des trèfles et de carreaux, main intéressante).

Deuxième option : barrage.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 762, pp. 19-20.

1♣	1♠	3♠
----	----	----

 Forcing.

Première option : Splinter. Dans ce cas, pour chercher 3SA avec l'As blanc, il faut passer par deux cue-bids à 2♠ et 3♠.

Deuxième option : promet l'As blanc et demande de nommer 3SA avec par exemple la Dame seconde.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 25.

1♦	3♣	X
----	----	---

 ≥ 8 H, appel aux majeures.

Dénote en principe deux majeures quatrièmes ⁴.

Si l'ouvreur répète les carreaux, la redemande non forcing de 3♠ montrera 5 piques, 4 cœurs et 8-9 H. L'enchère de 4♣*, elle, agréera l'atout carreau en montrant une courte à trèfle.

20.2.2 1M 1X/2X ?

En majeure, les soutiens à saut promettent en principe 4 cartes. Sinon, on peut contrer avant de donner le fit. Cela peut paraître perturbant de ne pas donner le fit immédiatement, mais il est primordial que l'ouvreur connaisse la longueur exacte de l'atout, puisque c'est le paramètre crucial en enchères compétitives.

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 25.

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 22.

20.2.3 1X 1Y/2Y ?

20.2.4 — — 1X 1Y/2Y ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 764, pp. 38–39.

Index des enchères

1♥	(—)	—	—	Naturel, non forcing.
1♠	1♠	2♣		

Avec un jeu de Drury, c'est le contre qu'il faut utiliser.

1♠	(—)	—	—	Spoutnik généralisé.
	2♦	X		

Appel à la majeure non nommée, ou fit inexprimable à pique. Exemples :

♠ 52	♠ D 63
♥ R 10 8 7	♥ V 9 5
♦ V 9	♦ R 2
♣ A D 10 4 2	♣ A 10 8 7 4

L'ouvreur donnera le plein de sa main, avec un peu plus de dynamisme que d'habitude (le répondant, pouvant craindre une ouverture faible, est un peu plus solide).

1♠	(—)	—	—	Maximal, 4 piques.
	2♦	3♦		

Exemple : ♠ A D 7 3 ♥ 8 5 ♦ 10 9 4 ♣ R V 10 6.

1♠	(—)	—	—	Enchère de rencontre.
	2♦	3♥		

Exemple : ♠ D 8 7 3 ♥ A R 10 9 6 ♦ 8 5 ♣ V 2.

1♠	(—)	—	—	Barrage.
	2♦	3♠		

20.3 Ouverture forte, intervention

20.3.1 Réponses après 2♦ et une intervention

Présentation générale

Sur l'intervention par contre, on dispose de deux nouvelles enchères : passe et surcontre. On en profite pour préciser les réponses jusqu'au palier de 2SA. Ensuite, on retrouve les enchères habituelles (As mineurs, convention CRM).

Sur une intervention naturelle, les enchères sont naturelles et sont forcing un tour (même au palier de la manche). Le contre montre du jeu utile, dans une distribution plus ou moins régulière, au moins 6 H dans les trois autres couleurs.

Si l'adversaire est intervenu à 4♥ ou plus, le contre devient punitif et décourageant, pas de distribution, pas de points utiles.

Cf *Le Bridgeur*, n° 757, p. 34.

Index des enchères

$2\heartsuit^*$ X —	Pas d'As, main faible.
$2\heartsuit^*$ X XX	Pas d'As, du jeu utile.
$2\heartsuit^*$ X $2\spadesuit^*$	L'As de cœur.
$2\heartsuit^*$ X $2\clubsuit^*$	L'As de pique.
$2\heartsuit^*$ X $2SA^*$	Pas d'As, main positive, arrêt carreau.

Chapitre 21

Deuxième enchère de l'ouvreur

21.1 Réveil de l'ouvreur (exemples)

1♣ X	1♠	—	—	D'appel : distributionnel (court à pique) ou fort (≥ 18 H).
---------------------	---------------	---	---	--

1♣ 1SA	1♠	—	—	18–19 H, régulier, arrêt pique.
-----------------------	---------------	---	---	---------------------------------

1♣ 2X	1♠	—	—	Naturel (unicolore, bicolore).
Pas forcément fort si on est court à pique.				

1♦ 2SA	2♠	—	—	18–19 H, jeu régulier, arrêt pique.
-----------------------	---------------	---	---	-------------------------------------

1♦ 3♣	2♠	—	—	Bicolore carreau-trèfle.
----------------------	---------------	---	---	--------------------------

L'ouvreur peut n'avoir que 12 H quand il est court à pique¹.

21.2 Redemande de l'ouvreur après 1X X XX

Présentation générale

Après une ouverture en troisième ou en quatrième Cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 39.

Si le N° 4 se manifeste, l'ouvreur passe s'il a un jeu faible ou rien de spécial à dire. Le répondant devra rester méfiant quant à son ouverture.

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 20.

S'il le N° 4 passe, l'ouvreur faible devra enfreindre le silence que lui impose son partenaire, pour le prévenir qu'il se passe « quelque chose d'anormal ». Il répète sa couleur avec 6 cartes, nomme sa deuxième couleur avec un bicolore, annonce 1SA avec un jeu régulier faible (convention perso Michel Bessis).

21.3 Redemande de l'ouvreur après un contre Spoutnik du partenaire

Présentation générale

On s'intéresse à des séquences du type :

S	O	N	E
1X	1/2Y	X	—
?			

Un des problèmes est de savoir si le fait de nommer une couleur plus chère que la couleur d'ouverture doit être considéré comme un bicolore cher². En fait, c'en est un si la couleur n'a pas été nommée ou appelée par le partenaire. Cependant, si le partenaire a contré, ce bicolore cher est un peu atténué en points pour deux raisons : le partenaire a montré 8 H et, en enchères compétitives, il est souhaitable de décrire sa distribution rapidement.

Deuxième difficulté, il n'y a plus de 2SA modérateur après une séquence comme :

S	O	N	E
1♣	1♠	X	—
2♦	—	?	

Si le répondant veut s'arrêter avant la manche, il faut donc trouver une solution. Voici les possibilités :

- convenir que **2♥** est non forcing ;
- utiliser le cue-bid **2♠** comme enchère fourre-tout, pouvant entre autres remplacer le 2SA modérateur. Dans ce cas, il faut décider que cette enchère n'est pas auto-forcing. Par conséquent, l'ouvreur forcing de manche devra se manifester par une enchère autre que 2SA ou **3♣**.

Le statut des autres réponses de l'ouvreur n'est pas clair non plus...

On peut aussi considérer que **3♣** est non forcing, mais cela implique que si le répondant est fitté non minimal, on aura un début du type :

S	O	N	E
1♣	1♠	X	—
2♦	—	2♠	
3♣	—	?	

et il faudra ensuite exprimer le fit en distinguant les séquences de recherche de 3SA, de chelem, etc.

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 13.

Index des enchères

1♣	1♥	X	—	≥ 15 ⁺ H, bicolore 5-4.
2♦				

Cette explication vaut si le contre montre 4 piques (système de la collante, joué en K-fêt).

En revanche, si le contre dénie 4 piques (comme le contre Bessis), c'est en quelque sorte un appel à carreaux. Dans ce cas, cette enchère est juste l'expression économique du fit.

1♣	1♠	X	—	15 ⁺ H, bicolore 5-4.
2♦				

1♣	1♠	X	—	Fitté, de base.
2♥				

1M	2m	X	—	4 cartes dans M', de base.
2M'				

On est poli, on répond au Monsieur.

1♠	2♦	X	—	≥ 15 ⁺ H, bicolore 5-4.
3♣				

Avec une main plus faible, on répète les piques.

1♠	2♥	X	—	Fitté, de base.
3♣				

Cette enchère n'est donc pas forcing. Avec une main forte, l'ouvreur doit faire un saut ou cue-bidder.

21.4 1♣ — 1♦ 1♥ ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 774, pp. 44-53.

Index des enchères

1♣	—	1♦	1♥	4 piques.
1♠				

Il n'y a pas consensus sur cette enchère. Selon Michel Bessis, il faut avoir de bonnes raisons tout de même pour ne pas passer : bicolore 5-4 ou jeu à honneurs concentrés.

Exemple : ♠ R V 7 2 ♥ 10 3 ♦ R 10 4 ♣ A D 10 5.

1♣	—	1♦	1♥	Bicolore à saut.
2♠				

Comme chez mémé. On peut se permettre d'être un poil plus agressif après l'intervention.

21.5 1m — 1♥ 1♠ ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 14.

Cf. *Le Bridgeur*, n° 774, pp. 44–53.

Fitté ou non, on peut avoir les six types de mains suivants :

- 12–14 H, régulier ;
- 12–14 H, distribué (environ 15–17 DH) ;
- 15–17 H, distribué (environ 18–20 DH) ;
- 18–19 H, régulier ;
- 18–19 H, distribué (plus de 20 DH) ;
- 20 H et plus, irrégulier.

Question : que fait-on avec un jeu pseudo-régulier de 15–17 H fitté qu'on a décidé de ne pas ouvrir de 1SA ? Donc un 5-4-2-2, sans doute avec des honneurs concentrés dans la mineure et les cœurs. À voir.

Index des enchères

1m	—	1♥	1♠	Contre d'appel.
X				

Cette enchère convient à de nombreux types de mains.

1. 3 cœurs et une distribution agréable. Exemple : ♠2 ♥A103 ♦RD105 ♣AV974.
2. 18–19 H, main régulière, arrêt insuffisant pour dire 2SA. Exemple : ♠AD3 ♥A2 ♦D43 ♣AD1097.
3. Bicolore ou unicolore trop fort pour être annoncé naturellement. Exemple : ♠R10 ♥7 ♦ADV9652 ♣AD6.

A *priori* non fitté, mais on peut convenir de l'utiliser pour des mains régulières de 18–19 H avec 4 cœurs (suivi de 4♥ au tour suivant). Ceci permet de préciser l'enchère de 2♠.

1m	—	1♥	1♠	13 ⁺ –14 H, arrêt pique.
1SA				

Surtout, ne pas abuser de cette enchère. Avec ♠RV84 ♥105 ♦AR109 ♣D43, autant laisser un 1♠ délicat que se lancer dans un 1SA problématique... Si le partenaire a des arguments pour qu'on joue le contrat, il peut encore parler.

En revanche, avec ♠AV10 ♥105 ♦AR1096 ♣D43, les chances de succès sont plus élevées dans les deux camps, et il est mieux joué de surenchérir à 1SA.

1♦	—	1♥	1♠	Bicolore économique.
2♣				

Selon Michel Bessis, il faut avoir un 5-5, ou un 5-4 à honneurs concentrés. Avec une main comme ♠DV3 ♥D ♦R10762 ♣A743, il vaut mieux passer.

1m	—	1♥	1♠	Première zone, 6 cartes.
2m				

Il est bon d'avoir au moins un des arguments suivants : une main non minimale, pas de points perdus à pique, une belle couleur. Sinon, on peut passer.

Une main affreuse, à oublier tout de suite : ♠R2 ♥V5 ♦D98764 ♣AV3.

1♣	—	1♥	1♠	Bicolore cher.
2♦				

Comme chez mémé. On peut se permettre d'être un poil plus agressif que sans l'intervention.

1m	—	1♥	1♠	Première zone, fitté, jeu plat.
2♥				

Exemple : ♠ R 10 4 ♥ A V 5 2 ♦ R 6 ♣ R 10 3 2.

1m	—	1♥	1♠	Fort, fitté.
2♠				

C'est la seule enchère de soutien illimitée. Il y a deux façons de jouer cette enchère :

- main de troisième zone ou plus (pouvant être régulière) ;
- main de troisième zone ou plus, toujours irrégulière ; dans ce cas, avec une main régulière fittée de 18–19 H, on contre puis on saute à 4♥.

Remarque : ne promet pas pour autant le contrôle pique. Exemple : ♠ V 5 2 ♥ A D 10 4 ♦ A ♣ A R V 10 6.

1m	—	1♥	1♠	18–19 H, arrêt(s) pique.
2SA				

1m	—	1♥	1♠	15–17 H, belle couleur sixième.
3m				

Comme sans intervention, en somme.

1m	—	1♥	1♠	Première zone, fitté, jeu irrégulier.
3♥				

Mettons 14–16 DH environ.

Exemples :

- ♠ 5 ♥ R D 10 4 ♦ A D V 6 4 ♣ 8 7 2.
- ♠ 7 ♥ A V 5 2 ♦ R 10 4 ♣ A V 10 6 5.

1m	—	1♥	1♠	Splinter : 15–17 H, fitté, court à pique.
3♠				

1m	—	1♥	1♠	<i>Gambling.</i>
3SA				

Jolie main, belle longue mineure (maîtresse), arrêt pique.

1m	—	1♥	1♠	Fitté, peu de points H mais une forte distribution.
4♥				

Exemple : ♠ 8 5 ♥ R V 7 4 ♦ A R 10 8 6 5 ♣ 4.

21.6 1m — 1♠ 2♥ ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 774, pp. 44–53.

Cette séquence est très proche de la séquence 1m — 1♥ 1♠. Se reporter à cette séquence pour plus d'explications.

Index des enchères

1m X	—	1♠	2♥	Contre d'appel.
<i>A priori</i> non fitté, mais on peut convenir de l'utiliser pour des mains régulières de 18–19 H avec 4 piques (suivi de 4♠ au tour suivant). Ceci permet de préciser l'enchère de 3♥.				
1m 2♠	—	1♠	2♥	12–14 H, fitté, main plate.
1m 2SA	—	1♠	2♥	18–19 H, jeu régulier, arrêt cœur.
On ne peut pas avoir 15–17 H ; et avec 12–14 H, il faut se résoudre à passer.				
1♦ 2♣	—	1♠	2♥	Joli bicolore.
Possible avec un 5-4, mais le plus souvent avec un 5-5, voire un 6-4. Exemple (minimal) : ♠7 ♥D4 ♦RD1065 ♣ADV43.				
1m 3♥	—	1♠	2♥	≥ 18 H, fitté, main irrégulière.
1m 3♠	—	1♠	2♥	12–14 H, fitté, main distribuée.
1m 4♥	—	1♠	2♥	Splinter : 15–17 H, fitté, courte à cœur.
1m 4♠	—	1♠	2♥	12–14 H, fitté, main très distribuée.

21.7 1m — 1♥ 2♠ ?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 774, pp. 44–53.

Cette séquence est très proche de la séquence 1m — 1♥ 1♠, mais on ne dispose plus du soutien au palier de 2 par exemple.

Ce qu'on va dire ici reste en grande partie valable, *mutatis mutandis*, si l'intervention est 3♣ ou 3♦.

Le principe est le suivant : on peut s'autoriser un décalage d'une zone, jamais de deux. Le partenaire devra en tenir compte dans la suite et modérer ses ardeurs.

Index des enchères

1m	—	1♥	2♠	13–16 H, belle couleur sixième.
3m				

Exemple : ♠ 8 4 2 ♥ 10 5 ♦ A R V 10 6 5 ♣ A V (main vraiment minimale pour cette enchère).

Avec plus de 16 H, on devra contrer d'abord.

1m	—	1♥	2♠	Fitté, jolie ouverture.
3♥				

Exemple : ♠ 10 7 2 ♥ A D 10 4 ♦ V 2 ♣ A D 5 4.

Mais on passera avec ♠ D V 4 ♥ R 7 4 2 ♦ R D 6 ♣ D 10 4 (ouverture assez laide, avec des points perdus à pique).

1m	—	1♥	2♠	Fitté, main positive.
4♥				

Exemple : ♠ 8 ♥ A V 10 6 ♦ R 5 3 ♣ A R 6 4 2.

21.8 Redemande de l'ouvreur après la réponse d'1SA et une intervention en sandwich

Présentation générale

On s'intéresse à des séquences du type³ :

S	O	N	E
1X	—	1SA	2Y
?			

Contrairement à d'autres séquences d'intervention en sandwich, il y a un bicolore qu'on doit annoncer obligatoirement, même moche : si on a les cœurs.

Index des enchères

1X	—	1SA	2Y	Punitif.
X				

Une autre possibilité est de considérer que cette enchère montre une main de deuxième zone, courte dans la couleur d'intervention.

S	O	N	E	
1♠	—	1SA	2♥	avec en Sud
X				

♠ A V 9 8 6
♥ 5
♦ R D 3
♣ A R 10 2

Dans ce cas, avec une volonté punitive, l'ouvreur doit passer.

1♠	—	1SA	2m	Bicolore économique.
2♥				

Il est interdit de passer avec 5 piques et 4 cœurs, même si la main n'est pas très jolie (une manche est peut-être dans les cartes).

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, pp. 13–14.

21.9 Redemande de l'ouvreur après une intervention sur le Drury

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 39.

L'ouvreur passe quand il ne possède pas l'ouverture. S'il a réellement 12 points, il se manifeste naturellement (unicolore, bicolore) ou en contrant (jeu régulier).

21.10 $1\heartsuit$ — $2\clubsuit$ $2\spadesuit$?

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 774, pp. 44–53.

Cette séquence est proche de la séquence $1m$ — $1\heartsuit$ $1\spadesuit$ (s'y reporter), mais l'ouverture majeure change les formes de mains possibles : il n'y a plus d'inférence liée à la non-ouverture d'1SA.

Index des enchères

$1\heartsuit$	—	$2\clubsuit$	$2\spadesuit$	15–17 H, arrêt pique.
2SA				

$1\heartsuit$	—	$2\clubsuit$	$2\spadesuit$	Bicolore.
$3\diamondsuit$				

Possible avec un 5-4, mais le plus souvent avec un 5-5, voire un 6-4. Pas besoin d'avoir une jolie main pour autant, le partenaire ayant du jeu.

Exemple : $\spadesuit$ V 2 $\heartsuit$ A D 10 9 5 $\diamondsuit$ R D 10 6 4 $\clubsuit$ 7.

$1\heartsuit$	—	$2\clubsuit$	$2\spadesuit$	18–19 H, arrêt pique.
3SA				

21.11 Redemande de l'ouvreur à haut palier

Index des enchères

$1\heartsuit$	3m	$3\spadesuit$	—	Ambigu ⁴ .
$4m^*$				

Ne promet pas le contrôle à *a priori*. Il semblerait que cette enchère ne promette ni le fit pique (si le partenaire est fort) ni un jeu fort (s'il hésite entre les cœurs et les piques). Dans ce qui suit, on prend pour m les carreaux.

Premier cas : recherche (prioritaire) de la meilleure manche. Exemple : $\spadesuit$ D x $\heartsuit$ A D x x x x $\diamondsuit$ x x $\clubsuit$ R V x. Sur $4\heartsuit$ ou $4\spadesuit$, on passera.

Deuxième cas : jeu fort, fitté ou non, avec ou sans le contrôle carreau. Exemples :

- (fitté sans contrôle) $\spadesuit$ D x x x $\heartsuit$ A R D V x $\diamondsuit$ x x $\clubsuit$ R x ;
- (non fitté avec contrôle) $\spadesuit$ x x $\heartsuit$ A R D x x $\diamondsuit$ A x x $\clubsuit$ R x x ;
- (non fitté sans contrôle) $\spadesuit$ x x $\heartsuit$ A R D x x $\diamondsuit$ x x x $\clubsuit$ A R x.

Troisième cas : fitté, avec le contrôle carreau, pas forcément fort.
C'est le bordel!

1♥	—	3♥	4♦
X			

Nous sommes en attaque.

(On suppose que le 3♥ est fort, mais on peut aussi le jouer sur 3♥ faible.) Belle main avec des levées de défense. Si les enchères s'emballent, le répondant sera mieux informé pour pousser à 5♥ ou punir un contrat adverse.

Cette convention n'est pas standard, mais semble bien plus utile qu'un contre punitif alors qu'un fit neuvième est connu⁵.

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, pp. 26–27 et 28–29.

5. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 24.

Chapitre 22

Deuxième enchère du répondant

22.1 Redemande du répondant après un Spoutnik et un bicolore de l'ouvreur

1♠	2♦	X	—
2♥	—	3♠	

Non forcing, pas forcément fitté.

Exemple ¹ : ♠ R 5 ♥ R D 8 4 ♦ 9 7 4 3 ♣ 10 8 2.

22.2 Redemande du répondant après la réponse d'1X et une intervention en sandwich

Exemple :

S	O	N	E
1♣	—	1♠	2♥
—	—	?	

22.3 Redemande du répondant après la réponse d'1SA et une intervention en sandwich

Présentation générale

On s'intéresse à des séquences du type ² :

S	O	N	E
1X	—	1SA	2Y
—	—	?	

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 12.

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, pp. 13–14.

Index des enchères

1m	—	1SA	2m'
—	—	X	

Punitif.

On a déjà dénié les majeures, ça ne peut être que punitif.

1♣	—	1SA	2M
—	—	X	

Punitif.

On a déjà dénié les carreaux et l'autre majeure, ça ne peut être que punitif.

1♦	—	1SA	2M
—	—	X	

Main positive, relance de la séquence (des trèfles ?).

L'alternative pour l'ouvreur est sans doute entre 2SA et 3♣ (voire 3♦ ou passe).

1♥	—	1SA	2♠
—	—	X	

Main intéressante, courte à pique (deux cartes au plus), appel aux mineures.

1♠	—	1SA	2♥
—	—	X	

Main intéressante, courte à cœur (deux cartes au plus), appel aux mineures.

On pourrait avoir cinq cœurs mais, même avec des atouts nombreux, leur placement ne garantit pas une chute faramineuse. Il est, surtout, plus fréquent d'avoir une main d'appel aux mineures que cinq cartes à cœur.

Exemple :
 ♠ 53
 ♥ 82
 ♦ A V 64
 ♣ R V 10 5 3

1X	—	1SA	2Y
—	—	2SA	

9–10 H, pas de contre punitif possible (atouts insuffisants).

Exemple :

S	O	N	E
1♥	—	1SA	2♠
—	—	2SA	

 avec en Nord
 ♠ R V 6
 ♥ 10 5
 ♦ A V 9 6
 ♣ V 10 9 3

22.4 Redemande du répondant après une réponse d'1SA et une intervention en réveil

Présentation générale

On s'intéresse à des séquences du type³ :

S	O	N	E
1X	—	1SA	—
—	2Y	?	

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, pp. 13–14.

Index des enchères

1X	—	1SA	—
—	2Y	X	

Punitif.

Montre en général quatre atouts (trois beaux et un jeu maximum si l'enchère d'1SA les a déniés). L'ouvreur passera toujours avec trois cartes, et réfléchira avec deux (et pourra dégager à 2SA par exemple).

1X	—	1SA	—
—	2Y	2SA	

9–10 H, pas de contre punitif possible (atouts insuffisants).

22.5 Redemande du répondant : résistance du soutien différé aux interventions

Présentation générale

Cf. *Le Bridgeur*, n° 763, p. 12.

Index des enchères

1♠	—	2♣	2♥
—	3♥	3♠	

Soutien différé (≥ 15 S, fitté).

Là c'est le cas simple, il ne peut pas y avoir de doute.

1♠	—	2♣	2♥
2♠	3♥	X	

D'appel.

Le répondant ayant déjà montré 11 H, il crée une situation forcing de manche en se manifestant à nouveau. Il serait maladroit de conférer à cette enchère des velléités de punir la partielle adverse.

On peut vouloir jouer à SA, ou dans la couleur du partenaire avec un jeu puissant. Cette enchère doit donc être choisie si l'on envisageait de faire un soutien différé avant l'intervention. Exemple :

♠ A 9 8 7
♥ D 3
♦ 8 5
♣ A R D 10 4

Sur la réponse du partenaire (3♠ ou 3SA), on partira en contrôles.

1♠	—	2♣	2♥
2♠	3♥	3♠	

Compétitif, avec deux piques.

Exemple :

♠ 9 5
♥ 8 3
♦ V 6 4 3
♣ A R D 4 2

1♠	—	2♣	2♥
2♠	3♥	4♠	

Pour les jouer, avec deux piques.

Exemple :

♠ R 5
♥ 8 3
♦ V 6 4 3
♣ A R D 4 2

Chapitre 23

Séquences en vrac (par ordre lexicographique)

L'ordre retenu pour le classement est —, **X**, **XX**, suivis de toutes les autres enchères.

1♣	—	1♥	X	Agrément des trèfles, sans doute une gêne à SA.
1♠	—	2♣		

Cette gêne peut provenir d'un problème à carreaux. Ainsi, 2♣ est plus habile que la redemande à 1SA avec une main du type¹ :

♠ 6 4
♥ A V 8 5
♦ 10 4 2
♣ A 10 4 3

1♦	1♠	X	2♠	14 ⁺ –17 H, exactement 3 cœurs, ou 18–19 H réguliers sans 4 cœurs ² .
X				

Si la main est faible, on sera souvent court à pique, avec du soutien dans les trois autres couleurs.

1♦	1♠	X	2♠	Main positive, ≥ 4 trèfles, pas 3 cœurs ³ .
3♣				

Cette enchère a plutôt tendance à promettre un bicolore 5-5.

1♦	1♠	1SA	—	Punitif ⁴ .
—	2♠	X		

Trois levées d'atout sont promises. L'ouvreur peut passer avec un singleton.

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 12.
1. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 18.
2. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 18.
3. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 18.
4. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, pp. 13–14.

1♦	1♠	1SA	2♠
—	—	X	

Punitif⁵.

3♣	3♠	X
----	----	---

Punitif.

La distribution de l'ouvreur est connue, un contre d'appel n'aurait aucun sens.

—	—	3♥	X
4♦			

Prêt à prolonger le barrage, avec une bonne couleur annexe à carreau.⁶

Après un passe initial et le contre adverse, cette enchère ne peut guère être un anti-contrôle. Elle permet juste de détecter les doubles fits si la séquence s'emballe, et d'indiquer l'entame au partenaire. Exemple :

♠ 10 5
♥ V 9 6
♦ A D V 6 4
♣ 9 5 4

5. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, pp. 13–14.

6. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 56.

Cinquième partie

Enchères à quatre : camp de l'intervention

Chapitre 24

Intervention du N° 2

24.1 Intervention sur 1X

Présentation générale

À chaque fois qu'on est dans la zone basse d'une intervention, les critères de force et de qualité de la couleur ou des couleurs doivent prendre en compte les vulnérabilités.

Index des enchères

1X —	Rien à dire pour le moment.
------	-----------------------------

Il arrive très souvent de passer avec une main assez forte, jusqu'à 15 H, et cela peut théoriquement arriver jusqu'à 17 H (plutôt 17 DH tout de même). Si le partenaire a de quoi trouver une manche, il se retrouvera souvent en position de réveil et on pourra reparler. À l'inverse, si les adversaires ont le jeu, on pourra reparler au deuxième tour d'enchères ou se contenter d'encaisser la chute, éventuellement contrée.

1X X	≥ 11 H, appel aux autres couleurs.
---------------------------------------	---

On peut, *grosso modo*, distinguer trois zones :

- avec 11–14 H, il vaut mieux avoir un 4-4-4-1 court dans la couleur d'ouverture, et en tout cas 4 cartes dans la ou les majeures non annoncées ;
- avec 14–17 H, la distribution idéale est toujours 4-4-4-1 et, si on peut s'en écarter, il est recommandé d'être court dans la couleur d'ouverture et d'avoir 4 et 3 cartes en majeures sur une ouverture mineure, 4 cartes dans l'autre majeure sur une ouverture majeure (3 très rarement) ;
- avec 18 H et plus, on peut contrer avec tout type de distribution, sauf si on dispose d'une autre enchère plus descriptive.

1X 1Y	8–17 H, ≥ 5 cartes dans Y
-------	--------------------------------

Dans la zone 8–11, les buts principaux sont de suggérer une défense et de donner une indication d'entame. La couleur doit donc être assez belle. Par exemple, avec $\spadesuit Rxx \heartsuit xxxxx \diamondsuit ADx \clubsuit Vx$, il est étrange d'intervenir à $1\heartsuit$: on risque un drame dans une partielle à cœur, même à bas palier et, si les adversaires jouent, on risque de provoquer une mauvaise entame chez le partenaire.

À partir de l'ouverture, l'intervention est plus constructive, avec une motivation pour trouver un contrat gagnant dans la ligne. La qualité de la couleur est donc pratiquement indifférente.

De façon très exceptionnelle, cette enchère peut ne comprendre que 4 cartes. Par exemple, en intervention sur $1\clubsuit^1$:

$\spadesuit$ R
 $\heartsuit$ R D V 10
 $\diamondsuit$ R V 6 5 4
 $\clubsuit$ A 6 2

La main est trop forte pour passer, mais aucune enchère ne convient réellement. L'intervention dans 4 cartes peut aussi provenir d'une main relativement faible, mais avec une très belle couleur : l'avantage pris à l'entame peut être de premier ordre.

$1X \quad 1SA \quad 15^{1/2}-17^{3/4}$ H, jeu régulier, arrêt(s) dans la couleur d'ouverture.

Sur une ouverture mineure, un arrêt. Sur une ouverture majeure, un arrêt et demi. Sur une ouverture à sans-atout, un arrêt dans chaque couleur.

$1\diamondsuit \quad 2\clubsuit, 1M \quad 2m \quad \geq 11$ H, ≥ 6 cartes, ou 5 belles.

$1\spadesuit \quad 2\heartsuit \quad \geq 11$ H, ≥ 5 cartes.

Il est trop important de nommer ses cœurs tout de suite : les cœurs peuvent donc être assez quelconques (As cinquième), sans être trop moches non plus.

$1\clubsuit \quad 2\clubsuit \quad \text{Naturel!}$
 ≥ 11 H, ≥ 6 cartes, comme un changement de couleur sans saut.

$1\diamondsuit \quad 2\diamondsuit \quad \text{Michael's : Bicolore majeur.}$

$1M \quad 2M \quad \text{Michael's : Bicolore dans les deux couleurs extrêmes.}$
 Donc les trèfles et l'autre majeure.

$1\clubsuit \quad 2\diamondsuit \quad \text{Michael's : Bicolore majeur.}$

$1m \quad 2M, 1\heartsuit \quad 2\spadesuit \quad 6-10$ H, ≥ 6 cartes pas trop moches.

Les conditions peuvent être assouplies, les facteurs positifs étant par exemple : distribution plaisante (surtout courte dans l'autre majeure), vulnérabilité favorable, passe d'entrée du partenaire, style personnel agressif.

$1X \quad 2SA \quad \text{Michael's : Bicolore dans les deux couleurs restantes les moins chères.}$

Donc bicolore mineur sur les ouvertures majeures, bicolore cœur-mineur sur les ouvertures mineures.

$1m \quad 3\clubsuit \quad \text{À définir.}$

Ce Michael's n'existe pas dans le standard, mais je le joue bicolore $\spadesuit$ -m'. Noter que ce genre de bicolore peut assez facilement être annoncé naturellement, ce qui permet de redonner un sens de barrage à $3\clubsuit$.

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 4.

1M 3♣	Michael's : Bicolore ♢-M'.
----------	----------------------------

1M 3♦, 1♠ 3♥	Barrage.
--------------	----------

1X 3X	Gambling sans l'arrêt.
----------	------------------------

Cette enchère transmet le message suivant au partenaire : j'ai les moyens de jouer 3SA si tu me fournis un arrêt dans la couleur d'ouverture. Exactement dans l'esprit de l'ouverture de 3SA, on a une mineure septième affranchie avec laquelle on souhaite au moins autant barrer les adversaires que découvrir une manche gagnante.

Attention, dans notre système, 1♣ 3♣ n'a pas la même signification, c'est un Michael's.

1♣ 3♦, 1m 3M, 1♥ 3♠	Barrage.
---------------------	----------

1X 3SA	Gambling.
-----------	-----------

Mineure longue affranchie, quelques arrêts à côté, on ne laisse pas le temps aux adversaires de s'exprimer et on joue pour gagner.

1♦ 4♣, 1M 4m, 1♣ 4♦	Barrage.
---------------------	----------

1X 4X	?
----------	---

Aucune idée...

1m 4M, 1M 4M'	Attaque-défense.
---------------	------------------

Comme l'ouverture en majeure au palier de 4.

24.2 Intervention sur 1SA

Je vais présenter succinctement quelques systèmes d'intervention sur 1SA, en m'attardant un peu plus sur le MECMA, qui n'est sans doute pas le meilleur mais qui est quand même vachement rigolo.

Quel que soit le système utilisé, voici un psychique assez sadique² : faire une annonce de bicolore majeur avec 6 beaux piques et 3 cœurs. Il faudra être un peu vigilant sur les réactions du partenaire, mais les adversaires devraient avoir un mal fou à trouver 4♥...

24.2.1 Le paysan et le paysan amélioré

2♣, 2♦, 2♥, 2♠ sont naturels. On peut facilement améliorer le paysan en décidant que 2SA est un bicolore mineur et que X est un bicolore majeur.

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 10.

24.2.2 Le Landy

Dans le S.E.F, $2\clubsuit$ est un Landy (bicolore majeur), 2SA un bicolore mineur. Les annonces d'une couleur sans saut (y compris $3\clubsuit$ puisque $2\clubsuit$ est artificiel) sont naturelles et plus ou moins constructives en fonction de la vulnérabilité. Les annonces d'une couleur avec un saut sont des barrages. Le contre est assez naturel, avec une main régulière plus forte que celle de l'ouvreur ou une main irrégulière trop forte pour être annoncée directement.

Le gros avantage du Landy (par rapport à d'autres systèmes où le bicolore majeur est annoncé par $2\diamond$) est que le partenaire qui a autant de cartes dans chaque majeure peut dire $2\diamond$, relais, pour entendre la meilleure majeure de l'intervenant. Par conséquent, celui-ci peut intervenir sans gros désagrément avec des couleurs inégales, par exemple dans un jeu 6-5 voire 5-4.

24.2.3 Le Landy sournois

Il y a plusieurs versions du Landy sournois, mais voilà ce qu'on retrouve le plus souvent :

- X unicolore indéterminé ou unicolore trèfle ;
- $2\clubsuit$ unicolore autre que $\clubsuit$ ou bicolore mineur ;
- $2\diamond$ bicolore majeur ;
- $2\heartsuit$, $2\spadesuit$, 5 cartes dans la majeure et 4 cartes dans une mineure indéterminée ;
- 2SA bicolore mineur...

24.2.4 Le MECMA

Un système qui gagne des adhérents chaque jour en K-fêt... MECMA est l'abréviation de Mélangé, Couleur, Majeur.

1SA	X	Bicolore mélangé.
-----	-----	-------------------

Bicolore pique-carreau ou cœur-trèfle, sensé être 5-5. En pratique, on le fait souvent avec 5 en majeure et 4 en mineure, si le l'allure du jeu et la vulnérabilité s'y prêtent.

1SA	$2\clubsuit$	Bicolore couleur.
-----	--------------	-------------------

Bicolore pique-trèfle ou cœur-carreau, 5-5 en théorie, souvent 5-4 en pratique (cf. ci-dessus).

1SA	$2\diamond$	Bicolore majeur.
-----	-------------	------------------

Le plus souvent 5-5.

1SA	2M	≥ 6 cartes à M.
-----	----	----------------------

1SA	2SA	Bicolore mineur.
-----	-----	------------------

Au moins 5-5 en principe.

1SA	3m	≥ 6 cartes dans m.
-----	----	-------------------------

24.3 Intervention sur 2♣ fort indéterminé ou 2♦ forcing de manche

Deux réflexions s'opposent :

- les adversaires ont du jeu, il faut les empêcher de parler ;
- la main forte de l'ouvreur est souvent basée sur la distribution et il est tout à fait possible qu'on ait du jeu, voire qu'il y ait un contrat élevé en attaque dans les deux lignes.

La première tend à faire intervenir avec des jeux assez faibles, surtout à vulnérabilité favorable, pour perturber les enchères. La seconde oriente vers une attitude plus constructive, avec en tête la possibilité d'annoncer un contrat pour le rentrer ; dans ce cas, l'intervention doit garantir une main plus positive.

A priori, les enchères sont naturelles, le contre montrant du jeu.

24.4 Intervention sur 2M

Présentation générale

Le contre est de toute façon d'appel, les interventions sans saut naturelles et constructives. Ce qui peut varier, c'est la signification du cue-bid et des enchères à saut.

Dans le S.E.F., le cue-bid semble annoncer un jeu bicolore, mais il est classique d'annoncer les bicolores majeure-mineure par 4♣ et 4♦ semi-naturels. Ceci dit, cette dernière façon de faire pose un problème : les bicolores sont non forcing, puisque le partenaire peut passer sur 4♣ ou 4♦. Ces enchères doivent ne donc être utilisées que si on s'engage à tenir la route au palier de 4, mais qu'on n'est pas forcing de manche en mineure : cela limite beaucoup leur portée, et exclut toutes les mains forcing de manche avec bon espoir de chelem.

Pour résoudre ce problème, certains experts recommandent d'annoncer ces bicolores en Texas. On objectera que cela exclut d'utiliser le cue-bid pour annoncer un régulier fort sans arrêt dans la couleur du barrage mais, avec ce type de main, il est de toute façon plus prudent de contrer, afin de se laisser plus de place pour trouver un fit d'atterrissage en cas d'absence d'arrêt dans les deux mains.

C'est cette dernière convention que je présente ici. Cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 40.

Remarque : sur l'ouverture de 2♥, on pourrait songer à utiliser 3♠ comme Texas ♣-♠ (en décidant que c'est forcing éventuellement), mais je pense que tant qu'à garder une enchère disponible parmi 3♥ et 3♠, il vaut mieux que ce soit 3♠, pour lui donner une signification naturelle.

Index des enchères

2M	X
----	---

 Appel.

Les conditions sont presque les mêmes que sur une ouverture au palier de 1 : en particulier, la main a à peine besoin d'être plus forte.

2♥	2♠
----	----

 ≥ 15 H, ≥ 5 piques.

2M 2SA	17-19 H, jeu régulier, arrêt à M.
--------	-----------------------------------

Disons une bonne ouverture de 1SA, pour être plus tolérant.

2M 3m	≥ 15 H, ≥ 5 bonnes cartes dans m.
-------	---

Presque toujours 6 cartes. Il est pratiquement interdit d'avoir 4 cartes dans M' ; si c'est le cas, on préférera presque toujours contrer ou annoncer la main en bicolore.

2♠ 3♥	≥ 15 H, ≥ 5 cœurs pas trop moches.
-------	--

2M 3M*	Bicolore ♣-M', main constructive illimitée.
--------	---

2♥ 3♠*	15-17 H, ≥ 6 piques autonomes, belle main.
--------	---

2M 3SA	Pour les jouer.
--------	-----------------

Vraisemblablement un gambling : bonne longue mineure et quelques arrêts, en particulier dans la majeure d'ouverture.

2M 4♣*	Bicolore ♦-M', main constructive illimitée.
--------	---

2M 4♦	À définir.
-------	------------

Naturel *a priori*. Il est vraisemblable qu'on ait une main très irrégulière inadaptée pour jouer à sans-atout, voire des ambitions de chelem. Quasi-forcing ?

2M 4M	À définir.
-------	------------

2M 4M'	Attaque-défense (plutôt attaque).
--------	-----------------------------------

Belle couleur septième, force fonction de la vulnérabilité. Par rapport à l'ouverture de 4M', on est tout de même plus orienté vers la perspective d'un contrat en attaque, donc on évite de faire ça avec une poubelle contre des adversaires non vulnérables.

2M 4SA*	Bicolore mineur, main constructive illimitée.
---------	---

24.5 Intervention sur 3m

Présentation générale

Les seules enchères un peu mystérieuses sont les annonces d'une mineure au palier de 4. 4♣ sans saut sur 3♦ est *a priori* naturel. Il semble logique d'avoir un bicolore majeur, mais on peut choisir de le faire en cue-bid ou toujours à 4♦.

Quant à l'enchère qui reste (4♣ ou 4♦ sur l'ouverture de 3♣), je ne sais pas trop ce qu'on peut avoir envie d'annoncer. Le plus logique me semble un jeu avec des carreaux, bien adapté à une manche ou un chelem dans cette couleur.

Index des enchères

3m	X	Appel.
----	---	--------

Un poil plus solide que sur une ouverture au palier de 1, mais on fait ce qu'on peut. On sera tout de même assez sérieux sur la présence de cartes en majeures (4-4 presque obligatoire sauf jeu vraiment solide).

3♣	3♦	Naturel constructif.
----	----	----------------------

3m	3M	Naturel constructif.
----	----	----------------------

3m	3SA	Pour les jouer ³ .
----	-----	-------------------------------

3m	4m'	À définir.
----	-----	------------

A priori naturel, volonté de jouer une manche ou un chelem dans cette couleur. Si on décide cela, l'enchère est nettement plus engagée avec les carreaux, puisqu'on disposait aussi de l'enchère de 3♦.

3m	4m	À définir.
----	----	------------

Bicolore majeur par exemple.

3m	4M	Pour les jouer.
----	----	-----------------

24.6 Intervention sur 3M

Présentation générale

Dans le S.E.F., pratiquement toutes les enchères sont naturelles. Ceci est particulièrement embêtant sur l'ouverture de 3♠, puisque l'intervenant ayant des cœurs peut difficilement préciser si ses ambitions sont limitées à la manche ou pas. Certains experts recommandent donc de jouer des Texas au palier de 4, pour que l'intervenant puisse reparler s'il le désire⁴. On perd juste l'enchère de 4♣ naturel, mais cet inconvénient est négligeable.

La signification du Texas impossible («cue-bid») reste à définir.

Index des enchères

3M	X	Appel.
----	---	--------

Toujours 4 cartes dans l'autre majeure (ou jeu énorme).

3♥	3♠	Naturel constructif.
----	----	----------------------

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 761, p. 19.

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 32.

3M	3SA	Pour les jouer, avec l'arrêt.
----	-----	-------------------------------

Très grosse ouverture d'1SA, mais on fait ce qu'on peut quand même.

3M	4♣	Texas carreau.
----	----	----------------

3♠	4♦	Texas cœur.
----	----	-------------

3♥	4♦	Texas impossible : à définir.
----	----	-------------------------------

Par exemple les piques et une mineure.

3♠	4♥	Texas impossible : à définir.
----	----	-------------------------------

Par exemple les cœurs et une mineure, avec l'inconvénient que c'est non forcing.

3♥	4♥	Texas pique.
----	----	--------------

3M	4♠	Texas trèfle.
----	----	---------------

3M	4SA*	Bicolore mineur ⁵ .
----	------	--------------------------------

Le répondant pourra nommer sa couleur préférée au palier adéquat, ou renvoyer la balle par 5SA pour indiquer un double fit et sans doute des ambitions de grand chelem.

24.7 Intervention sur 4m

Présentation générale

Sur 4♣, on peut vouloir garder les interventions en Texas. Mais à carreau, c'est manifestement impossible. Pour ne pas compliquer inutilement les choses, je choisis de traiter les deux séquences de la même façon.

Index des enchères

4m	X	Appel.
----	---	--------

Les deux majeures quatrièmes obligatoirement.

4♣	4♦	Naturel constructif.
----	----	----------------------

4m	4M	Pour les jouer.
----	----	-----------------

4m	4SA	Naturel ⁶ .
----	-----	------------------------

5. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 40.

D'une part, on peut avoir besoin de cette enchère naturelle. D'autre part, avec un bicolore cœur-mineur (l'autre possibilité envisageable pour cette enchère), il est plus logique d'annoncer les cœurs.

4♦ 5♣	Naturel, bel unicolore trèfle.
-------	--------------------------------

24.8 Intervention sur 4M

Présentation générale

À partir de l'ouverture de 4♥, on a la notion de contre optionnel : le but est autant de punir les adversaires que de trouver soi-même un contrat. Par conséquent, avec un jeu puissant et/ou irrégulier, tenant à jouer en attaque, on a besoin d'une enchère d'appel impérative : c'est 4SA qui va jouer ce rôle.

Les autres enchères sont naturelles.

Index des enchères

4M X	Optionnel.
------	------------

Un soutien dans l'autre majeure, suffisamment de valeurs défensives pour que le partenaire puisse passer avec une main faible et régulière.

4M 4SA	Appel.
--------	--------

Presque toujours bicolore.

6. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 12.

Chapitre 25

Réveil du N° 4 et développements

25.1 Réveil après une ouverture de 1 à la couleur

Ce domaine est un des plus délicats des enchères à quatre. Les avis des joueurs divergent à son sujet : en particulier, alors que le S.E.F. limite les réveils par une couleur à une bonne ouverture, de plus en plus de joueurs les autorisent avec une quinzaine de points.

Bizarrement, cette séquence est beaucoup moins maîtrisée que l'intervention du joueur N° 2, alors que les situations sont jumelles, d'une part par leur parallélisme (beaucoup de développements se ressemblent, à un décalage de points près), d'autre part par leur complémentarité (si le N° 2 peut passer avec 17 H, le N° 4 doit parler à partir de 8 H par exemple). Par conséquent, une réflexion des enchères de réveils ne peut se faire de manière isolée et va nécessairement de paire avec une réflexion sur les interventions.

La version que je présente ici n'est qu'une modeste étape dans mes tâtonnements sur le sujet. Elle est largement inspirée du S.E.F., en accordant une place plus importante aux enchères naturelles.

Pour cette introduction générale, je me baserai sur la séquence $1\heartsuit$ —, un bon cas de travail puisqu'elle part d'une ouverture réellement naturelle et laisse la place à un réveil au palier de 1. Par souci de généralité, je considérerai que le N° 4 n'a pas encore eu l'occasion de parler et peut donc détenir n'importe quel nombre de points, y compris plus que l'ouverture.

Objectifs du réveil

Le réveil correspond à plusieurs objectifs :

- retrouver une manche dans la ligne ;
- ne pas abandonner si bas la bataille pour la partielle ;
- plus rarement, punir l'ouvreur.

Les risques principaux sont de réveiller pour l'autre camp, quand le réveil leur permet de trouver un meilleur contrat que ce qu'ils allaient jouer, voire une manche ; ou d'aller jouer soi-même un contrat à un palier trop élevé pour les points et le fit détenus.

Types de jeu possibles du N° 4

En position d'intervention, le N° 2 ne passe presque jamais avec 17 H, mais cela peut arriver avec 17 DH et une main un peu atypique. Par conséquent, il est quasiment indispensable de réveiller à partir de 8 H, à une exception près : si on est long à cœur, le partenaire, court dans cette couleur, ne peut décemment pas avoir plus de 15 H environ.

La situation est assez complexe, puisque le jeu du N° 4 peut être distingué suivant trois voire quatre critères :

- le nombre de points ;
- le type de distribution (régulier, unicolore, bicolore, tricolore) ;
- la longueur à cœur et la présence d'un arrêt dans cette couleur.

Nous devons prendre en compte tous ces facteurs, en accordant, comme d'habitude, une importance primordiale à la distribution.

Zones de points du N° 4 et du N° 2

Pour simplifier, je vais parler presque exclusivement en points H et supposer que la manche est à 25 H. Cela permet de définir facilement des zones de points pour les besoins de la théorie. Bien sûr, dans la vraie vie, le jugement des mains fera le reste.

Nous allons décider, un peu arbitrairement, que le N° 4 peut faire un réveil à la couleur avec un jeu de 8 à 15 H. Alors, le N° 2 a deux zones principales : de 0 à 9 H, zone de partielle ; de 10 à 16 H, espoir de manche. La zone forcing de manche (17 H) existe théoriquement mais reste marginale. Le traitement de la première zone est assez simple, mais la seconde doit être subdivisée pour explorer de manière plus précise les possibilités de manche. Au final, on considérera les zones suivantes :

- 0–9 H, zone de partielle ;
- 10–13 H, espoir de manche ;
- 14–16 H, bon espoir de manche ;
- 17 H (rarissime), forcing de manche.

Pour le N° 4, le plus intéressant est de regarder ce qui se passe quand le N° 4 se montre dans la zone 10–13 H, en fonction des espoirs de manche dans ce cas. Nous aurons donc les zones suivantes :

- 8–11 H ;
- 12–14 H ;
- 15 H et plus.

Évaluation des mains

On est souvent dans une situation limite de manche, avec une main nettement plus forte que l'autre chez les défenseurs. Le reste du temps, les points sont sans doute répartis entre les deux camps, et un faux pas dans la bataille pour la partielle peut vite faire marquer dans la mauvaise colonne. L'évaluation des mains joue donc un rôle critique.

Quand on a des mains prometteuses pour la manche, on peut revaloriser très fortement les gros honneurs, encore plus que d'habitude :

- la localisation connue des honneurs restants permet souvent de les capturer et de faire rapidement des levées ;

- les gros honneurs dans la main faible sont essentiels pour la communication ;
- les gros honneurs dans la main de l'ouvreur, en plus d'être des levées probables, sont autant de reprises de main qui lui permettront d'affranchir sa longue à 3SA.

Un cas de figure à méditer : quand il y a 3 As et un couleur cinquième chez le même défenseur, il faut avoir de sacrés arguments pour rentrer une manche... Pour 3SA, la plupart du temps, il faut 7 ou 8 levées rapides dans 2 couleurs au maximum ! Pour 4♠, il faut des jeux très solides par ailleurs, ou particulièrement distribués. Pour 5♣ ou 5♦, c'est encore plus évident...

Ainsi :

- un N° 4 qui possède une main plutôt forte ($\geq 13-14$ H) sans As doit la dévaluer énormément, souvent d'une zone entière ;
- un N° 2 qui a un As et un Roi en face d'une main assez forte (16 H) se compte sans problème 8-9 H et va à la manche volontiers ;
- un N° 2 qui possède une mineure cinquième commandée par un As dispose d'un énorme plus ; s'il a aussi une rentrée annexe, c'est une bombe !

Problèmes d'arrêts

L'ouvreur ayant clairement annoncé la couleur, on est particulièrement vigilant sur les problèmes d'arrêt. Mais il faut remarquer que les situations du N° 2 et du N° 4 ne sont pas du tout symétriques :

- si le N° 4 annonce les sans-atout sans l'arrêt, on pourra vérifier ultérieurement que le N° 2 le possède et, si on finit par jouer 3SA, c'est l'ouvreur qui sera à l'entame, donc il n'y a pas de gros problème ;
- si le N° 2 se permettait d'annoncer en premier les sans-atout sans l'arrêt, on jouerait de toute façon le contrat de la mauvaise main, et l'arrêt ou le double-arrêt éventuel du N° 4 (Rx, RVx, AD, AVx, etc.) serait transpercé dès l'entame.

On autorisera donc parfois le N° 4 à nommer les sans-atout sans arrêt dans la couleur d'ouverture s'il n'a pas de meilleure enchère, mais c'est hors de question pour le joueur N° 2.

Michael's et barrages et réveil

Je suis assez méfiant sur les Michael's pique-mineure sur cette séquence. En effet, déjà pour les Michael's en intervention, on craint souvent un mauvais fit en face. Mais là, le partenaire, qui s'est tu, a des chances encore plus grandes d'être faible, d'avoir peu de piques, plutôt des cœurs, etc. Dans le pire des cas, il aura par exemple 4 cœurs et 5 cartes dans l'autre mineure, et ce n'est pas si rare ! Bien sûr, avec une main réellement belle, l'enchère n'est pas absurde (à condition de savoir lesquels on joue), mais on évitera absolument les Michael's laxistes en force ou en distribution.

En revanche, avec six cartes à piques et 8-11 H (voire 6-7 H, mais une couleur correcte), on n'hésitera pas à réveiller par 2♠ :

- en cas de misfit, c'est beaucoup moins dangereux qu'un Michael's ;
- l'effet de barrage est certes moins intéressant qu'en intervention mais en cas de fit, l'ouvreur peut très bien détenir, par exemple, un bicolore assez puissant qu'il faut lui empêcher au maximum d'exprimer ;

- les développements sur le réveil d'1♠ seront simplifiés si son auteur ne peut pas en même temps avoir un jeu faible et 6 piques regardables.

25.1.1 Réveils possibles du N° 4

Définissons tout d'abord les enchères les plus naturelles comme nous le souhaitons.

1. Nous aimerions que le réveil naturel à la couleur au palier de 1 (1♠) s'étende de 8 à 15 H et garantisse une couleur cinquième.
2. J'aurais aimé que ce soit le cas pour les réveils à la couleur au palier de 2 sans saut (2♣, 2♦), mais cela pose énormément de problèmes pour se zoner ensuite. Après quelques tâtonnements sur les développements, je pense qu'il faut se restreindre à la zone 8–11 H (8–12 H en pratique, comme dans le standard), sauf pour quelques cas particuliers que nous préciserons ensuite.
3. Les jeux réguliers de 9–12 H sont annoncés par 1SA, de préférence avec l'arrêt, mais pas forcément s'il n'y a pas de meilleure enchère. Les jeux réguliers de 13–15 H posent un problème dont nous reparlerons.
4. Les jeux réguliers plus forts, avec un arrêt obligatoire, seront annoncés naturellement :
 - 16–18 H, 2SA ;
 - 19–20 H, X, puis sans-atout au palier le plus bas sur une réponse faible ;
 - 21–22 H, X puis 2SA ;
 - 23–24 H, X puis cue-bid.

Dans les donnes aléatoires que j'ai tirées, j'ai remarqué que la zone 16–18 H revenait très souvent : il est donc indispensable de bien zoner ces mains, et je crains qu'il soit nécessaire d'abandonner un 2SA bicolore mineur au profit de la version naturelle. Par ailleurs, on pourrait envisager d'échanger le traitement des mains 16–18 H et 19–20 H, mais c'est juste une idée, je n'ai pas réfléchi aux implications pour voir si ça marche.

5. Il faut voir si on joue les Michael's, et lesquels. Comme vu ci-dessus, il est délicat de garder 2SA bicolore mineur. Le cue-bid (2♥) peut être un Michael's précisé ou non. 3♣ peut être un Michael's précisé, mais il oblige à jouer au palier de 3 avec un fit incertain et présente un intérêt de barrage moindre qu'en intervention.
6. Les réveils à la couleur avec saut (2♠, 3♣ si pas Michael's, 3♦) ne sont pas vraiment des barrages, mais des enchères limitées et précises (8–11 H, unicolore).
7. Rien n'empêche de jouer le cue-bid à saut en réveil pour montrer l'équivalent d'un 3SA gambling sans arrêt dans la couleur d'ouverture.
8. 3SA en réveil est *a priori* un gambling.

À présent, examinons les implications pour voir si tout cela est viable.

1. À partir de 16 H, le joueur N° 4 devra contrer toute distribution (sauf main régulière 16–18 H avec l'arrêt). Avec une couleur cinquième (autre que les cœurs) ou un jeu régulier fort, la redemande sera assez facile, mais il reste quelques cas gênants.

- (a) Avec une main irrégulière à base de cœurs, on peut émettre des doutes sur la main du N° 2 ; de plus, si on contrait, on n'aurait pas de bonne redemande sur une réponse faible dans la couleur du singleton. Avec un 5-4-3-1, on peut parler à sans-atout mais en dévaluant sa main de manière préventive. Avec 6 cœurs au moins, le calme apparent de la séquence ne présage rien de bon et on avise suivant l'inspiration !
 - (b) Avec un 4-4-4-1 comprenant 4 cœurs, on traite la main comme un jeu régulier, ou comme un 5-4-3-1 avec une mineure si on a une belle mineure quatrième.
 - (c) Avec un jeu régulier sans l'arrêt, qui ne se prête pas au contre faute de soutien à pique (typiquement 2 cartes), on a forcément une très belle mineure quatrième et on considère qu'elle est cinquième.
2. Dans la zone 12–14 H, il reste à traiter les mains régulières (plutôt 13–15 H) ou irrégulières sans 5 piques.
- (a) Avec un jeu régulier, 4 piques et au moins 3 cartes dans chaque mineure, on peut contrer sans trop de problèmes (avec un 4-3-3-3, on se calme tout de même et on dit souvent 1SA).
 - (b) Avec un jeu régulier et au moins 4 cœurs, on dévalue sa main et on peut, la plupart du temps, faire comme si elle était 9–12 : 1SA (ou $2\clubsuit$, $2\diamondsuit$).
 - (c) Avec un jeu régulier et une mineure cinquième, il vaut mieux dire $2\clubsuit$ ou $2\diamondsuit$ si la main n'est pas trop forte. À partir du milieu de zone, si elle comporte 2 cœurs, on peut contrer. En haut de zone (15 H), on contre puis on annonce sa couleur.
 - (d) Il reste deux cas réguliers un peu pénibles. Avec un 3-2-4-4, on contre le plus souvent. Avec un 2-3-4-4, c'est le cas le plus délicat : bon gré mal gré, on devra souvent se contenter d'1SA. Dans le haut de la zone (15 H), il faut tout de même contrer ou dire un 2SA un peu poussé.
 - (e) Avec un 4-1-4-4, on contre avec plaisir !
 - (f) Avec un 1-4-4-4 comprenant 4 cœurs, on dévalue sa main et on dit le plus souvent 1SA. Dire $1\spadesuit$ dans 4 cartes poserait, à mon avis, plus de problèmes que ça n'en résoudrait.
 - (g) Avec un jeu irrégulier comprenant 5 cœurs (bicolore 5-4), on peut traiter la main comme régulière. Avec 6 cœurs, on improvise !
 - (h) Avec un jeu légèrement irrégulier comprenant une mineure cinquième, il faut soit dévaluer sa main (présence de cœurs notamment) et dire 2m, soit contrer si c'est possible (4-1-5-3 par exemple), soit se considérer comme régulier (4-3-1-5 fort avec l'arrêt par exemple). Avec un jeu franchement irrégulier comprenant une mineure cinquième, il vaut mieux dire 2m : on n'a de réel espoir de manche que si le partenaire est fitté et, dans ce cas, il se signalera dès qu'il a une main un peu limite.
3. Dans la zone 8–11 H, il reste à traiter les mains irrégulières sans couleur cinquième (autre que les cœurs).

- (a) Les 4-1-4-4 donneront lieu au contre «du livre».
- (b) Les 4-4-4-1 avec 4 cœurs, ainsi que les mains irrégulières à base de cœurs (bicolores, unicolores), conduisent le plus souvent à passer, parfois à dire 1SA.

Remarque : avec un 5-3-3-2 mineur assez fort et l'arrêt cœur, il sera souvent beaucoup plus facile de décrire son jeu comme régulier. On donne une image globale de la main, ce qui facilite grandement les développements. Au contraire, avec un 5-3-3-2 mineur faible et un arrêt douteux, on se positionne plutôt mieux dans la bataille pour la partielle en disant 2m.

25.1.2 Développements

Développements après le réveil à 1♠

Ce cas est le plus favorable, puisqu'on dispose d'un soutien au palier de 2 et que tous les changements de couleur sont moins chers que le cue-bid. L'espace étant tout de même assez réduit, il est important de zoner le plus rapidement possible les deux jeux.

Sans espoir de manche (0-9 H), le N° 2 passe toujours, même si les piques ne lui conviennent pas et qu'il a un dégagement à proposer (en cas de contre adverse, on pourra en rediscuter). À l'opposé, le cue-bid est réservé à des jeux présentant un bon espoir de manche (au moins 14 H), mais on évite de le faire sans terrain d'atterrissage crédible, donc on est plutôt fitté pique ou avec un jeu régulier. De toute façon, on peut difficilement avoir 14 H dans un jeu vraiment irrégulier, puisqu'on serait presque toujours intervenu.

Afin de trouver le plus vite possible une partielle honorable si on n'a pas de manche, les changements de couleur 2 sur 1 promettent 5 cartes dans la zone 10-13 H (exceptionnellement 14-15 H, sans doute avec une couleur secondaire à cœur). Le fit à 2♠ se limite à la zone 10-13 H, tout comme la réponse d'1SA, qui promet en plus au moins un bon demi-arrêt cœur.

À ce point, certains jeux de la zone 10-13 H paraissent inannonçables : pas 5 cartes en mineure, pas 3 piques, pas d'arrêt cœur. Parmi ceux-ci, on peut distinguer deux cas.

1. Avec un singleton pique, donc au moins 4 cœurs blancs, et 10-13 H, il vaut mieux passer. Le N° 4 est court à cœur, souvent faible, et aucune manche crédible n'est en vue, ni à pique, ni à sans-atout, ni même en mineure.
2. Avec un doubleton pique, la solution est originale mais crève les yeux : soutenir à 2♠ ! On se retrouvera exactement dans le même type de situation qu'après une ouverture d'1SA et un Texas pique. En cas d'espoir de manche, on pourra procéder aux vérifications habituelles. Sinon, le contrat n'est pas pire qu'un autre (surtout qu'on fait entamer l'ouvreur) et on bénéficie d'un effet de mini-barrage intéressant (au cas où le N° 3 aurait voulu glisser un 2♥ de politesse au deuxième tour).

Il reste encore toutes les enchères à partir de 2SA. On imagine aisément le sens qu'on donnera à 3♠ (4 atouts, zone à préciser) et 4♠ (pour les jouer !). Pour les changements de couleur à saut en mineure, un sens trop naturel serait assez inutile : avec un unicolore correct, on serait intervenu. Le plus logique me semble être une enchère de rencontre ou un mini-splinter (14-16 S, sans doute

avec des cœurs pour ne pas être intervenu). Pour le cue-bid à saut, on peut éventuellement imaginer une pseudo-enchère de rencontre : très bon fit pique, pas mal de cœurs blancs qui font visualiser un plan de double coupe ou de mort inversé.

Enfin, pour le saut à 2SA, on peut écarter une main non fittée régulière de 15–16 H avec un arrêt cœur, de même qu’un bicolore mineur correct (on serait intervenu), donc c’est forcément fitté. On peut décider de le jouer comme ça, dans la zone 14–16 S ; dans ce cas, il y a une inférence fondamentale sur le cue-bid : il ne pourra venir que d’un jeu non fitté, 14–16 H, la plupart du temps régulier sans arrêt cœur. Ceci dit, je pense que ça n’améliore pas fondamentalement le système, tout en ajoutant des risques de confusion : laissons tomber.

Développements après 1♠ et une réponse d’1SA Le N° 2 a promis un jeu de 10–13 H, avec un vrai morceau d’arrêt cœur, sans fit pique. Une mineure cinquième n’est pas interdite si le jeu est relativement régulier. Certaines mains irrégulières sont également possibles : 4-4-4-1 avec un singleton pique, bicolore ou unicolore à base de cœurs.

Sans espoir de manche (8–11 H), le N° 4 passe, même avec une mineure quatrième. Inutile d’être plus royaliste que le roi, le contrat d’1SA devrait être acceptable. Rappelons que l’auteur du réveil ne peut détenir 6 piques dans cette zone.

Avec un espoir de manche (12–14 H), le N° 4 peut répéter ses piques s’ils sont sixièmes ou nommer une mineure quatrième (enchères non forcing mais encourageantes, la suite devrait être simple). Sinon, il dit tout simplement 2SA propositionnel : le pire des cas raisonnables est un 5-4-3-1 avec singleton mineur (rare), donc le N° 2 devra discuter un peu s’il veut envisager 3SA. Ce serait tout de même dommage d’avoir vérifié soigneusement l’arrêt cœur et de se faire transpercer en mineure !

Avec une certitude de manche (15 H), le N° 4 passe par un cue-bid obligatoire qui demande en priorité un fit différé dans 2 cartes. Sinon, le N° 2 parlera redira sans-atout avec un jeu régulier et un arrêt vraiment correct, autre chose sinon (enchère naturelle ou cue-bid).

Développement après 1♠ et un changement de couleur 2 sur 1 Ce cas est un peu plus délicat, puisque le N° 2 peut encore avoir entre 10 et 15⁻ H. Il est tout de même rarement dans la zone 14–15 H, puisqu’il serait presque toujours intervenu. Il peut détenir 2 piques dans un jeu régulier sans arrêt cœur, ou éventuellement dans un jeu irrégulier (donc avec un autre singleton, donc franchement bicolore, vraisemblablement mineure-cœur pour ne pas l’avoir dit plus tôt) ; mais le plus souvent, il est court à pique. Les zones du N° 4 restent *grosso modo* les mêmes : 8–9, pas d’espoir de manche ; 10–11, faible espoir ; 12–14 H, bon espoir ; 15 H, certitude.

Avec 8–9 H, la vie est mal faite mais il faut savoir passer. On n’a pas 6 piques de toute façon, et tenter de trouver un meilleur contrat (dans l’autre mineure par exemple) pourrait être le début d’une escalade infernale. À l’autre bout du spectre, avec 15 H, on passe par un cue-bid systématique et ça devrait bien se passer.

Avec 10–11 H, on fait un petit effort si le jeu s’y prête, sinon on passe : un fit dans la mineure est indispensable, sinon on n’a pas de terrain d’atterrissage. Les autres facteurs positifs sont un arrêt cœur, éventuellement un petit quelque chose dans l’autre mineure (jeu vaguement régulier). On fittera tout simplement au palier de 3, enchère limite et précise.

Avec 12–14 H, on dispose de toutes les autres enchères naturelles. Avec 6 piques, on les répète. Avec un fit dans la mineure, on ne peut donner le soutien au palier de 3 (ce serait plus faible), mais on peut envisager de cue-bidder avant de donner le soutien. Sinon, on a peut avoir : un 5-3-3-2, un bicolore pique-cœur, un bicolore pique et l’autre mineure. Sur la séquence $1\heartsuit — 1\spadesuit — 2\clubsuit$, on peut nommer des carreaux quatrièmes sans problème. Sinon, la meilleure solution me paraît être $2\spadesuit$, enchère tout-terrain encourageante mais qui ne promet donc plus 6 piques.

Développements après $1\spadesuit$ et un soutien simple C’est enfantin, ce sont les mêmes qu’après l’ouverture d’1SA et un Texas pique. On pourra vérifier le fit, les arrêts et la zone de points pour jouer en majeure, à sans-atout ou même dégager en mineure (fit 4-4).

Développements après $1\spadesuit$ et un cue-bid La zone est précise (14–16 H), le type de jeu assez clair (fitté, sinon assez régulier et rarement l’arrêt cœur). $2\spadesuit$ est plutôt déprime, 2SA est propositionnel avec l’arrêt, les autres enchères sont plutôt positives et naturelles, le cue-bid au palier de 3 est une demande de participation à l’arrêt.

Développements après le réveil à $2\diamondsuit$

Cela paraît plus délicat que le réveil à $1\spadesuit$, puisqu’on a peu d’espace ; c’est pourquoi on a limité l’auteur du réveil à 8–11 H (sauf quand il en a plus !). Il y a une particularité intéressante : le cue-bid est la première enchère disponible. On peut donc d’ores et déjà envisager de le jouer comme une enchère relais, demandant au N° 4 de préciser sa distribution de façon assez économique. Quelles sont les mains possibles du N° 4 ?

- unicolore carreau ;
- bicolore carreau-cœur, résidu pique ou trèfle ;
- bicolore carreau-trèfle, résidu pique ou cœur ;
- bicolore carreau-pique, résidu cœur (rarement trèfle, on aurait sans doute contré) ;
- jeu régulier 5-3-3-2.

Avec le cue-bid, il sera facile de lui demander son éventuelle deuxième couleur. Par conséquent, il n’est intéressant de jouer les changements de couleur qu’avec au moins 5 cartes, dans une zone et avec des motivations qui restent à préciser.

Dans les zones 0–9 H et 10–13 H, le N° 4 est en zone de partielle. Laissons cela de côté pour le moment.

Dans la zone 14–16 H, le N° 4 a un espoir de manche. Il peut difficilement avoir une couleur cinquième ou sixième correcte (à part les cœurs), sinon il serait intervenu. Fitté ou non à carreau, il peut avoir les jeux suivants :

- tous les jeux avec 5 cœurs, trop irréguliers ou trop faibles pour avoir dit 1SA ;
- 4-4-4-1 avec 4 cœurs ;

- jeu régulier, souvent avec peu de piques (2 ou 3), très rarement doubleton à cœur, trop faible ou sans arrêt suffisant pour avoir dit 1SA (main typique : ♠ A x ♥ D x x ♦ R V x x ♣ A x x x).

Dans les cas qui s'y prêtent, on peut dire 2SA, jeu irrégulier (pour ne pas avoir dit 1SA), probablement court à carreau, long à cœur. Dans tous les autres cas, le plus simple est de passer par un cue-bid systématique, même fitté (on le dira après). L'auteur du réveil précisera en priorité la présence de 4 piques, d'un arrêt cœur, de 4 trèfles ou d'un sixième carreau ; on devrait ensuite facilement s'y retrouver.

Nous sommes passés rapidement sur les jeux de 10–13 H, et il nous reste plusieurs enchères disponibles : le fit direct et tous les changements de couleur. Pour le fit au palier de 3, on imagine aisément un jeu de 10–13 H fitté (pratiquement pas d'ambition de manche, sauf zone 12–14 H de l'auteur du réveil). Pour les changements de couleur, c'est assez absurde dans la zone 14–16 H (on serait intervenu), et dangereux dans la zone 10–13 H si on n'a pas de fit (seulement 18 H assurés sans terrain d'atterrissage garanti). J'ai donc envie de les jouer en enchères de rencontre ou en mini-splinters.

Remarque : après un fit direct, l'auteur du réveil qui chercherait 3SA peut nommer une force naturellement. La plupart du temps, son partenaire verra qu'il y a un trou (attention, pas forcément à cœur) et dégagera à 4♦ ou 5♦, mais on trouvera parfois 3SA.

Développements après le réveil à 2♣

On est dans le cas mixte où un changement de couleur est inférieur au cue-bid, l'autre supérieur. Les développements vont s'inspirer très logiquement de ceux après un réveil à 1♠ ou à 2♦.

Dans la zone 0–9 H, on passe.

Dans la zone 10–13 H, on dispose du fit direct, du changement de couleur naturel à 2♦ dans 5 cartes, des enchères de rencontres (ou mini-splinters) au-dessus du cue-bid.

Dans la zone 14–16 H, on dispose de l'enchère de 2SA (plutôt 15–16 H, irrégulier, court à trèfle, avec arrêt cœur), et du cue-bid passe-partout.

Développements après le réveil à 1SA ou 2SA

Les développements sont les mêmes qu'après 1SA en intervention.

Développements après le réveil par X

Attention, haute voltige. L'auteur du contre peut avoir pas mal de types de main :

- 8–11 H, distribution 4-1-4-4 exclusivement ;
- 12–14 H, soutien plus ou moins franc dans les trois couleurs (au moins 3 cartes) ;
- au moins 15⁺ H, soutien dans les trois couleurs (éventuellement jeu régulier sans l'arrêt) ;
- au moins 15⁺ H, ≥ 5 cartes à pique ou dans une mineure (éventuellement très belle mineure quatrième) ;
- au moins 19 H, jeu vaguement régulier (éventuellement 4-4-4-1 ou 5-4-3-1 avec des cœurs) ;

Il est capital que le N° 2 se zone le plus vite possible, l'auteur du contre n'ayant pas toujours la place de le faire ensuite en toute sérénité. Notons qu'il peut passer, mais c'est rare.

Le N° 2 peut annoncer une couleur quatrième, en priorité les piques. Voici les réponses :

- 1♠, si possible 4 cartes, 0–9 H ;
- 2m, 4 cartes, 0–9 H ;
- 2♠, 4 cartes, 10–13 H ;
- 3m, 5 cartes, 10–13 H ;
- 3♠, 5 cartes, 10–13 H.

Avec au moins 14 H, on fera un cue-bid et on priera pour que la suite de la séquence se passe bien. Les réponses à sans-atout existent aussi, avec l'arrêt s'il vous plaît (1SA 10–13 H, 2SA 14 H).

Le pire des cas est un jeu 3-4-3-3 sans arrêt cœur : dans ce cas, on pourra dire 1♠ avec seulement 3 cartes. Avec 5 cœurs, on trouvera presque toujours une enchère entre passe et les sans-atout.

Qu'est-ce qu'on peut avoir d'autre comme cas pourri ? Dans la zone 10–13 H, on peut avoir des mineures quatrièmes inannonçables, 3 piques inannonçables, donc au pire un 3-2-4-4 qui fait chier. Dans ce cas, on sera bien obligé de sous-bidder à 2m, car si on dit 3m, on jouera trop souvent ce contrat en fit septième.

Développements après X et une réponse d'1♠ Avec moins de 16 H, l'auteur du contre n'a pas d'espoir de manche et doit passer. À partir de 16 H, les développements méritent d'être examinés, car il va falloir rapidement zoner le N° 2 et décrire les distributions.

Avec un soutien à pique, l'auteur du contre peut le dire directement (2♠, 16–18 H et 4 cartes ; 3♠, 19–21 H et 5 cartes) ou en passant par un cue-bid.

Avec une autre couleur cinquième (ou une très belle mineure quatrième), il la nomme naturellement, avec ou sans saut, ou fait un cue-bid s'il est trop fort.

Avec un jeu type «contre d'appel» ne présentant qu'un soutien de 3 cartes à piques, il passe s'il a 16 H tout juste, et insère un cue-bid sinon.

Avec un jeu plus ou moins régulier et l'arrêt, il peut dire 1SA (19–20 H), 2SA (21–22 H) ou passer par un cue-bid avant de dire 2SA (23–24 H).

Jeux concernés par le cue-bid :

- jeu fitté par 3 cartes, sans arrêt cœur, 17 H et plus.
- jeu fitté par 4 cartes, 19 H et plus.
- jeu comprenant une mineure cinquième, 20 H et plus.
- jeu régulier avec l'arrêt, 23–24 H ;

C'est la deuxième enchère du N° 2 qui va être difficile. Après une enchère naturelle, on devrait s'en sortir. Le N° 2 a le droit de passer (0–5 H). Avec un jeu positif, il peut dire 2SA (pas des masses de piques et l'arrêt cœur) ou nommer une force.

Après le cue-bid, la répétition des piques est faible (0–5 H) mais promet 4 cartes, sinon on ne s'en sort pas ; l'enchère de 2SA, exceptionnelle, est faible avec 3 piques ; les autres enchères sont encourageantes (6–9 H) et plus ou moins naturelles (3♠ avec cinq cartes, une autre enchère sinon).

Développements après X et la réponse de 2m C'est à peu près pareil.

Développements après X et une réponse encourageante C'est plus facile parce que le N° 2 est déjà zoné, mais il y a peu de place. Le changement de couleur sans saut ne promet plus 16 H.

Sur la réponse de 3m, le contreur a les attitudes suivantes.

1. Avec une bonne ouverture, l'auteur du réveil est forcément bien fitté, donc il peut chercher 3SA avec une relative sécurité. Il nomme une force par une enchère intermédiaire. Le N° 2 doit se placer en priorité dans ce cas-là : il dit 3SA avec l'arrêt cœur et un jeu minimum, nomme une autre force si c'est possible, dégage dans la mineure s'il n'a rien à dire.
2. Avec un jeu d'au moins 15 H, une manche doit être jouée (ou 4 en mineure). L'auteur du réveil dit 3SA avec les arrêts ou nomme une force par une enchère intermédiaire.
3. Avec un jeu régulier de 19 H ou plus, il peut nommer les sans-atout de manière quantitative, ou chercher un chelem dans la mineure par le moyen de son choix.

Développements après X et un cue-bid Le contreur nomme une couleur quatrième en Baron. Le N° 2, auteur du cue-bid, s'engage à reparler. C'est chaud...

25.2 Réveil après l'ouverture d'1SA : 1SA — — ?

Le plus simple est de jouer la même chose qu'en intervention, avec des conditions un peu plus souples cependant.

Dans le S.E.F., 2♣ est un Landy un peu laxiste, et les réveils par une couleur promettent 5 cartes convenables, dans une main irrégulière, sans véritable condition de force.

Une autre possibilité consiste à jouer X ou 2♣ appel généralisé, sur lequel on nomme ses couleurs quatrièmes en Baron. Cela peut surtout être intéressant en paire, si on trouve ainsi une petite partielle qui rentre.

25.3 Réveil après une ouverture de barrage

Sans-atout sans saut : naturel. Par exemple, après 2M faible, le réveil par 2SA montre 13–16 H, régulier, des arrêts dans la couleur adverse.

Contre : d'appel jusqu'à 4♦ inclus, punitif à partir de 4♥.

Réveil par une couleur : naturel, six cartes le plus souvent (possiblement 5 en majeure).

Chapitre 26

Intervention du N° 4

C'est une position délicate pour intervenir : on est en sandwich entre deux adversaires qui ont du jeu, avant celui qui en a garanti le plus, et en face d'un partenaire qui n'a peut-être rien. On fera donc particulièrement attention à la vulnérabilité.

26.1 Intervention sur 1♣ — 1♦

1♣	—	1♦	X
----	---	----	---

≥ 12 H, deux majeures quatrièmes.

1♣	—	1♦	1M
----	---	----	----

≥ 12 H, ≥ 5 cartes dans M.

1♣	—	1♦	1SA
----	---	----	-----

A priori naturel : 16–18 H, régulier, arrêts mineurs.

Après un passe initial, on peut se demander ce que signifie cette enchère. On peut le jouer «inhabituel», c'est-à-dire bicolore 6-4, mais avec quelles couleurs ? Avec une majeure sixième, il est plus logique de l'annoncer naturellement. En revanche, on peut vouloir montrer 6 trèfles et une majeure quatrième. Cette enchère est plus utile s'il s'agit des cœurs, puisqu'on a un effet de mini-barrage pour les piques.

Cette réflexion peut amener à jouer 1SA bicolore 6♣-4♥ en toute circonstance, même sans passe initial, la version naturelle étant assez dangereuse et peu utile.

1♣	—	1♦	2♣
----	---	----	----

Bicolore majeur.

Plutôt 5-5 de préférence, mais on peut envisager de le jouer 6-5 ou même 5-4 avec les mêmes développements que le Landy.

1♣	—	1♦	2♦
----	---	----	----

Naturel.

Le répondant peut n'avoir que 3 carreaux dans une main faible régulière, et on dispose déjà d'un autre cue-bid.

1♣	—	1♦	2M
----	---	----	----

Barrage.

1♣	—	1♦	2SA
----	---	----	-----

En principe, bicolore majeur purement défensif.

26.2 Intervention sur 1m — 1M

1m	—	1M	X	Appel.
4 cartes dans l'autre majeure, 4 ou 5 cartes dans l'autre mineure, force d'ouverture environ.				
1m	—	1♥	1♠	Naturel.
1m	—	1M	1SA*	Bicolore 6m'-4M'.
Il est classique de jouer cela après un passe initiale. La version naturelle étant risquée et peu utile, je préfère garder la signification artificielle en toute circonstance.				
1m	—	1M	2m	Bicolore 5m'-5M' constructif.
1m	—	1M	2m'	Naturel.
1m	—	1M	2M	Naturel ¹ : 6 cartes assez correctes, force d'ouverture.
On peut très bien survivre avec les atouts 4-1 chez les adversaires.				
1m	—	1M	2M'	Naturel.
Plutôt constructif sans saut, barrage s'il y en a un.				
1m	—	1M	2SA	Bicolore 5m'-5M' purement défensif.

26.3 Intervention sur 1♥ — 1♠

1♥	—	1♠	X	Appel, deux mineures quatrièmes.
1♥	—	1♠	1SA	À définir.
Par similitude avec les séquences voisines, je jouerais bicolore avec 6 trèfles et 4 carreaux.				
1♥	—	1♠	2m	Naturel.
1♥	—	1♠	2♥	Bicolore mineur constructif.
À la recherche d'un 3SA semi-gambling ou plus si affinités.				
1♥	—	1♠	2♠	Naturel.
Comme la séquence 1m — 1M 2M.				
1♥	—	1♠	2SA	Bicolore mineur purement défensif.

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 12.

26.4 Intervention sur 1X — 1SA

Présentation générale

On intervient très rarement...

Index des enchères

1X	—	1SA	X	Appel.
1X	—	1SA	2Y	Naturel.
1X	—	1SA	2X	À définir, sans doute une grosse main de toute façon.

26.5 Intervention sur 1M — 2M

Présentation générale

Si l'ouvreur passe, on sait que le partenaire va très souvent réveiller. Si on parle, c'est la plupart du temps qu'on a une distribution particulière qui ne supporte pas tous les réveils : unicolore ou bicolore. Dans ce cas, on parle, mais ce n'est pas vraiment une intervention : c'est un réveil anticipé. On n'est donc pas forcément très fort, malgré le palier relativement élevé. Attention tout de même à la vulnérabilité.

De même qu'en intervention sur l'ouverture de 2M, il peut être pratique de jouer les bicolores en Texas.

Index des enchères

1M	—	2M	m/M'	Réveil anticipé.
Force raisonnable, ≥ 5 cartes, souvent une aversion pour au moins une autre couleur de réveil.				
1M	—	2M	2SA	Appel aux mineures.
1M	—	2M	3M	Bicolore  -M' ² .
1♥	—	2♥	3♠	Naturel, barrage.
1M	—	2M	4♣	Bicolore  -M' ³ .

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 30.

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 30.

26.6 Intervention sur 1M — 2SA

Index des enchères

1♠	—	2SA	3♠
----	---	-----	----

 Bicolore ♣-♥⁴.

1♠	—	2SA	4♣
----	---	-----	----

 Bicolore ♦-♥⁵.

26.7 Intervention sur 2M — 2SA

Index des enchères

2♠	—	2SA	3♠
----	---	-----	----

 Bicolore ♣-♥⁶.

2♠	—	2SA	4♣
----	---	-----	----

 Bicolore ♦-♥⁷.

2♠	—	2SA	5♣
----	---	-----	----

 Main puissante avec des trèfles...

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 30.

5. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 30.

6. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 30.

7. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 30.

Chapitre 27

Première réponse du N° 4 au N° 2

Les possibilités étant très nombreuses, j'indique avant tout les enchères qui peuvent poser question.

27.1 Le N° 2 a contré

27.1.1 1X **X** — ?

Le passe est rare et promet au moins 3 levées d'atout naturelles dans une main de 7–8 H.

Les réponses naturelles au palier de 1 promettent en principe 4 cartes, 3 dans les mauvais cas. Au palier de 2, 4 cartes. Au palier de 3, 5 cartes. En ce qui concerne la force : sans saut 0–7 H, avec saut 8–11 H, cue-bid si plus. Le saut à la manche dans une majeure est naturel avec 5 ou 6 cartes, pour les jouer.

Attention, $1\spadesuit$ **X** — $3\heartsuit$ ne promet que 4 cartes pour tout plein de raisons : le contreur en a presque toujours 4 et il faut montrer ses cœurs tout en zonant rapidement la main malgré le manque d'espace.

Les réponses à sans-atout sont naturelles et positives. 1SA promet 8–10 H, 2SA 10^+ –11 H. Le saut à 3SA promet en principe 12–14 H mais, avec ce type de jeu, on cue-bidde assez souvent. De bons arrêts dans la couleur d'ouverture sont obligatoires pour 2SA et 3SA. En principe, c'est aussi le cas pour 1SA, mais je suis plus laxiste sur ce point : si on joue finalement 3SA, c'est l'ouvreur qui sera à l'entame de toute façon et ce n'est pas forcément grave si c'est le mort qui possède les arrêts dans la couleur.

Mais me direz-vous, que fait-on, sur $1M$ **X** —, avec pour meilleure couleur 4 trèfles, et 8–11 H ? $2\clubsuit$ ne convient pas car cela promet 0–7 H, et $3\clubsuit$ ne convient pas non plus car cela promet 5 trèfles ! La réponse est : on ment d'une façon ou d'une autre (enchère à sans-atout avec un arrêt un peu limite, $2\clubsuit$ avec 8 petits points).

Remarque : on a vu que le cue-bid (auto-forcing) annonce une bonne partie des mains d'au moins l'ouverture. Après une ouverture mineure, il peut aussi servir avec 8–11 H et les deux majeures quatrièmes.

27.1.2 1X **X** 1Y ?

Présentation générale

Les annonces naturelles d'une couleur promettent 4 cartes aux palier de 1 ou 2, 5 cartes au palier de 3. Au palier de 1, la force est comprise entre 3–4 et 7 H; aux paliers de 2 ou 3, 8–11 H. À partir d'une force d'ouverture, on cue-bidde le plus souvent la couleur d'ouverture.

Attention, le fait de nommer la couleur du répondant est naturel, comme en l'absence de contre. Le recontre est en principe naturel également, avec 4 ou 5 cartes dans la couleur du répondant, en particulier pour démasquer un éventuel psychique.

Index des enchères

1X	X	1Y	X	4 cartes à Y (ou 5 moches) ¹ .
Cette enchère sert, entre autres, à démasquer un éventuel psychique du N° 3, qui aurait pu dire 1Y avec seulement 3 cartes ² (surtout en majeure).				
1X	X	1Y	1M	4–7 H, 4 cartes à M.
1X	X	1Y	1SA	9–11 H, régulier, arrêt de préférence.
1X	X	1Y	2X	≥ 12 H.
Fitté dans une couleur restante, régulier avec un problème d'arrêt ou jeu très fort (rare, contre des adversaires à la limite du psychique de force) .				
1X	X	1Y	2Y	8–11 H, ≥ 5 bonnes cartes ³ .
1X	X	1Y	2Z	8–11 H, exactement 4 cartes.

27.1.3 1M **X** 2M ?

Présentation générale

Si l'ouvreur passe, le contreur va presque toujours réveiller par un nouveau contre. La notion de réveil anticipé n'a donc plus vraiment de sens, puisqu'on craint assez peu que le N° 2 parle tout seul dans une couleur qui ne nous convient pas. Par ailleurs, le contre du N° 2 et l'enchère fittée faible du N° 3 poussent à conserver comme but premier la déclaration d'un contrat gagnant en attaque. Il faut donc donner aux enchères sans saut un sens assez positif.

Ceci pose la question, par exemple, de l'enchère de 2SA : est-ce un bicolore mineur, comme on le dirait sans trop réfléchir, ou bien une enchère naturelle pour rester dans la course, particulièrement contre des adversaires qui ont l'habitude de soutenir avec des jeux très faibles ? Je pencherais pour cette dernière option.

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 12.

2. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 11.

3. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 12.

Index des enchères

1M	X	2M	—
----	---	----	---

Rien à dire pour le moment.

Possibilité de passe blanche-neige, avec une main punitive dans la couleur : on se fera un plaisir de transformer le contre de réveil du partenaire. Attention, il faut vraiment avoir des plis d'atout très solides, car 2M contré qui rentre, ça fait quand même une manche.

1M	X	2M	X
----	---	----	---

8–11 H, distribution d'appel, pas de meilleure enchère.

L'intérêt principal de ce contre, à mon avis, est de permettre au joueur N° 2 qui aurait contré en force, et non en distribution, de passer punitif. En effet, si on passe, il n'a pas de contre punitif à sa disposition.

1♥	X	2♥	2♠
----	---	----	----

8–11 H, exactement 4 piques.

1M	X	2M	2SA
----	---	----	-----

Attention, c'est naturel.

Pratiquement l'ouverture, jeu plus ou moins régulier, bons arrêts dans la couleur des méchants.

1M	X	2M	3X
----	---	----	----

8–11 H, 5 cartes.

Exception : 1♠ X 2♠ 3♥ ne promet que 4 cartes, pour des raisons évidentes de place et de fit quasi-assuré.

27.2 Le N° 2 a nommé une couleur au palier de 1

27.2.1 1♣ 1♥ — ?

1♣	1♥	—	—
----	----	---	---

Rien à dire.

1♣	1♥	—	1♠
----	----	---	----

≥ 8 H, non fitté, ≥ 4 piques.

Certains jouent cette enchère avec 5 cartes mais je préfère garder le sens le plus simple.

1♣	1♥	—	1SA
----	----	---	-----

9–12 H, non fitté.

Ne garantit pas un jeu régulier. L'arrêt trèfle est souhaitable mais pas obligatoire, si on n'a pas de meilleure enchère, car il faut bien parler.

Exceptionnellement, on peut avoir un fit très laid et des honneurs répartis constituant des arrêts à protéger : ♠ R 8 6 ♥ 10 5 3 ♦ R 10 6 4 ♣ R V 7.

1♣	1♥	—	2♣*
----	----	---	-----

≥ 11 H, pas d'autre enchère.

Recouvre plusieurs types de mains :

- fitté par 3 cartes ;
- non fitté, recherche d'arrêt trèfle pour jouer à sans-atout ;
- unicolore carreau ≥ 13 HL ;
- etc.

1♣ 1♥ — 2♦	8–12 HL, misfit, ≥ 6 carreaux. Ou 5 beaux.
1♣ 1♥ — 2♥	7–10 S, exactement 3 cœurs. Ou 4 cœurs dans une main plate.
1♣ 1♥ — 2♠*	Enchère de rencontre : ≥ 11 S, ≥ 4 cœurs, ≥ 5 piques.
1♣ 1♥ — 2SA	13–14 H, non fitté, un arrêt et demi à trèfle. Ne garantit pas formellement un jeu régulier.
1♣ 1♥ — 3♣*	≥ 11 S, ≥ 4 cœurs.
1♣ 1♥ — 3♦*	Enchère de rencontre : ≥ 11 S, ≥ 4 cœurs, ≥ 5 carreaux.
1♣ 1♥ — 3♥	7–10 S, exactement 4 cœurs. À éviter avec 2 levées de défense. Main plutôt irrégulière, sinon on se contentera de 2♥.
1♣ 1♥ — 3♠*	Splinter.
1♣ 1♥ — 3SA	Non fitté, pour les jouer, un arrêt et demi à trèfle. Enchère rare (on préférera souvent le cue-bid). Peut provenir d'un jeu gambling sup- portant très mal les cœurs, ou de la possession de plusieurs fourchettes qu'il faut protéger à l'entame. En principe, le N° 2 ne doit donc pas revenir dans sa couleur, même s'il y détient 6 cartes.
1♣ 1♥ — 4♣*	Splinter.
1♣ 1♥ — 4♦*	Splinter.
1♣ 1♥ — 4♥	7–10 S, ≥ 5 cœurs, main distribuée. À éviter avec 2 levées de défense. On peut éventuellement avoir seulement 4 cartes, mais une chicane est préférable dans ce cas.

27.2.2 1m 1♥ 1♠ ?

Présentation générale

Comme le N° 3 a parlé, on dispose d'une enchère forte supplémentaire, le contre. Il est classique de considérer que celui-ci décrit les mains non fittées, les cue-bid promettant alors le fit.

Index des enchères

1♦	1♥	1♠	X	Du jeu, non fitté.
----	----	----	---	--------------------

Mettons une petite ouverture, sans doute la volonté de jouer à sans-atout mais avec un problème d'arrêt.

1♦	1♥	1♠	1SA	9–11 H, arrêts.
----	----	----	-----	-----------------

Il faut avoir de vraies raisons pour produire cette enchère, car on n'est pas obligé de parler malgré les points.

1♦	1♥	1♠	2♣	Naturel.
----	----	----	----	----------

Sans fit, la séquence ressemble à un jeu de «qui perd gagne». Cette enchère promet donc presque toujours 6 trèfles et exactement 2 cœurs. En poussant ce raisonnement, on peut même décider de jouer cette enchère fittée par 3 cartes (mini-enchère de rencontre) ; 5 trèfles sont suffisants dans ce cas.

1♦	1♥	1♠	2♦	≥ 11 S, exactement 3 cœurs ⁴ .
----	----	----	----	--

1♦	1♥	1♠	2♥	Soutien de politesse.
----	----	----	----	-----------------------

3 cartes, 7–10 S voire un peu moins si on est vert et/ou agressif.

1♦	1♥	1♠	2♠	Naturel ⁵ .
----	----	----	----	------------------------

Ce choix est particulièrement justifié si 1♠ ne promet que quatre cartes. Et comme il est pénible de changer de signification suivant le fait que les adversaires jouent la collante ou pas, c'est pratique.

Deuxième possibilité : ≥ 11 H, ≥ 4 cœurs. Pas très intéressant puisqu'on dispose de l'enchère de 3♣.

Troisième possibilité : ≥ 13 H, non fitté, arrêt pique, pas d'arrêt carreau. Pas bête si 1♠ promet 5 cartes, mais un peu gênant parce que cela fait une exception à retenir par rapport aux séquences voisines.

1♦	1♥	1♠	2SA	Naturel <i>a priori</i> .
----	----	----	-----	---------------------------

1♦	1♥	1♠	3♣	Enchère de rencontre.
----	----	----	----	-----------------------

1♦	1♥	1♠	3♦	≥ 9 S, ≥ 4 cœurs ⁶ .
----	----	----	----	---

1♦	1♥	1♠	3♥	≤ 8 S, ≥ 4 cœurs ⁷ .
----	----	----	----	---

1♦	1♥	1♠	4♥	Attaque-défense.
----	----	----	----	------------------

En principe pas très fort avec des atouts, mais on sera parfois amené à faire cette enchère avec une main un peu plus musclée, pour perturber autant que possible l'évaluation de la situation par les adversaires.

4. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 12.

5. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 12.

6. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 12.

7. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 12.

27.3 Le N° 2 est intervenu à 1SA

27.3.1 1X 1SA — ?

Sur une ouverture mineure, on enchérit comme face à une ouverture normale d'1SA. Sur une ouverture majeure, pour conserver de l'espace et parce que l'ouverture est plus descriptive, on joue tout Texas, sauf le Texas impossible qui fait office de Stayman.

27.3.2 1X 1SA 2X/2Y ?

Rien n'empêche de jouer le Lebensohl ou le Rubensohl dans ces séquences, comme après l'ouverture d'1SA et une intervention.

27.4 Le N° 2 est intervenu au palier de 2 sans saut

27.4.1 1X 2m — ?

3m promet 6–9 H et 3 cartes (ou un gros honneur second), sans majeure cinquième. Les soutiens à saut sont des barrages.

Les changements de couleur promettent 9 H, une couleur cinquième et sont forcing. Les enchères à sans-atout sont naturelles avec l'arrêt, souvent un complément dans la mineure d'intervention pour réaliser rapidement des levées.

Le cue-bid promet au moins 10 H et demande une description : majeure quatrième éventuelle, arrêts dans la couleur d'ouverture pour jouer à sans-atout.

27.5 Le N° 2 est intervenu en MECMA sur 1SA

27.5.1 Réponse après 1SA X/2♣ —

Pour les deux bicolores possibles chez le N° 2, le N° 4 regarde celui qui l'arrange le moins, c'est-à-dire celui dans lequel sa couleur la plus longue est la plus courte. Il nomme cette couleur au palier le plus économique.

Par exemple, après une intervention par X (bicolore ♣-♥ ou ♦-♠), supposons que le N° 4 détienne un 2-1-4-6. Si le bicolore du N° 2 est ♦-♠, on devra jouer à carreau ; si le bicolore est ♣-♥, on devra jouer à trèfle, ce qui est préférable. Pour assurer ses arrières dans le pire des cas, on dit donc 2♦. Si le partenaire a effectivement des carreaux, il passera presque toujours car il sait que c'est le moins bon cas. Si le partenaire a des trèfles et des cœurs, il reparlera en ayant l'assurance d'un fit.

27.5.2 Réponse après 1SA X/2♣ et une enchère faisant office de Stayman

Si l'enchère en question est un contre ou un surcontre, il n'y a pas de changement. Il est même urgent d'éclairer le partenaire.

Dans les autres cas, le N° 4 parle suivant le même principe qu'en l'absence du Stayman (la meilleure du moins bon bicolore), mais toute enchère garantit un fit quel que soit le bicolore. Pour chaque bicolore possible, il faut donc avoir 3 cartes dans la majeure ou 4 cartes dans la mineure.

Par exemple, avec un 3-4-2-4, on dit avec plaisir $2\spadesuit$: si le partenaire a des piques, pas de problème, et s'il n'en a pas, on a un double fit.

En revanche, avec un 2-4-3-4, il est déjà douteux de parler, car l'intervenant peut dans certains cas n'avoir que 5 piques et 4 carreaux. On risque de tomber mal.

27.5.3 Réponse après 1SA $X/2\clubsuit$ et une enchère promettant 5 cartes

On prend le risque de faire confiance aux méchants pour avoir éclairci le bicolore du partenaire, si cela reste cohérent avec le jeu dont on dispose. On prolonge immédiatement le barrage à la hauteur correspondante. Les risques de psychique chez le N° 3 sont minimes, car il est beaucoup trop risqué pour lui de voir l'ouvreur sauter à la manche dans la couleur qu'il annonce.

Pour la prolongation de barrage, on fait comme si le partenaire avait 5 cartes dans sa majeure et 4 dans la mineure. S'il a 5 cartes dans la mineure, tant mieux, mais il ne faut pas prendre de risque inconsidéré.

27.5.4 Réponse après 1SA $2\diamond$

Toutes les enchères en majeure sont naturelles. On peut décider que 2SA est un relais invitant le partenaire à se décrire avec une main intéressante et à nommer sa meilleure majeure sinon.

Chapitre 28

Réveils divers

28.1 Réveil après un fit adverse

On s'intéresse notamment au cas où les partenaires s'arrêtent au palier de 2. Il est très souvent intéressant de réveiller : les adversaires ont un fit, donc on en a sûrement un aussi (à moins d'avoir exactement trois fits septièmes). Il vont très certainement rentrer leur contrat, alors que le palier de 2 ou 3 dans notre ligne chutera souvent d'un, souvent non contré, et rentrera même parfois.

La séquence servant de base à la réflexion est : $1\heartsuit - 2\heartsuit - ?$. Mais les mécanismes sont similaires pour les autres séquences.

Réveil par une couleur : naturel, cinq cartes. Contre : d'appel. Sans-atout (après un fit majeur) : appel aux mineures. On n'hésitera pas à réveiller avec des jeux de 8 H si on est court dans la couleur du fit adverse.

28.2 Réveil quand les adversaires se sont arrêtés à 1SA

Exemple : $1\clubsuit - 1\heartsuit - 1SA - ?$.

Le réveil est rare (position peu favorable en l'absence de fit identifié chez les adversaires). Le contre est punitif.

Chapitre 29

Séquences en vrac (par ordre lexicographique)

L'ordre retenu pour le classement est —, **X**, **XX**, suivis de toutes les autres enchères. On ne compte pas les passes initiaux pour classer les séquences.

1♦	X	2♦	2♥	≥ 18 H ¹ .
—	2♠			

Remarque : le 2♥ promet une main non nulle (6–8 H environ).

1♥	2♦	3♥	X	Du jeu et souvent 4 piques ² .
----	----	----	----------	---

1♥	1♠	2♥	—	≥ 10 S, main régulière fittée, souvent 4 piques ³ .
			3♥*	

1♥	1♠	4♥	4SA*	Bicolore mineur, ou espoir de chelem à pique ⁴ .
----	----	----	------	---

Si c'est un espoir de chelem à pique, on dira 5♠ au tour suivant.

1♥	4♠	—	5♠	Demande de contrôle cœur ⁵ .
----	----	---	----	---

L'ouvreur passera sans le contrôle, répondra 6♠ avec le contrôle du deuxième tour et 6♥* avec le contrôle du premier tour.

2♠	3♥	4♠	4SA*	Appel aux mineures ⁶ .
----	----	----	------	-----------------------------------

3♣	—	4♣	X	Appel ⁷ .
----	---	----	----------	----------------------

Cette enchère peut montrer :

1. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 12.
2. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 13.
3. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 37.
4. cf. *Le Bridgeur*, n° 762, p. 18.
5. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 4.
6. cf. *Le Bridgeur*, n° 764, p. 19.

- un tricolore ou semi-tricolore ;
- un bicolore excentré ;
- une main lourde semi-régulière ;
- un unicolore trop fort pour une simple relance au palier de 4, entre 9 et 11 levées de jeu environ.

 —   /  / 

Couleur puissante, environ 8 levées de jeu ⁸.

 —  4SA*
--

Bicolore dans les moins chères, - ⁹.

Au moins 5-5, avec au moins 10 levées de jeu.

 —   *

Bicolore majeur très excentré, de 2 à 3 perdantes ¹⁰.

7. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 37.

8. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 37.

9. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 37.

10. cf. *Le Bridgeur*, n° 757, p. 37.

Sixième partie

Appendices

Annexe A

La marque

Refaire cet appendice en donnant plutôt les ordres de grandeur qui servent tout le temps et les règles qui permettent de retrouver le reste à partir de ça. Faire aussi un petit blabla sur la façon de compter en paire et en quatre, la conversion en IMPs, etc.

A.1 Le contrat est réussi

Soient :

- a le palier du contrat annoncé ;
- s le nombre de levées supplémentaires réalisées ;
- $v \in \{1, 2\}$ la vulnérabilité (non ou oui) ;
- $x \in \{1, 2, 4\}$ le statut non contré, contré ou surcontré du contrat.

On a :

$$P = P_a + P_s + P_{\text{contrat}} + P_{\text{chelem}} + P_{\text{insult}}$$

A.1.1 Points de levées du contrat

$$\begin{aligned} P_a &= a \times 20 \times x && \text{en mineure} \\ &= a \times 30 \times x && \text{en majeure} \\ &= (a \times 30 + 10) \times x && \text{à sans-atout} \end{aligned}$$

A.1.2 Points de levées supplémentaires

$$\begin{aligned} P_s &= s \times 20 && \text{en mineure, non contré} \\ &= s \times 30 && \text{en majeure ou à sans-atout, non contré} \\ &= s \times 25 \times v \times x && \text{contré ou surcontré} \end{aligned}$$

A.1.3 Prime de contrat (partielle ou manche)

$$\begin{aligned} P_{\text{contrat}} &= 50 && \text{si } P_a < 100 \\ &= 100 + v \times 200 && \text{si } P_a \geq 100 \end{aligned}$$

A.1.4 Prime de chelem

$$\begin{aligned}
 P_{chelem} &= 0 && \text{si } a < 6 \\
 &= 250 + v \times 250 && \text{si } a = 6 \\
 &= 500 + v \times 500 && \text{si } a = 7
 \end{aligned}$$

A.1.5 Prime d'insulte

$$\begin{aligned}
 P_{insult} &= 0 && \text{non contré} \\
 &= 50 && \text{contré} \\
 &= 100 && \text{surcontré}
 \end{aligned}$$

A.2 Contrat chuté

Soient :

- l le nombre de levées de chute ;
- $v \in \{1, 2\}$ la vulnérabilité (non ou oui) ;
- $x \in \{1, 2, 4\}$ le statut non contré, contré ou surcontré du contrat.

A.2.1 Non contré

$$P = l \times 50 \times v$$

A.2.2 Contré ou surcontré

Première levée :

$$50 \times v \times x$$

Deuxième et troisième levées :

$$(50 + 50 \times v) \times x$$

Quatrième levée et suivantes :

$$150 \times x$$

A.3 Récapitulatifs

Points de levées (×2 si X, ×4 si XX)	mineure		majeure		sans-atout	
	—	X	—	X	—	X
première levée du contrat	20		30		40	
autres levées du contrat					30	
levées supplémentaires	25 × v		25 × v		25 × v	

Prime de contrat	NV	V
Partielle (points de levées du contrat < 100)	50	
Manche (points de levées du contrat ≥ 100)	300	500

Prime de petit chelem : 500 si NV, 750 si V.

Prime de grand chelem : 1000 si NV, 1500 si V.

Prime d’insulte : 50 si X, 100 si XX.

Contrat chuté (×2 si X, ×4 si XX)	—		X ou XX	
	NV	V	NV	V
première levée	50	100	50	100
deuxième et troisième levées			100	150
suivantes			150	150

Annexe B

Quand faut-il annoncer une manche ? Et un chelem ?

B.1 Manches en paire

Il faut les déclarer à partir de 50%, ni plus ni moins.

B.2 Chelems en paire

Il faudrait en théorie les annoncer à 50% également. En fait, comme il y aura toujours quelques paires qui n'annonceront pas la manche, il faut les annoncer à un peu plus d'une chance sur deux.

Pour les grands chelems, même raisonnement : certains auront peut-être raté le petit, voire la manche. Il vaut donc mieux être un peu au-dessus de 50%.

B.3 Manches en quatre

Supposons que l'alternative soit la suivante :

- ou bien la manche rentre, on gagne M si on l'a annoncée et P sinon ;
- ou bien la manche chute d'un, on perd C si on l'a annoncée et on gagne E sinon.

Alors il est facile de montrer que la manche est rentable à partir de la probabilité suivante :

$$p = \frac{C + E}{M - P + C + E}$$

On trouve les valeurs numériques suivantes.

p	verts	rouges
manche à SA	40, 5%	32, 8%
manche en majeure	43, 2%	34, 8%

Il faut donc annoncer les manches vertes à 40% et les manches rouges à une chance sur trois.

B.4 Chelems en quatre

Le raisonnement est le même, en remplaçant M par la valeur du chelem fait, etc.

On trouve les valeurs numériques suivantes.

p	verts	rouges
petit chelem à SA	50,5%	50,3%
petit chelem en majeure	50%	50%
petit chelem en mineure	47,4%	48,3%

p	verts	rouges
grand chelem à SA	67,5%	67,2%
grand chelem en majeure	67,3%	67,1%
grand chelem en mineure	66,0%	66,2%

Il faut donc annoncer les petits chelems à une chance sur deux, et les grands chelems à deux chances sur trois.

Annexe C

Réflexion sur les combinaisons d'honneurs

Pour fixer les idées, on se place dans un contexte de jeu à l'atout. Les cartes au-delà de la troisième ne comptent pas : à l'atout, parce qu'on est fitté et, dans les autres couleurs, parce qu'on pourra souvent les couper ou les affranchir.

Considérons le nombre de perdantes de chaque combinaison d'honneurs, et le nombre de couvrantes que représente chaque type d'honneur en face. Dans ce tableau, une notation comme $1,5^{++}$ perdantes signifie que l'on a une perdante et demie, à condition de remonter deux fois au mort pour manier la couleur.

Points H	Honneurs	Perdantes	A	R	D	V	10
9	A R D	0	—	—	—	0	0
8	A R V	0,5 ⁺	—	—	0,5 ⁺	—	0
7	A R 10	1	—	—	1	0,5 ⁺	—
7	A R x	1	—	—	1	0	0
7	A D V	0,5 ⁺⁺	—	0,5 ⁺	—	—	0 ⁺
6	A D 10	1 ⁺⁺	—	1 ⁺⁺	—	0,5 ⁺	—
6	A D x	1,5 ⁺	—	1,5 ⁺	—	0,5 ⁺	0
6	R D V	1	1	—	—	—	0
5	A V 10	1 ⁺⁺	—	0,5 ⁺⁺	0,5 ⁺	—	—
5	A V x	2	—	1,5 ⁺	1	—	0
5	R D 10	1,5 ⁺	1,5 ⁺	—	—	0,5 ⁺	—
5	R D x	1,5 ⁺⁺	1,5 ⁺⁺	—	—	0,5 ⁺⁺	0
4	A 10 x	2	—	1	0,5	0	—
4	A x x	2	—	1	0,5	0	0
4	R V 10	1,5 ⁺⁺	1 ⁺⁺	—	0,5 ⁺⁺	—	—
4	R V x	2 ⁺	1,5 ⁺⁺	—	1 ⁺	—	0 ⁺
3	R 10 x	2,5 ⁺	1,5 ⁺	—	1	0	—
3	R x x	2,5 ⁺	1,5 ⁺	—	0,5 ⁺	0,25	0
3	D V 10	2	1,5	1	—	—	—
3	D V x	2 ⁺	1 ⁺	1 ⁺	—	—	0 ⁺
2	D 10 x	2,5 ⁺⁺	1 ⁺⁺	1 ⁺	—	0,5 ⁺⁺	—
2	D x x	3	1,5	1	—	0,5 ⁺	0
1	V 10 x	3	1	1	1	—	—
1	V x x	3	1	0,75 ⁺	0,5 ⁺	—	0
0	10 x x	3	1	0,5	0	0	—
0	x x x	3	1	0,5	0	0	0

On peut en déduire la valeur en couvrantes de chaque type d'honneur chez le répondant. Remarques générales :

- en face de rien, chaque honneur du répondant est particulièrement dévalorisé (y compris les As) ;
- à l'inverse, la surabondance d'honneurs n'est pas la situation la plus productive (exemple typique, V en face de A R D).

Bien que cela n'apparaisse pas ici, n'oublions pas non plus le cas des redondances d'honneurs (couleurs courtes surtout), par exemple A D secs en face du Roi second.

1. L'As apporte entre 1 et 1,5⁺⁺ couvrantes. Il tombe particulièrement bien en face du Roi : R D x, R D 10, R V x, R 10 x ou R x x. Il est en revanche réduit à sa plus simple expression sans le Roi ni la Dame.
2. Le Roi apporte entre 0,5 et 1,5⁺ couvrantes. Il est très prisé dans les couleurs comportant déjà 2 honneurs (A D x, A V x). Au-delà, il peut y avoir en partie redondance ; en-dessous, il perd de son utilité.
3. La Dame apporte entre 0 et 1⁺ couvrante. Tout comme le Roi, elle complète très bien deux autres honneurs (A R x, A V x, R V x, R 10 x, V 10 x). Elle est nettement dévaluée en face d'une couleur trop creuse (A 10 x, A x x, R x x, V x x).
4. Le Valet apporte entre 0 et 0,5⁺⁺ couvrante. Il tombe très bien en face de deux honneurs dont la dame (R D x, D 10 x, voire A D x).

En résumé, tous les honneurs sont à leur efficacité maximale quand ils viennent en appui d'honneurs qui leurs sont proches (un voire deux si possible), à condition de ne pas aboutir à une redondance d'honneurs.

Une des conclusions importantes de ce tableau est également que, contrairement à une idée courante chez les débutants, **un As ne vaut pas seulement une levée sûre**. Il représente en fait souvent plus d'une levée, sans compter les avantages de *tempo* qu'il apporte : essayez de rentrer 3SA avec les quatre As dehors et vous verrez...

Annexe D

Changements de couleur sur les barrages

La question se pose surtout lorsque les adversaires contrent une ouverture de barrage. Même d'appel, ce contre peut se transformer en bâton, et on peut se demander s'il est pertinent de dégager.

On suppose que les informations dont nous disposons sont exactement :

- notre partenaire a p piques ;
- nous avons ε piques ;
- nous avons n cœurs.

La probabilité que le partenaire ait c cœurs est alors :

$$P(c) = \frac{C_{13-n}^c C_{13+n+\varepsilon}^{13-p-c}}{C_{26+\varepsilon}^{13-p}}$$

Nous pouvons calculer les tableaux des probabilités de c en fonction de n pour quelques couples (p, ε) . Les probabilités sont exprimées en pourcentages.

Bien sûr, ces hypothèses ne sont pas tout à fait réalistes. Par exemple, on se doute que le partenaire n'a pas un bicolore 6-7, ce qui élimine certains cas. En outre, les renseignements dont nous disposons sur sa zone de point devraient modifier légèrement les probabilités trouvées. Mais cette approximation reste tout de même assez bonne.

$$p = 6, \varepsilon = 0$$

c	0	1	2	3	4	5	6	7
n = 5	4,8	22,6	36,5	26,1	8,7	1,3	0,1	0
n = 6	7,7	28,9	37,1	20,6	5,2	0,5	0	0
n = 7	11,8	35,4	35,4	14,7	2,6	0,2	0	0
n = 8	17,7	41,2	30,9	9,1	1	0	0	0

En changeant de couleur dans 5 cartes, on resterait en misfit dans 63,9 % des cas, ce qui est peu rentable. Avec 6 cartes, on ne resterait en misfit que dans 36,6 % des cas, ce qui est plus intéressant. Au pire, on jouerait en 6-0 dans l'autre sens...

$$p = 6, \varepsilon = 1$$

c	0	1	2	3	4	5	6	7
n = 5	5,7	24,4	36,7	24,4	7,6	1,1	0,1	0
n = 6	8,7	30,6	36,7	19,1	4,5	0,4	0	0
n = 7	13,1	36,7	34,4	13,5	2,2	0,1	0	0
n = 8	19,2	42	29,7	8,2	0,9	0	0	0

En changeant de couleur dans 5 cartes, on resterait en misfit dans 66,8 % des cas, ce qui est encore mauvais.

Avec 6 cartes :

- on aurait franchement empiré la situation dans 8,7 % des cas ;
- on jouerait en 6-1 au lieu de 1-6 dans 30,6 % des cas ;
- on trouverait un fit dans 60,7 % des cas.

$$p = 7, \varepsilon = 0$$

c	0	1	2	3	4	5	6
n = 5	8,1	29,8	37,2	19,8	4,7	0,4	0
n = 6	11,8	35,4	35,4	14,7	2,6	0,2	0
n = 7	16,8	40,4	31,6	9,9	1,2	0,1	0
n = 8	23,6	44,2	26	5,8	0,5	0	0

En changeant de couleur dans 6 cartes :

- on resterait misfit dans 47,2 % des cas ;
- on trouverait un fit dans les cas restants, mais il n'est pas évident qu'un 6-2 avec un mort inexistant soit plus facile à jouer que le 7-0.

Avec une belle couleur septième, évidemment, il ne pourrait pas arriver grand-chose d'affreux, mais on se priverait sans doute des seuls gros honneurs du partenaires.

$$p = 7, \varepsilon = 1$$

c	0	1	2	3	4	5	6
n = 5	9,2	31,4	36,7	18,3	4	0,4	0
n = 6	13,1	36,7	34,4	13,5	2,2	0,1	0
n = 7	18,3	41,2	30,3	9	1,1	0	0
n = 8	25,2	44,5	24,7	5,2	0,4	0	0

Là, on est déjà fitté de toute façon. Chercher un fit dans l'autre sens risquerait avant tout de faire jouer sans le mort, donc en étant embêté pour tous les maniements de couleur.

$$p = 8, \varepsilon = 0$$

c	0	1	2	3	4	5
n = 5	13	37,2	34,7	13	1,9	0,1
n = 6	17,7	41,2	30,9	9,1	1	0
n = 7	23,6	44,2	26	5,8	0,5	0
n = 8	30,9	45,5	20,2	3,2	0,2	0

Mêmes commentaires que dans le cas 7-1.

$$p = 8, \varepsilon = 1$$

c	0	1	2	3	4	5
n = 5	14,4	38,4	33,6	11,9	1,6	0,1
n = 6	19,2	42	29,7	8,2	0,9	0
n = 7	25,2	44,5	24,7	5,2	0,4	0
n = 8	32,6	45,3	19,1	2,9	0,1	0

Mêmes commentaires que dans le cas 7-1.

Conclusion

Nous avons donc déterminé que les changements de couleur sur un barrage sont très rarement rentables. Il faut être très court dans la couleur du partenaire (chicane en principe, singleton à la limite), et avoir une couleur au moins sixième. Mais il ne faut pas perdre de vue que, même dans les cas où on retrouve un fit, les communications très réduites vers la main de barrage rendent le jeu de la carte délicat : on risque de jouer sans le mort, alors qu'en restant dans la couleur du misfit, dès qu'on a un peu de points, les deux mains communiquent et on fait souvent autant de levées, sinon plus.

Annexe E

Bibliographie

Le Système d'Enseignement Français, édition 2006, Université du Bridge (Fédération Française de Bridge).

Le Bridgeur, n° 757, tout.

Le Bridgeur, n° 761, tout.

Le Bridgeur, n° 762, tout.

Le Bridgeur, n° 763, tout.

Le Bridgeur, n° 764, tout.

Le Bridgeur, n° 765, pp. 26–32.

Le Bridgeur, n° 774, pp. 44–50 (je n'ai pas eu le courage de finir l'article de Bessis sur les enchères après sandwich).

Différents numéros du *Bridgeur*, de façon désordonnée...

Un peu de web par moments...