

Initiation au Bridge

Dr. Nicolas Seigneur & Dr. Pierre Guillou

Version compilée le 24 mai 2018
(commit b3d1479 du 2018-05-24)

Table des matières

Table des matières	3
1 Généralités et déroulement d'une donne	7
1.1 Enchères	7
1.1.1 Contrat et score	7
1.1.2 Quel contrat viser?	8
1.1.3 Enchères de sacrifice — Barrage	9
1.1.4 Statistiques	10
1.2 Jeu	11
1.2.1 Règle et conventions	11
1.2.2 Entame	11
1.2.3 Signalisation/appel	12
1.3 L'essentiel	13
1.3.1 Règles	13
1.3.2 Conventions de base que l'on va utiliser	14
1.3.3 Vocabulaire	14
1.4 Analyse de quelques donnes	15
2 Les enchères	25
2.1 Introduction aux enchères	25
2.1.1 Ouvertures et réponses	25
2.1.2 Enchères conventionnelles classiques	28
2.1.3 Exemples et solutions	29
2.2 Enchères : perfectionnement	33
2.2.1 Introduction et bases	33
2.2.2 Bicolore cher	33
2.2.3 Développements après l'ouverture en majeure 1M	33
2.2.4 Développements après l'ouverture en mineure	35
2.2.5 Développements après l'ouverture d'1SA	39
2.2.6 Ouvertures fortes	40
2.3 Exercices — Quelle enchère réaliser?	42
2.3.1 Réponses aux ouvertures	42
2.3.2 Les redemandes de l'ouvreur	44
2.3.3 Les redemandes du répondant	46
2.4 Exercices — Analyse de séquences d'enchères	48

2.5	Enchères classiques à deux	56
3	Les interventions	59
3.1	Introduction	59
3.2	Mise en bouche	60
3.2.1	Enchère compétitive	60
3.2.2	Réveil du partenaire	61
3.2.3	Barrage du partenaire	61
3.2.4	Répondre à un contre	62
3.2.5	Réagir à un barrage	63
3.2.6	Appel sur enchère artificielle	63
3.3	Contre et Cue-Bid	64
3.3.1	Contre et surcontre	64
3.3.2	Cue-Bid	66
3.4	Interventions et réponses	67
3.4.1	Intervention à la couleur	67
3.4.2	Intervention à Sans-Atout	68
3.4.3	Intervention par contre	69
3.4.4	Enchères de réveil	70
3.4.5	Enchères de barrage	70
3.4.6	Enchères artificielles	71
3.5	Réponses après interventions adverses	72
3.5.1	Intervention adverse à la couleur	72
3.5.2	Intervention adverse à Sans-Atout	73
3.5.3	Intervention adverse par contre	74
3.5.4	Intervention adverse de barrage	74
3.6	Enchères adverses classiques	75
3.7	Exercices	76
3.7.1	Intervention	76
3.7.2	Répondre à l'ouverture après une intervention	78
3.7.3	Répondre à l'intervention	80
3.7.4	Le cas des barrages adverses	80
3.7.5	Réponses et commentaires aux exercices	82
4	Plan de jeu en attaque	83
4.1	Introduction	83
4.2	Maniements	83
4.3	Analyse de donnes	85
5	Entame et défense	91
5.1	Entames	91
5.1.1	Entames à la couleur	91
5.1.2	Entames à Sans-Atout	93
5.1.3	Exercices d'entame	93
5.2	Principes de la défense	96
5.3	Défense à la couleur — Analyse de donnes	96
5.4	Défense à Sans-Atout — Analyse de quelques donnes	106
6	Les tournois	109
6.1	Le minimum syndical à connaître pour un tournoi	109

6.1.1	Enchères	109
6.1.2	Signalisation	111
6.1.3	Entame	111
6.1.4	Stratégie en attaque	111
6.1.5	Ne pas oublier	111
6.2	Les différents types de tournoi	112
6.2.1	Le compte des points	112

Généralités et déroulement d'une donne

Une donne de bridge oppose 2 équipes de 2 joueurs qui jouent face à face sur une table. Après la distribution de 13 cartes à chaque joueur (As est la carte la plus forte), une donne de bridge consiste en deux étapes : les enchères (qui ont pour but de déterminer un contrat) et le jeu de la carte.

1.1 Enchères

1.1.1 Contrat et score

Un contrat est un engagement par une équipe de réaliser un certain nombre de plis/levées (minimum 7 au palier de 1) avec un certain atout (Trèfle : T, Carreau : K, Cœur : C, Pique : P) ou sans atout (SA). Les couleurs Trèfle (T) et Carreau (K) sont les couleurs **mineures**, alors que Cœur (C) et Pique (P) sont les **majeures**. **Les couleurs ont une hiérarchie : Trèfle — Carreau — Cœur — Pique — Sans-Atout.**

Les enchères correspondent à des annonces successives des différentes équipes jusqu'à l'établissement d'un contrat. Les contrats peuvent être à la couleur ou à Sans-Atout et ils peuvent être annoncés sur 7 paliers différents. La hiérarchie des contrats est la suivante : 1T, 1K, 1C, 1P, 1SA, 2T, 2K... 6SA, 7T, 7K, 7C, 7P puis 7SA. **Le nombre de plis/levées à réaliser correspond à 6 plus le numéro du palier considéré.** Le palier de 1 consiste à faire 7 plis. Un contrat de 3P impose de réaliser 9 plis avec atout Pique, alors que 4SA impose 10 plis sans atout.

Durant les enchères, chaque joueur est amené à enchérir parmi les annonces suivantes : Passe (l'annonce la plus souvent réalisée), un contrat (ci-dessus), X (contre), XX (surcontre). La séquence d'enchères est terminée lorsque 3 enchères « Passe » se suivent (et qu'il y a déjà eu une enchère de base).

L'enchère de X (contre) ne peut être mise que sur une enchère adverse (on ne « contre » pas son partenaire), et le XX (surcontre) ne peut être mis qu'après un X (contre) adverse. Nous ne parlerons pas du contre et du surcontre directement, mais cela peut avoir 2 rôles : être une convention d'enchères avec son partenaire, ou avoir pour but de « punir » le contrat annoncé par l'adversaire, auquel cas les points mis en jeu sont plus importants.

L'équipe qui remporte la séquence d'enchères est l'attaque, tandis que l'autre est la défense. Dans l'équipe « attaque », il y a un **déclarant** (correspondant au premier de l'équipe à avoir nommé la couleur du contrat final), et un **mort**. La défense aura toujours l'entame (souvent extrêmement importante). C'est le **joueur à gauche du déclarant qui pose la carte d'entame, après quoi le mort dévoile son jeu à tous les joueurs**

sur la table et ne participe plus à la partie (si ce n'est pour jouer les cartes que le déclarant lui indique). Rien ne l'empêche de partir et boire une bière.

Le but d'une donne est de réaliser un maximum de points. Pour gagner plus de points, il faudra toujours gagner un maximum de plis (des plis supplémentaires vous feront toujours gagner plus de points). Mais la chose la plus importante réside dans le type de contrat annoncé. Certains contrats, si annoncés, sont associés à des primes. Il s'agit des **manches** ou des **chelems**. **La manche en majeure est au palier de 4 (4C ou 4P), tandis que la manche mineure est au palier 5 (5T ou 5K), et la manche à Sans-Atout est à 3SA. Les chelems sont aux paliers 6 et 7.** Les autres contrats sont appelés des donnes **partielles**. Les points par donne sont renseignés au tableau 1.1. Lorsqu'un contrat est chuté, l'attaque perd des points, comme indiqué au tableau 1.2.

Lorsqu'un contrat est contré et que celui-ci est réussi, cela coûte cher (surtout pour une partielle : on évite de contrer punitivement une partielle, à moins d'être certain d'une chute!). Typiquement, 2PX réussi (et non vulnérable) rapporte 470 points (soit plus que la manche à Pique!). Similairement, 2PXX réussi également en non vulnérable rapporte 640 points! Les points sont rappelés sur les cartes d'enchères en général, cela ne sert à rien de les retenir mais il faut avoir une idée de leur importance.

Ce qui est important à réaliser maintenant, ce n'est pas la valeur de points exacts ni les différences entre les points en vulnérabilité ou non-vulnérables (on reviendra là dessus plus tard). Par contre, on remarque, que les **points en majeurs sont plus importants qu'en mineur**. À palier égal, on gagnera toujours 10 points de plus à Sans-Atout qu'en majeur. Le but de tout système d'enchères est d'essayer de voir s'il est possible d'atteindre et de jouer une manche. Au vu des scores, les manches les plus recherchées sont les manches à Sans-Atout (3SA) et en majeur (4C/4P). Comme il est en général plus facile de jouer à l'atout, tous les systèmes d'enchères sont en général basés sur les couleurs majeures, étant donné que la manche en majeure est le contrat de base que tout le monde veut atteindre. Naturellement, on cherche les chelems, mais ceux-ci sont beaucoup plus rares.

TABLE 1.1 – Points en fonction des contrats

Contrat	Mineure (+20/plis) (Manche : 5T/5K)		Majeure (+30/plis) (Manche : 4C/4P)		Sans-Atout (+30/plis) (Manche : 3SA)	
	NV	V	NV	V	NV	V
Part.	$70 + 20 \times (pal. - 1)$		$80 + 30 \times (pal. - 1)$		$90 + 30 \times (pal. - 1)$	
Manche	400	600	420	620	400	600
PChelem	920	1370	980	1430	990	1440
GChelem	1440	2140	1510	2210	1520	2220

1.1.2 Quel contrat viser ?

Pour déterminer quel palier peut être raisonnablement visé, un système basé sur un comptage de points **Honneur** est réalisé. Dans ce système, A, R, D et V valent respectivement 4, 3, 2 et 1 point. Il y a donc 10 points Honneur par couleur et 40 points dans le jeu. À partir du moment où une équipe a plus de 20 points, elle est donc majoritaire et sera vraisemblablement amenée à enchérir.

Statistiquement, pour parvenir à chaque palier, il y a un nombre de points à obtenir (dans une équipe), résumé au tableau 1.3.

TABLE 1.2 – Points de chute

Chute	Non-Vulnérable			Vulnérable		
	Base	Contré	Surcontré	Base	Contré	Surcontré
-1	-50	-100	-200	-100	-200	-400
-2	-100	-300	-600	-200	-500	-1000
-3	-150	-500	-1000	-300	-800	-1600
-4	-200	-800	-1600	-400	-1100	-2200
-5	-250	-1100	-2200	-500	-1400	-2800
...	-50	-300	-600	-100	-300	-600

TABLE 1.3 – Points pour chaque palier

Palier	Points
1	20–22
2	23–24
3	25–26
4	27–29
5	30–32
6	33–36
7	37–40

Le but des enchères entre partenaires est d'estimer la zone de points combinée et les distributions pour viser le meilleur contrat. Attention, il n'y a pas d'intérêt à annoncer 3P au lieu de 2P. Le nombre de points gagné sera le même (si la partie se déroule de la même façon). Le but des enchères est de déterminer très vite si « est-ce qu'on va tenter une manche ou non » ? Si les ambitions de manche sont absentes, autant s'arrêter le plus vite possible et prendre moins de risques !

Il y a d'autres types de points que l'on peut comptabiliser dans le total. En particulier, à l'atout, les points de distribution peuvent être ajoutés. Ceux-ci correspondent à des coupes : on ajoute 3 points par **chicane** (renom/absence de cartes dans une couleur), 2 points pour un **singleton** (singlette), et 1 point pour un **doubleton** (2 cartes dans une couleur). Ces points ne peuvent être comptabilisés uniquement lorsque l'on joue à l'atout ! Pour savoir cela au préalable, les enchères permettent de savoir s'il y a une couleur où une équipe possède ce qu'on appelle un « **fit** », c'est-à-dire une couleur où ils ont au moins 8 cartes à deux, couleur favorable pour cette équipe lorsque l'on considère un jeu à l'atout. La première chose recherchée dans les enchères est l'existence ou non d'un fit majeur ; sinon on privilégiera en général le jeu à Sans-Atout (à moins d'un fit considérable en mineur).

1.1.3 Enchères de sacrifice — Barrage

Dès lors, on se rend compte qu'il est parfois préférable de « perdre » un contrat que de laisser gagner l'adversaire. Par exemple, en cas de non-vulnérabilité, vous feriez mieux de chuter 7P contré de 6 levées (-1400 points), que de laisser les adversaires réaliser 7C (1440 points).

Ceci donne lieu aux **enchères de sacrifice**. Lorsque vous êtes faibles (en terme de points), ces enchères ont pour but de taper vite « assez haut » dans les enchères afin d'empêcher les adversaires (majoritaires en point) de discuter trop longtemps.

TABLE 1.4 – Répartition des cartes manquantes

Nbre de cartes manquantes	Répartition et proba (%)
2	1-1 : 52%
	2-0 : 48%
3	2-1 : 78%
	3-0 : 22%
4	3-1 : 50%
	2-2 : 40%
	4-0 : 10%
5	3-2 : 68%
	4-1 : 28%
	5-0 : 4%
6	4-2 : 48%
	3-3 : 36%
	5-1 et 6-0 : 16%

Typiquement, les enchères de sacrifice correspondent à ouvrir directement aux paliers 3-4-5. Typiquement, si vous avez 7 Piques (avec tout de même un gros honneur), on ouvre de 3P. Ou bien notre partenaire est très fort, et cela ne pose pas de problème, ou notre partenaire est très faible et on fait bien chier les adversaires. On reviendra par la suite sur ces enchères, que l'on appelle **barrages**.

1.1.4 Statistiques

Au bridge, il faut établir le plan de jeu qui a le plus de chance de fonctionner. On cherche vraiment à maximiser la probabilité de succès d'un contrat. Pour cela, énormément de statistiques sont disponibles et une petite étude est faite sur ce pdf.

Par exemple, les statistiques liées aux jeux à SA, majeur et mineur : vous verrez que 27% des donnes sont jouées à SA, 28 à Pique, 24 à C, et 11 et 10 en mineur (oui, on privilégie principalement le jeu en majeur, puis SA, puis mineur!).

Sont aussi données les statistiques derrière le tableau 1.3.

Les probabilités de répartition des cartes dans les mains adverses sont données au tableau 1.4. Ces types de statistiques doivent aider dans ce sens : si au cours d'une partie, il vous manque un pli et que vous avez deux options pour l'obtenir : une impasse (50% de chance) ou une répartition 3-3 des cartes dans une couleur (36% de chance). Vous avez intérêt à tenter l'impasse plutôt que la répartition 3-3. Si vous avez la possibilité de tester les deux sans que cela pose problème, vous avez une probabilité de succès de 68%.

Autrement, vous pourriez évaluer vos probabilités de succès durant les enchères pour vous décider à déclarer la manche ou non. Si vous estimez que vous avez une chance sur 2 de réussir (est-ce que le partenaire a une telle carte ou non, est-ce qu'il a un peu plus de point...); vous gagnerez les points de la manche (420 points en majeur) si vous réussissez, et vous perdrez 50 points si vous ratez, soit une espérance de gain de 185 points. Si vous ne déclarez pas la manche, vous ferez soit 140 points soit 170 points (les 30 points du pli supplémentaire), soit un gain moyen de 155 points. Si vous avez une chance sur deux, vous avez statistiquement intérêt à déclarer la manche.

1.2 Jeu

1.2.1 Règle et conventions

La seule règle est qu'il faut suivre la couleur demandée par celui qui entame chaque tour. Aucune obligation de couper (et encore moins de surcouper), aucune obligation de monter... On est complètement libre.

Les seules autres règles du bridge se situent dans les conventions entre partenaires. Comme on va très brièvement en parler ci-dessous, beaucoup de choses peuvent être conventionnelles entre partenaires et chaque enchère/carte posée a peut-être une signification bien précise. Dans ce cas, vos adversaires doivent être au courant, ce qui veut dire qu'ils peuvent à tout moment vous demander la signification d'une enchère, d'une entame et d'une défausse, même au cours du jeu.

1.2.2 Entame

Il existe des livres complets sur l'entame d'une donne de bridge. Naturellement, on essaie de tenir compte des enchères réalisées à la fois par le partenaire et l'attaque. On reviendra à ces considérations lorsque l'on parlera des enchères. Il y a toutefois quelques règles générales :

1. **Tête de séquence** : une séquence est une suite de 2-3 cartes (potentiellement brisée). On aime bien entamer ça car on ne risque pas de se faire prendre par une carte « intermédiaire ». Ex : **RD** ; **DVX9** ; **X98**. On entame toujours la plus haute. Si on entame du valet, cela dénie la dame.
2. En général avec atout, on évite d'entamer sous un honneur, et on entame neutre.
3. À Sans-Atout, on a tendance à entamer dans la couleur la plus longue (de la défense).

Les conventions d'entame les plus classiques sont, à l'atout : parité stricte et tête de séquence ; à Sans-Atout : 4^e meilleure, petit prometteur et tête de séquence.

Principe de l'entame à Sans-Atout

On choisit la couleur la plus longue que l'on ait, ou bien dans la plus longue de notre partenaire (vous pourriez le savoir suite aux enchères, ou bien par déduction des enchères adverses si vous n'avez pas de couleurs longues).

Quant au choix de la carte, si on entame dans sa couleur la plus longue, on va entamer **petit prometteur** qui indique que si on entame une petite carte, on promet un gros honneur (A, R ou D). La convention 4^e meilleure consiste à placer sa 4^e meilleure carte dans la couleur.

L'idée derrière cette stratégie est de valoriser les cartes hautes de la défense dans cette couleur et de ne pas couper les communications. C'est une manière de « coup à blanc », pour jouer 1 ou deux tours, avant de reprendre la main et pouvoir enchaîner au maximum nos levées dans cette couleur. La philosophie est tout à fait différente d'à l'atout (où les coups à blanc sont plus rares), puisqu'à l'atout, si vous attendez 3-4 tours pour faire votre as, il sera fort probablement coupé!

Dans tous les cas, lorsque l'on a des séquences (3 cartes qui se suivent : DVX), on entame **tête de séquence**.

Si on entame dans la couleur de notre partenaire, on va chercher à valoriser ses cartes : on entame en général la carte la plus haute. Ex : si votre partenaire a annoncé une majeure dans laquelle vous avez la dame et un petit, entamez la dame (qui dans ce cas là n'implique

pas le valet). Vous aidez votre partenaire à valoriser ces cartes et vous ne vous bloquez pas dans la mauvaise main.

Principe de l'entame à l'atout

Le but premier est de ne pas donner de plis. On cherche à entamer tête de séquence (seulement deux cartes à l'atout). Par exemple, pour RD, on entame du R; DV on entame de la D.

En général, on entame donc dans une couleur où l'on a pas grand chose en essayant d'indiquer sa parité à son partenaire.

Si toutes les couleurs puent à l'entame, on peut entamer à l'atout (relativement fréquent).

1.2.3 Signalisation/appel

La tâche la plus compliquée au bridge est bien de défendre un contrat. Pour cela, il faut une bonne analyse du jeu et une compréhension du jeu du partenaire. Pour cela, il est important de savoir communiquer avec son partenaire afin de lui donner des informations. Les cas les plus classiques sont :

Indication de parité lorsque l'on joue une nouvelle couleur, on indique si on possède un nombre pair ou impair de cartes dans la couleur (avec cette information, il est en général possible de déduire les distributions de tout le monde et avoir une idée si on a intérêt à poursuivre ou non cette couleur). Si on possède un nombre pair de cartes dans cette couleur, la deuxième carte posée de cette couleur doit être inférieure à la première (on perd/« paire » en valeur \rightarrow nombre pair de cartes ☺). Au contraire, si on a un nombre impair, on doit monter en valeur. On essaie d'adapter son choix de cartes de façon à ce que la parité soit la plus claire possible pour son partenaire (sans offrir de levées pour autant!). Attention, en général, on ne donne pas sa parité dans l'atout! Indiquer sa parité est important mais il ne faut pas pour autant perdre une levée pour l'indiquer! Exemples :

1. Si on joue le 2, on a certainement un nombre impair de cartes!
2. Si vous avez 2345 dans une couleur, jouez le 5 en premier, cela aidera votre partenaire à comprendre que vous avez un nombre pair de cartes! Cela serait moins clair si vous jouez le 3 ou le 4!

Après, c'est au partenaire d'essayer d'interpréter, selon les cartes qu'il possède, les cartes au mort, et votre carte, si votre carte est haute ou faible. D'où l'importance d'essayer d'être le plus clair possible à la première carte.

Appel lorsque vous faites une défausse, vous pouvez utiliser la carte que vous défaussez pour donner une indication à votre partenaire sur quelle couleur vous intéresse. Il y a plusieurs types d'appel. Par exemple, la convention de **défausse Levinthal** : la couleur que vous défaussez ne vous intéresse pas; et vous mettez une petite carte pour la plus faible des couleurs restantes, ou une grosse carte pour la plus grosse couleur restante. Ex :

1. Au cours du jeu, Carreau est demandé (peut-être atout ou pas) et vous n'en avez plus. Vous aimeriez que votre partenaire, si possible, joue Trèfle. Vous défaussez alors un petit Cœur ou Pique. Cela indiquera que C ou P ne vous intéresse pas, et le fait que vous jettiez un petit C ou P appelle la plus petite couleur qui reste (hors K, hors C/P).

2. Au cours du jeu, on demande Pique et vous n'en avez pas. Vous aimeriez qu'on joue Carreau. Pour cela, vous pouvez soit, défausser un gros Cœur (la plus grosse des deux couleurs restantes entre T et K \rightarrow K) ; soit défausser un petit Trèfle (la plus petite des deux couleurs restantes entre K et C \rightarrow T!).

Parfois, lorsque on a pas spécialement d'appel à faire (ou envie d'appeler), faites un appel absurde (appelez là où le mort a ARD par exemple).

Lorsque l'on a identifié une coupe chez son partenaire, on cherche souvent à la poursuivre. Il faudra donc que notre partenaire nous rende la main pour permettre de couper à nouveau. Pour cela, la carte que l'on joue pour permettre la coupe du partenaire indique le retour que l'on souhaite. Si l'atout est Cœur et que notre partenaire coupe à Carreau, on va jouer petit K si on peut prendre la main à Trèfle, et gros K si on peut prendre la main à Pique. De cette manière, après la coupe, votre partenaire rejouera T ou P et vous pourrez reprendre la main.

D'autres choses peuvent être signalées. On peut choisir, par exemple, de marquer avec une certaine carte un « intérêt » ou un « refus » d'une certaine couleur. Sur l'entame d'un as, certaines personnes jouent le retour préférentiel, indiquant quelle couleur ils souhaitent voir jouer après. Lors de l'ouverture d'une nouvelle couleur, une petite carte peut vouloir indiquer qu'on possède un gros honneur dans cette couleur (ARD). Lorsqu'un partenaire entame une nouvelle couleur, on peut « refuser » cette couleur en mettant une « grosse » carte... Tout cela est codifié et dépend de « conventions » entre partenaires !

1.3 L'essentiel

1.3.1 Règles

Les choses essentielles à retenir :

- Cœur et Pique : majeures ; Trèfle et Carreau : mineures
- Ordre des couleurs : T, K, C, P, SA
- Contrat au palier de 1 \rightarrow 7 plis
- La manche en majeur est au palier de 4, au palier de 3 pour SA et palier 5 pour mineur
- L'équipe attaquante est celle qui gagne les enchères : le déclarant est celui a nommé en premier la couleur du contrat final, l'autre est le mort
- La défense a l'entame et c'est la personne à gauche du déclarant qui entame
- Le mort dépose son jeu à la vue de tout le monde dès que l'entame est réalisée
- On cherche en général à jouer en majeur, puis à Sans-Atout, puis en mineur
- Calcul des points honneurs : on additionne les points honneurs (4 pour as, 3 roi, 2 dame, 1 valet). Il y a 40 points dans chaque jeu
- Pour atteindre les différents paliers (de 1 à 7), il faut statistiquement avoir 20/22 — 23/24 — 25/26 — 27/29 — 30/32 — 33/36 — 37/40 points dans sa ligne
- Un « fit » décrit une compatibilité dans une couleur (au moins 8 cartes avec son partenaire), indiquant un intérêt à jouer à l'atout

1.3.2 Conventions de base que l'on va utiliser

Je vous propose que l'on fasse les choses les plus simples possibles pour commencer et qu'on adopte les conventions suivantes.

Entame à Sans-Atout

- Couleur du partenaire : la carte la plus haute (et puis on indique la parité de ce qu'il reste)
- Nouvelle couleur (la plus longue) : **petit prometteur** et **tête de séquence**.

Entame à la couleur

On n'entame jamais sous un honneur. On va chercher à entamer en **parité**, en **tête de séquence**, ou à nouveau dans la couleur forte de notre partenaire avec les mêmes considérations qu'à Sans-Atout.

Signalisation à la carte

Hormis à l'atout, on indique toujours sa **parité**. Appel : **Levinthal** et **petit prometteur** lorsque l'on joue une nouvelle couleur. **Indiquer le retour** lorsque l'on donne une coupe à son partenaire.

1.3.3 Vocabulaire

Voici une liste de mots qu'on rencontrera avec une brève explication

Chicane/Singleton/Doubleton à X on a aucune, 1 ou 2 cartes à la couleur X

Couper action de mettre un atout

Impasse une impasse est une technique consistant à tenter de gagner le pli sans placer la carte maîtresse. La plus classique est, lorsque l'on a AD, de jouer la dame en espérant que le roi soit dans la main « avant nous ».

Communication on parle souvent durant le jeu de la carte des communications entre partenaires. Il faut faire attention de ne pas se les enlever et de les garder pour le moment opportun. A SA par exemple, si votre seule communication vers une très belle couleur de votre partenaire est via un Roi, il faut veiller à ne pas le perdre autrement !

Coup à blanc il consiste à jouer une couleur sans gagner un pli, dans le but de donner la main à l'adversaire ou de faire tomber les cartes dans cette couleur (pour pallier éventuellement à des problèmes de communication)

Maniement le maniement d'une couleur décrit la façon avec laquelle on va jouer cette couleur. Il y a énormément de maniements classiques, mais ceux que l'on va jouer vont fortement dépendre du contrat à réaliser, de l'urgence des plis à faire... Par exemple à l'atout, s'il manque la dame d'atout ; le maniement le plus probable à réaliser pour prendre la dame est de :

1. Tirer A et R lorsque l'on a 9 cartes en atout (probabilité plus élevée que la dame tombe)

2. Faire l'impasse lorsque l'on a 8 cartes en atout.

Répartition on décrit souvent les probabilités de distribution des cartes dans le camp adverse.

Plan de jeu une fois l'entame posée, le déclarant doit faire son plan de jeu, cela peut prendre plusieurs minutes. Après, le jeu va en général plus vite.

Coupe de la main courte stratégie toujours bonne à l'atout : on essaie de faire couper la main qui est la plus courte en atout ! Couper de la main longue n'a que peu d'intérêt (si ce n'est pour communiquer).

Défausse lorsqu'on ne peut fournir à la couleur demandée et que l'on ne coupe pas, cela s'appelle une défausse.

Appel en défense, on demande à son partenaire dans une couleur via un appel.

Jeu régulier jeu avec au maximum un doubleton (4-3-3-3, 5-3-3-2) et pas de singleton/chicane

Jeu irrégulier bicolore (au moins deux couleurs où l'on a 9 cartes : 5-4-2-2); unicolore (avec une couleur sixième)

Ouverture Première enchère d'une séquence d'enchères

Réponse L'enchère qui répond à l'ouverture

Redemande La deuxième enchère d'un joueur (de l'ouvreur ou du répondant)

Réveil Lorsque deux joueurs passent après une ouverture, l'enchère suivante s'appelle une enchère de réveil

1.4 Analyse de quelques donnes

Dans toutes les donnes, Sud est déclarant et Ouest entame (carte en rouge). Essayez de réfléchir à la stratégie de l'attaque sans nécessairement regarder les cartes de la défense.

Donne 1

Attaque Dans cette donne-ci, il faut réaliser 10 levées avec Pique comme atout. Comptons nos perdantes :

- à Pique, nous perdons l'As ;
- à Cœur, on perd le 7 et le 5 ;
- à Carreau, on en perd a priori 2 ;
- et à Trèfle, comme le déclarant (main longue à l'atout) n'en a pas, on n'en perd a priori pas.

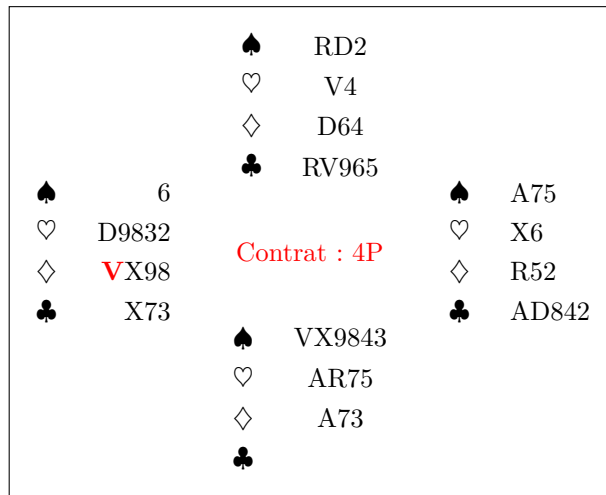


FIGURE 1.1 – Donne 1

On a donc 5 perdantes et on ne peut en perdre que 3 pour réussir notre contrat. Sur le valet de l'entame, on va toujours essayer de placer la dame (peut être l'entame du valet vient d'une tête de séquence brisée RVX), auquel cas on sauve déjà une perdante. Dans ce cas-ci, elle est perdue et on est assuré de perdre 2 plis en Carreau et l'as de Pique. Les deux perdantes dont on doit tenter de se débarrasser sont les 2 petits Cœur. Comment ? Il faut remarquer que le mort a un doubleton en Cœur, et qu'il pourrait peut-être couper. C'est la stratégie quasiment tout le temps gagnante : la coupe de la main courte. Directement après avoir pris le premier tour de l'as de Carreau, on joue A et R de Cœur et puis petit Cœur pour faire couper du roi ou la dame (pour ne pas se faire surcouper !). Vu les atouts dont on dispose, du 8 au roi, sacrifier le roi ou la dame n'a aucune importance. Par contre, couper du 2 et risquer une surcoupe nous mettrait dans une mauvaise affaire.

Défense Le but de la défense est de remarquer ce doubleton et d'empêcher cette coupe de la main courte. Si l'attaque fait une erreur et vous rend la main (joue une fois atout, se fait surcouper), il faut tirer atout directement pour faire tomber les atouts du mort : dans tous les cas, avec l'as et un autre atout (au moins), on raccourcira le mort de 2 atouts et le déclarant ne pourra couper au maximum qu'un seul Cœur, faisant chuter le contrat. Si l'attaque se fait surcouper par est, Est doit rejouer As de Pique, et puis le 7 de Pique. Cela fera 2 plis pour Est (surcoupe et as), et ils prendront encore un pli en Cœur et 2 plis en Carreau, pour 2 chutes.

Donne 2

Attaque Il faut à nouveau réaliser 10 plis avec atout Pique. En faisant le compte, on se rend compte qu'on risque de perdre le roi de Pique, l'as de Cœur, et (au moins) deux Trèfles. Pas de chance, l'entame Trèfle nous condamne a priori à perdre ces deux Trèfles. Il est possible de supprimer des Cœurs sur des Carreaux de Nord, mais on en perdra toujours un. À moins d'une erreur de la défense, on perdra toujours 2 Trèfles et l'as de Cœur. Il faut donc espérer ne pas perdre le roi de Pique. Quelle stratégie adopter ? Soit le roi de Pique est sec et dans ce cas, il tombera sous l'as, mais c'est relativement peu probable. Dans ce cas, il reste à espérer que ce soit Ouest qui dispose du roi de Pique et le but de la partie

	♠ ADVX	
	♥ R5	
	♦ RDV73	
	♣ 76	
♠ R76	Contrat : 4P	♠ 95
♥ AX87		♥ 6432
♦ X9		♦ 854
♣ X985		♣ ARV2
	♠ 8432	
	♥ DV9	
	♦ A62	
	♣ D43	

FIGURE 1.2 – Donne 2

sera de systématiquement jouer atout de Sud vers Nord, en réalisant l'impasse du roi. Pour cela, il faudra passer deux fois la main à Sud : cela peut se faire via l'as de Carreau, pour tirer petit Pique vers la dame. Si la dame n'est pas surprise par le roi c'est que le roi est en Ouest et il faut alors refaire le même coup. À ce moment là, il s'agit de jouer le roi de Cœur de Nord pour faire tomber l'as (et ne pas se faire bloquer dans la main de Nord). Il faut bien faire attention à revenir plusieurs fois dans la main de Sud et ne pas se bloquer en ne jouant pas le roi de Cœur.

Défense Au vu de l'entame, Est doit se douter que la dame de Trèfle est en Sud (Ouest n'aurait pas entamé Trèfle sous sa dame). Après avoir pris la main avec le roi de Trèfle (on indique à son partenaire qu'on a l'as!), on ne veut pas jouer Cœur pour ne pas offrir un pli ; on a pas envie de jouer Trèfle et offrir la dame de Trèfle ; et on a pas envie de jouer atout parce que ce serait offrir le roi d'atout, ce qui doit paraître indésirable à la défense. Le mieux est de jouer Carreau, en se rendant compte qu'il y a peu de chance d'offrir quoique ce soit : on joue le 8 de Carreau pour exprimer à son partenaire que nous n'avons pas d'honneur à Carreau. Lorsque Est ou Ouest reprennent la main, ils doivent rejouer Carreau, seule couleur neutre où il pourrait même avoir un espoir de coupe pour Ouest.

Donne 3

Attaque L'entame de la dame de Pique indique certainement le valet en Ouest. Comptons nos perdantes : nous perdons a priori un pli en Pique ; 2 plis en Cœur inévitables (A et R) ; un pli en Carreau et aucun en Trèfle. Nous avons donc une perdante en trop. Comment la supprimer ? Si nous ne nous en occupons pas vite, et que l'on joue directement atout, les adversaires vont reprendre deux fois la main, jouer Pique deux fois, et cela fera déjà 3 plis perdus (A et R d'atout ainsi que le troisième tour de Pique). Et nous avons toujours un Carreau à perdre. Il faut donc au plus vite essayer d'enlever une perdante. On pourrait essayer de défausser le Carreau sur le 4^e Trèfle de nord, mais on s'expose à des difficultés en terme de coupe ou surcoupe. Par contre, Nord a une belle séquence RD de Carreau. Il faut jouer Carreau immédiatement et garder une communication vers Nord. Soit Sud prend la main au premier tour et joue son Carreau vers le roi de Nord. A ce moment là, soit l'as

		♠ A82	
		♥ 863	
		♦ RD4	
		♣ DX43	
♠ DVX9			♠ 653
♥ R7			♥ A4
♦ V953	Contrat : 4C		♦ AX862
♣ 982			♣ 765
		♠ R74	
		♥ DVX952	
		♦ 7	
		♣ ARV	

FIGURE 1.3 – Donne 3

tombe et on perd le pli, rendant la dame bonne (soit l'as tombe en ouest, et à ce moment là le roi ET la dame deviennent bons, sans pour autant que ça change quoique ce soit sur le reste de la donne, on perdra toujours les mêmes plis). Au tour suivant, on reprendra la main et il faudra communiquer vers Nord pour que celui-ci joue son Carreau maître pour défausser un petit Pique en Sud. Si l'as de Carreau ne tombe pas, bah dans ce cas on aura pas perdu de Carreau et on perdra un Pique et 2 atouts, ce qui fait 3 levées perdues et un contrat réussi! Contre une bonne défense, ne pas jouer Carreau immédiatement au second tour assure une chute.

Défense Au vu de l'entame, rejouer Pique est une nécessité dès qu'on reprend la main. Dès que la ligne d'attaque joue Carreau, Est doit surprendre le roi ou la dame de son as pour garder une chance de valoriser un Pique.

Donne 4

Attaque L'entame indique une tête de séquence. À Sans-Atout, une séquence est composée de minimum trois cartes. On sait donc que Ouest possède au moins DVX en Trèfle, et sans doute au moins un autre Trèfle. À Sans-Atout, on compte le nombre de plis gagnants. On a, a priori 3 plis en Pique, un pli en Cœur, deux plis en Carreau et deux plis en Trèfle, soit 8 plis alors que nous devons en faire 9. Où chercher le 9^e? On pourrait envisager un 3^e pli en Carreau s'ils sont répartis 3-3 chez l'adversaire. On pourrait également essayer de valoriser un 4^e Pique chez Nord. Il y a 6 Pique chez les adversaires; la répartition 4-2 est plus probable que la répartition 3-3. Pour faire un 4^e pli à Pique en sachant cela, la chose à faire est un coup à blanc à Pique. On joue un tour à Pique avec nos petites cartes dans le but de faire tomber les cartes adverses. Attention, ceci se justifie ici par le fait qu'on ne sait pas rendre la main à Nord d'aucune autre façon. Si on essaie de jouer la répartition 3-3 et faire les 5 plis en Pique, il faut bien se rendre compte que si on perd le 4^e pli, on ne sait pas rendre la main à nord pour faire son 5^e. La première chose à faire est donc un coup à blanc en Pique.

Dans le cas où il manquerait par exemple 2 plis pour réaliser le contrat et si notre unique chance est de réaliser les 5 Pique de Nord, alors nous n'avons pas d'autre choix que

	♠	ARD52	
	♥	V4	
	♦	865	
	♣	974	
♠	X6		♠ V984
♥	D95		♥ RX76
♦	V72	Contrat : 3SA	♦ DX4
♣	DVX82		♣ 65
	♠	73	
	♥	A832	
	♦	AR93	
	♣	AR3	

FIGURE 1.4 – Donne 4

de tenter la répartition 3–3 et donc jouer ARD de Pique en tête et prier ! Le plan de jeu et les choix doivent dépendre du contrat à réaliser !

Si, lors des deux premiers tours à Pique, Ouest se défause, alors on sait que l'on ne saura jamais faire plus de 3 plis en Piques et il ne nous restera que le choix de faire un 3^e Carreau. Dans tous les cas, il vaut mieux commencer par un coup à blanc à Pique.

Défense Est ne doit pas oublier de montrer sa parité sur l'entame en jouant le 6. Après avoir joué le 5, Ouest sait qu'il a 5 Trèfle, il en voit 3 au mort, en connaîtra 2 ou 4 chez vous. Comme Sud joue à Sans-Atout, il a, a priori, un jeu régulier (on reverra dans les annonces) et il en a au moins deux, indiquant au plus 3 chez vous. Connaissant qu'Est est pair, cela conclut que vous en avez 2. Dans la suite de la partie, Est va probablement prendre la main en Pique et il doit impérativement rejouer Trèfle ! L'entame indiquant DVX, en voyant ce qu'il reste au mort, il est en plus en position idéale pour « transpercer » Sud en jouant vers Ouest.

Donne 5

Attaque Ici, l'entame ne nous donne pas beaucoup d'informations, si ce n'est qu'Ouest a probablement 4 Carreau ou plus, sans honneur. Avec un honneur, il aurait entamé petit, nous pouvons donc placer la dame de Carreau en Est. De toute façon, cela n'importe pas puisque l'entame vers la fourchette ARV en Carreau assure 3 plis en Carreau (si la dame tombe, on prend du roi, et A V sont bons, si la dame ne tombe pas, notre valet suffit !). Nous avons donc 3 plis en Carreau, 4 plis en Pique. Il nous en manque 2. À Trèfle, nous sommes garantis d'en faire un en sacrifiant dame ou roi pour l'as et on pourrait essayer de prendre un pli en plus en devinant correctement où se situe le valet. Rien de garanti. Avec uniquement 2 cartes à Trèfle en sud, il est sans doute préférable de laisser les adversaires jouer Trèfle, et ne pas y toucher. À Cœur par contre, nous avons 7 cartes en tout avec toutes les cartes de la dame au 8. En jouant D et V de nord et en faisant tomber A et R, sud pourra donc encore faire deux plis (X et 9), assurant le contrat. Attention, à Sans-Atout, il s'agit souvent d'une course pour « affranchir ses plis », c'est-à-dire les réaliser avant que l'adversaire ne réalise les siens. Pour réussir ce plan, il faut rendre la main à l'adversaire 2

	♠	A86		
	♥	DV2		
	♦	732		
	♣	RX64		
♠	X73		♠	942
♥	AR7		♥	654
♦	X 9864	Contrat : 3SA	♦	D5
♣	95		♣	AV732
	♠	RDV5		
	♥	X983		
	♦	ARV		
	♣	D8		

FIGURE 1.5 – Donne 5

fois (sur l'A et le R de Cœur). La question à se poser est : est-ce que je peux me permettre de rendre deux fois la main ou est-ce que cela m'empêcherait de réaliser mon contrat. Ici, la réponse est oui, car dans toutes les couleurs, je les « contrôle/arrête » deux fois, c'est-à-dire qu'en perdant la main deux fois, je suis assuré de reprendre la main 2 fois, peu importe ce que la défense joue, pour réaliser mon plan. Une autre stratégie de l'attaque pourrait consister à jouer tous les Pique initialement, dans le but d'empêcher l'adversaire de jouer Pique et le forcer à jouer Trèfle à un moment donné. Il y a a priori peu de chance que Est ou Ouest ait 5 cartes à Pique, et jouer 4 tours en Pique pourrait être intéressant.

Imaginons par contre, que Sud n'aie pas le valet de Carreau mais un petit Carreau (seulement un petit point de différence), si la défense rejoue Carreau 2 fois en ayant repris deux fois la main à Cœur, et le reste des Carreau est réalisé par Ouest. Et ça, ça fait mal. Dans ce cas-là, il est risqué de tenter ce plan de jeu là et il sera probablement plus judicieux de tenter une autre approche. Même si dans le cas mentionné juste ici, on est un peu dans la merde ! Une question peut souvent se poser, lorsque l'on a peur que la défense revienne dans une couleur, d'également réaliser un coup à blanc. L'idée serait, dans le cas d'exemple mentionné ici, de laisser passer le premier tour de Carreau, dans l'unique but de raccourcir est à Carreau et l'empêcher de revenir Carreau. Dans ce cas précis, cela ne fonctionne pas, car c'est Ouest, celui qui nous emmerde à Carreau, qui possède A et R de Cœur, lui permettant toujours de reprendre la main et jouer Carreau. Dans le cas contraire, si c'est Est qui a A et R de Cœur ou seulement un des deux, le raccourcissement d'est à Carreau pourrait l'empêcher de relancer Carreau et sauver la défense. Dans le cas d'exemple ici, si on remplace le valet de Carreau par un petit Carreau, le contrat est -il me semble- irréalisable.

Défense Dans ce cas de figure, il n'y a que peu de doute, il vaut mieux éviter de lancer Trèfle et on va chercher à rejouer Carreau. Si est reprend la main sans avoir de Carreau, il doit essayer de voir où il a le moins de chance d'offrir un pli. Au vu de ce qui s'est probablement déroulé avant, Cœur rendrait service à l'attaque. Donc il faudrait jouer Pique, en espérant ne pas mettre son partenaire dans une mauvaise position, ce qui est le cas ici.

	♠	DV9		
	♥	AD5		
	♦	A2		
	♣	D8762		
♠	A7		♠	R6
♥	V984		♥	X763
♦	R DV63	Contrat : 2P	♦	X987
♣	X9		♣	ARV
	♠	X85432		
	♥	R2		
	♦	54		
	♣	543		

FIGURE 1.6 – Donne 6

Donne 6

Attaque Partie à l'atout : quelles sont nos perdantes ? On perdra toujours AR de Pique, un Carreau et il y a de fortes chances qu'on perde 3 Trèfle (à moins d'une erreur de la défense OU l'improbable situation que A et R de Trèfle soit chez Ouest, et que l'on joue de Sud vers la dame de Nord). Bref, 6 perdantes a priori et il faudrait en éliminer une. Si on a aucune chance d'en éliminer une, il faudra compter sur cette répartition improbable, mais n'y a-t-il pas mieux à faire ? L'entame indique certainement la dame de Carreau en Ouest. Si on joue atout, on va perdre la main et les adversaires rejoueront Carreau nous forçant à supprimer une perdante à Trèfle, ce qui est plus délicat. Il faut se rendre compte que la solution est en Cœur. Sur le troisième Cœur de nord, on pourrait défausser un Carreau ou un Trèfle. Mais attention, il faut le faire directement ! Et il faut correctement « manier » la couleur pour se retrouver dans la bonne main au bon moment. Il faut d'abord jouer le roi de Cœur et puis donner as et dame de Nord pour enlever le dernier Carreau. Et le tour est joué ! Pour cela, il faut impérativement prendre le premier tour et jouer directement R de Cœur et puis AD de Cœur de Nord pour défausser le petit Carreau, et le contrat est assuré !

Défense Pour la défense, il est impératif de donner la parité sur l'entame du roi. Un des risques est de rejouer un troisième tour de Carreau, permettant une coupe et une défausse de la ligne d'attaque. Est doit se rendre compte qu'il ne souhaite pas avoir la main au mauvais moment et qu'il est préférable (puisqu'il voit la dame de Trèfle en Nord), qu'Ouest joue Trèfle lui-même. Est doit s'arranger pour appeler Trèfle et éviter de jouer Trèfle lui-même. Si l'attaque joue bien ceci dit, la défense ne saura rien faire. En cas d'erreur de l'attaque, il suffira d'assurer le deuxième pli en Carreau et ensuite de ne pas offrir un pli en Trèfle.

Donne 7

Attaque Comptons nos perdantes : 1 en Pique, au moins 2 en Cœur (atout), et un Trèfle. On a donc au moins 4 perdantes, soit au moins une en trop. On a, ceci dit, 3 beaux Trèfle en Nord. L'idée ici est de jouer Trèfle rapidement pour faire tomber l'as, et défausser un

		♠ A64	
		♥ A53	
		♦ AR32	
		♣ RDV	
♠ DVX82			♠ 93
♥ RX		Contrat : 4C	♥ DV8
♦ V9			♦ X875
♣ 9762			♣ AX53
		♠ R75	
		♥ 97642	
		♦ D64	
		♣ 84	

FIGURE 1.7 – Donne 7

petit Pique sur le troisième Trèfle de Nord. Comme Pique a été entamé, la situation est urgente et il faut faire tomber l'as de Trèfle très vite. En rendant la main à l'atout, Pique sera rejoué par la défense, et ensuite, la main sera rendu encore une fois à la défense sur l'as de Trèfle, pour qu'ils réalisent un Pique supplémentaire. Cela fera un Pique de perdu, 1 Trèfle de perdu, 1 atout de déjà perdu, et on perdra certainement encore (au moins) un atout. Il faut donc directement jouer Trèfle. Et il faudra ensuite espérer que RDV de Cœur ne soit pas 4^e en Est !

Défense Vous l'aurez compris, le but de la défense est d'assurer un pli en Pique, et il faut se dépêcher de les affranchir !

Donne 8

Attaque On termine en beauté avec un petit chelem en Cœur, indiquant que l'attaque peut perdre au plus une levée. Lesquelles est-elle susceptible de perdre ? A priori, en Pique, ils sont cools, en Cœur aussi, en Trèfle aussi mais on perdra une carte à Carreau. Donc on pourrait à première vue penser qu'on est bon ! Bah, non en fait... Si on se dit que c'est bon directement, on va jouer atout, et défiler nos cartes et puis on se retrouvera en main en Sud avec 3 Carreau... et 2 perdantes puisque Nord n'a plus d'atout ! Il faut se rendre compte de ce souci en Carreau assez vite et le résoudre le plus vite possible ! On prend le premier tour de l'as, et on rejoue directement Carreau. Ensuite, on coupera notre petit Carreau de l'as ou du X de Nord (maitre) pour éviter le moindre risque et puis on dépose, on fait le reste !

Défense La défense, en voyant la force du mort et en voyant ce doubleton à Carreau doit se rendre compte que sa seule chance est d'empêcher une coupe en Carreau. Pour cela, la défense doit jouer atout dès que possible. Si l'attaque fait l'erreur de ne pas prendre au premier tour, il faut jouer atout, et espérer que l'attaque continue à faire des erreurs (à faire tomber les atouts, en somme). Dès que Nord n'a plus d'atout, il y a une chance de faire quelques Carreau en plus !

		♠ AD54	
		♥ AX4	
		♦ AV	
		♣ A854	
♠ 93			♠ VX87
♥ 753			♥ 86
♦ RDV63	Contrat : 6C		♦ 532
♣ V32			♣ DX97
		♠ R62	
		♥ RDV92	
		♦ 874	
		♣ R6	

FIGURE 1.8 – Donne 8

Les enchères

2.1 Introduction aux enchères

J'explique ici les bases (introduction de l'introduction ☺) aux principes d'enchères à deux. Par « à deux », je fais référence au fait qu'il n'y a qu'une ligne (attaque) qui parle, sans que les autres n'interviennent. C'est lorsqu'on enchérit à 4 que les choses deviennent compliquées !

Les enchères décrivent la séquence d'annonces réalisées par les joueurs. Quelques notions de vocabulaire :

Ouverture première enchère, qui nécessite au moins 12 points HL (hormis les ouvertures de barrage). Celui qui fait l'ouverture sera dénommé l'ouvreur.

Réponse la réponse du partenaire à l'ouverture. Celui qui fait la réponse sera le répondant.

Redemande de l'ouvreur deuxième enchère de l'ouvreur

Redemande du répondant deuxième enchère du répondant

2.1.1 Ouvertures et réponses

Ouverture

En général, lorsqu'un joueur possède 12 points Honneur (12H), chaque autre joueur a, statistiquement, 9.33 points H en main. Cela signifie que, statistiquement, lorsqu'un joueur possède 12H, son équipe est majoritaire en points et devrait jouer, et donc enchérir. Une ouverture se fait à partir de 12 points H.

On ouvre au niveau de 1 lorsque l'on a au moins 12H.

Ensuite, la plupart des systèmes sont conçus de manière à trouver les éventuels « fits » majeurs (un ensemble de 8 cartes au moins avec son partenaire en Cœur ou en Pique). La plupart des gens jouent le système de majeure 5^e. C'est-à-dire, qu'on ouvre en Cœur ou en Pique si, et seulement si, on a au moins 5 Cœur ou 5 Pique. On notera : avoir une majeure 5^e (ou plus) : **M5** ; 12 points Honneur ou plus : **12H+** ; l'ouverture en majeure (Cœur ou Pique) au palier de 1 : **1M**.

Si on n'a pas 5 cartes dans une majeure, on va regarder dans les mineures. À nouveau, c'est une convention à adopter. Certains choisissent la convention de la meilleure mineure,

d'autres choisissent la convention d'ouvrir d'1K, seulement si on a (au moins) 4 cartes en Carreau (convention Carreau 4^e).

Une ouverture de 1SA est en général faite pour des jeux réguliers (maximum 2 doubletons, pas de majeure 5^e) pour des mains allant de 15 à 17H.

1. Si majeure M 5^e : **1M** (1C/1P)
2. Sinon, si jeu régulier et entre 15 et 17H : **1SA**
3. Sinon, ouverture mineure **1m** (1T/1K) :
 - Si meilleure mineure : on ouvre de 1K ou 1T selon la meilleure (3T–3K on ouvre en général Trèfle, 4T–4K on ouvre en général Carreau)
 - Si Carreau 4^e : on ouvre de 1K lorsqu'on a 4K. Des lors, si on a une distribution 4–4–3–2 (toujours l'ordre de Pique — Cœur — Carreau — Trèfle), et qu'on n'a pas entre 15–17 H, on ouvre de 1T (avec 2 cartes à Trèfle).

Réponse

On ne répond que si on a plus de 6H.

Sur ouverture majeure et avec le fit La première chose à signaler est s'il y a un fit. Dès qu'on a 3 cartes dans la majeure ouverte, on a le fit et il faut le signaler. Ensuite, il faut regarder sa zone de points pour déterminer si on va à la manche en majeure (pour laquelle il faut ± 28 points).

- De 6 à 10H, on va répondre 2M. L'ouvreur peut alors :
 - Passe
 - 4M : annoncer la manche (il faut qu'il ait au moins 20 points pour avoir une chance)
 - 3M : proposer la manche. Il faut être un peu limite \rightarrow c'est demander à son partenaire : si tu as plutôt 8–10 points, alors mets la manche, sinon passe.
- Entre 11 et 12H : on répond 3M (en gros ça veut dire, qu'on a quelques points, et que si l'ouvreur a beaucoup plus que 12H, il peut choisir de mettre la manche à 4M). L'ouvreur (qui sera le déclarant d'ailleurs), peut soit :
 - Passe
 - 4M si il a un peu plus que 12H (au moins 14H).
- 13H ou plus : on répond 4M et on va à la manche. Si l'ouvreur a 20 points et des ambitions de chelem, il y a d'autres types d'enchères à placer (« Blackwood », voir ci-dessous).

Sur ouverture majeure, sans le fit et avec plus de 6 points

- Si ouverture 1C et 4 cartes à Pique : 1P
- Si 6–10H : 1SA
- **Si 11H+**, on va au palier 2
 - Si ouverture 1P et qu'on a 5C : 2C
 - Si jeu régulier, on va mettre 2SA avec 11–12H, et 3SA pour 13–15H
 - Si on veut vraiment annoncer une mineure, on met 2m

Sur ouverture mineure 1m La priorité est toujours de trouver un fit majeur. Notre partenaire a dénié par son ouverture avoir une M5. On indique donc en priorité nos majeures 4^{es} (qui sont peut-être 5^{es}!). Sinon, on va répondre à SA en fonction de la zone de points.

- 6H+ et 4C/4P : on répond 1C/1P (**l'autre joueur est obligé de reparler**)
 - L'ouvreur doit à ce moment-là, montrer le fit en M en mettant xM. La valeur de x dépend de sa zone de points. Il mettra 2M entre 12–16H, 3M entre 17–20H, 4M lorsqu'il a plus de 20H. Après ceci, le répondant peut choisir de monter s'il le souhaite (passe, conclure à la manche, investiguer le chelem).
 - S'il n'a pas le fit, il peut encore parler de l'autre majeure (en Pique si Cœur a été annoncé), soit aller vers Sans-Atout avec un jeu régulier en fonction de sa force : 1SA pour 12–14H, 2SA pour 18–19H (la zone 15–17H n'est pas présente car sinon, il aurait ouvert initialement de 1SA avec 15–17H).
- 6–10H et pas de majeure 4^e : 1SA. Réactions de l'ouvreur :
 - Passe
 - 3SA : il faut au moins 17 points
 - 2SA : avec 14–16 points, si le répondant est maximum de sa zone 6–10, 3SA est jouable : on propose.
- 11–12H et pas de majeure 4^e : 2SA (proposition de manche à SA)
- 13–15H et pas de majeure 4^e : 3SA (l'ouvreur a au moins 12 points, la manche à SA est « assurée », on la met).

Si la mineure indiquée nous intéresse (assez rare), on peut également soutenir 2m lorsque l'on est faible. Mais on joue généralement très peu en mineur.

Sur ouverture de 1SA Comme l'ouverture de 1SA promet 15–17H et dénie une majeure 5^e, les choses sont assez claires pour le répondant. La première chose est de trouver les éventuels fits majeurs (celui qui répond peut en avoir 5–6M!). Ceci se fait avec des enchères classiques de **Texas** et **Stayman** (voir ci-dessous). Dans le cas où le répondant n'a même **pas de majeure 4^e**, il répond selon ses intervalles de points.

- <8H : pas d'espoir de manche, on passe
- 8–9H : 2SA pour proposer (si l'ouvreur a 16–17H, il met 3SA).

- 10–15H : on a les points pour la manche et on a pas d'espoir de chelem → 3SA (et après l'autre **doit** passer)
- 16–19H : si l'ouvreur a 16–17H aussi, on est pas loin du petit chelem → 4SA. Cela veut dire : ouvrier, soit tu passes, soit tu mets 6SA si tu es maximum de ta zone de points.
- 20–22H : on veut au moins faire un petit chelem → 5SA. Cela veut dire : ouvrier, soit tu mets 6, soit tu mets 7, selon si tu es max ou minimum de ta zone de points.
- 22H+ : 7SA

Les enchères pour trouver les fits majeurs après une ouverture d'1SA sont très conventionnelles (Texas et Stayman, ci-dessous).

2.1.2 Enchères conventionnelles classiques

Texas

Sur une ouverture de 1SA (ouverture forte), lorsque le répondant a une M5, on réalise un Texas, qui veut dire « transfert ». Lorsque l'on a 5C/5P, on répond 2K/2C, ce à quoi l'ouvreur est obligé de répondre 2C/2P. Ceci a deux buts principaux : cela fait que c'est le jeu fort qui est le déclarant (ce qui est toujours plus intéressant). Et cela permet au répondant d'éventuellement reparler (si la réponse à 2M était directe, on risque d'enchaîner 3 Passe). On réalise le Texas même avec 0 points, car il sera toujours plus simple de réaliser 2M que 1SA en cas de jeu faible!

Cette enchère est tellement universelle qu'elle ne s'alerte même plus.

Stayman

Sur une ouverture de 1SA, lorsque l'on a une majeure 4^e et quelques points (au moins 8), le Stayman est l'enchère 2T sur 1SA. Cela indique des points et une majeure 4^e. L'ouvreur (d'1SA) répond selon la logique suivante :

- 2K : je n'ai pas de majeure 4^e
- 2C : j'ai 4C
- 2P : j'ai 4P
- 2SA : j'ai 4C et j'ai 4P

Après cela, le répondant connaît s'il y a fit ou non, et peut choisir d'aller aux manches à 3SA ou 4C, 4P, ou éventuellement passer, ou proposer la manche.

Vers les chelems

Lorsque l'on envisage un chelem, on a intérêt à savoir si on contrôle (ne pas encaisser 2 plis directement) chaque couleur. On contrôle une couleur si on est certain que, sur l'entame, on ne va pas perdre deux plis directement. Attention, un roi non gardé (sans dame) n'est un contrôle que si nous sommes dernier à jouer sur le tour de l'entame (sinon notre roi pourrait se faire surprendre par un as). Un contrôle est donc une chicane, un singleton, l'as, RD, ou le roi si on est dernier du tour.

Dans le cas d'un fit majeur pour lequel on a une ambition de chelem, parler d'une couleur au palier de 4 (4T, 4K, 4M) indique une volonté de chelem et un contrôle de cette couleur. Si tous les contrôles sont acquis (les deux se répondent économiquement), on passe au **Blackwood** : 4SA, qui est une demande de **clés**. Il y a 5 clés (4 as et le roi d'atout). Les réponses sont les suivantes (conventions à prendre, à nouveau) :

- 5T : 4 ou 1 clé
- 5K : 3 ou 0 clé
- 5C : 2 clés sans la dame d'atout
- 5P : 2 clés et la dame d'atout

Après cela, on peut soit choisir de s'arrêter (5M), s'arrêter au petit chelem (6M), ou directement mettre le grand chelem (7M). Sur la réponse 5T/5K, les réponses 5K/5C demandent la dame d'atout (on répond l'enchère immédiatement suivante si NON, autre chose si OUI).

On peut également choisir de demander les rois avec l'enchère 5SA, qui se répond de la même manière que ci-dessus pour les as (à l'exclusion du roi d'atout) :

- 6T : 1 roi
- 6K : 3 rois
- 6C : 2 rois

2.1.3 Exemples et solutions

Donne 1

TABLE 2.1 – Enchères donne 1

N	E	S	O
1P		3P	
4T		4K	
4SA		5T	
5K		5P	
5SA		6C	
7P			

- 1P : j'ai au moins 12 points H et 5 cartes à Pique
- 3P : j'ai un fit avec toi (au moins 3 Pique) mais j'ai pas assez pour mettre la manche (je suis limite), donc j'ai 11–12 points DH (on compte les doubletons et tout ça)
- 4T : tiens... Ou bien il doit passer s'il est minimum, ou bien mettre la manche à 4P s'il a les points et il me parle de Trèfle... Cela veut dire qu'il a des ambitions de chelem ! Et il m'indique qu'il contrôle Trèfle.
- 4K : je contrôle Carreau mais pas Cœur (voir ci-dessous)

- 4SA : on contrôle tout, combien as-tu de clés ?
- 5T : 4 ou 1 clés
- 5K : as-tu la dame d'atout ?
- 5P : oui
- 5SA : combien as-tu de roi ?
- 6C : 2
- 7P : ok, je pense qu'on fait tous les plis !

Commentaire Sur l'enchère de 4T, que faire ? Notre partenaire a des ambitions de chelem, je lui ai décrit ma zone de points, il n'est pas bête, je lui indique mes contrôles. Je contrôle la couleur Carreau (mais pas Cœur), je mets donc économiquement (ordre des couleurs), 4K. Si je contrôlais Cœur et Carreau, le but est de directement mettre 4SA Blackwood. Si je contrôle Cœur mais pas Carreau, on indique le contrôle C avec 4C. Si on ne contrôle aucun des 2, on met 4P. À notre partenaire de décider Passe ou d'aller à la suite.

Donne 2

TABLE 2.2 – Enchères donne 2

N	E	S	O
1SA		2C	
2P		3T	
3P		4T	
4C		4SA	
5K		6P	
P			

- 1SA : 15–17H, pas de majeure 5^e et jeu régulier
- 2C : Texas Pique (j'ai 5 cartes à Pique, et peut-être 0 point)
- 2P : rectification (obligatoire), ce qui permet à l'autre de reparler. Ici, on a peut-être 2, 3 ou 4 Pique.
- 3T : bon, en fait j'ai des points, on peut viser une manche, et je me décris, j'ai sans doute des jolies choses à Trèfle.
- 3P : ok on a un fit en Pique (l'ouvreur à 1SA avait plus que 2 Pique)
- 4T : on ne conclut pas à 4P et on parle de Trèfle ? C'est un contrôle Trèfle avec ambition de chelem !
- 4C : contrôle Cœur mais pas Carreau
- 4SA : j'ai le contrôle Carreau, c'est bon, combien as-tu de clés ?

- 5K : j'ai 3 ou aucune clé
- 6P : ok, on vise le petit chelem (il doit nous manquer une clé, passe obligatoire après).

Donne 3

TABLE 2.3 – Enchères donne 3

N	E	S	O
1SA		2T	
2C		3C	
3P		4SA	
5C		5SA	
6K		6C	
P			

- 1SA : 15–17H, pas de majeure 5^e et jeu régulier
- 2T : Stayman
- 2C : 4 cartes à Cœur
- 3C : moi aussi, on a un fit Cœur
- 3P : contrôle Pique! ambition de chelem à Cœur!
- 4SA : ok on a tous les contrôles, combien de clés?
- 5C : 2 mais pas la dame d'atout
- 5SA : combien de rois?
- 6K : 3 ou aucun roi
- 6C : ok on s'arrête a 6 (passe obligatoire après)

Donne 4

TABLE 2.4 – Enchères donne 4

N	E	S	O
1K		1C	
2C		P	

- 1K : j'ai au moins 12H, pas de majeure 5^e, et je ne suis pas régulier dans la zone 15–17, et j'ai 4 Carreau (si on joue Carreau 4^e)
- 1C : j'ai au moins 6 points H et 4 cartes à Cœur
- 2C : j'ai aussi 4 cartes à Cœur et je suis dans la première zone de points (12–16H)
- Passe : j'ai pas d'ambition de manche (6–9 points) donc autant s'arrêter là

Donne 5

TABLE 2.5 – Enchères donne 5

N	E	S	O
1T		1C	
1SA		3SA	
P			

- 1T : j'ai au moins 12H, pas de majeure 5^e et pas d'ouverture SA et j'ai plus de Trèfle que de Carreau (ou simplement pas 4 Carreau si on joue Carreau 4^e)
- 1C : au moins 6 points et 4 cartes à Cœur
- 1SA : j'ai pas 4 cartes à Cœur ni à Pique, j'ai un jeu régulier et 12–14 points
- 3SA : ok, on a pas de fit majeur, j'ai plus de 12 points donc on joue la manche à Sans-Atout

Commentaire Si Sud avait 5 cartes à Cœur, il y a toujours possibilité d'un fit Cœur. Pour cela, il y a une convention extrêmement répandue, qui s'appelle le **Roudi** : c'est l'enchère de 2T. Elle sert à dire : j'ai des points, décris toi un peu plus, est-ce que t'as quand même pas 3 Cœur et si c'est le cas, combien de points as-tu ? On y reviendra !

Donne 6

TABLE 2.6 – Enchères donne 6

N	E	S	O
1C		1P	
2P		4T	
4P		p	

- 1C : 5 cartes à Cœur (minimum) et au moins 12H
- 1P : j'ai au moins 6 points, j'ai pas 3 cartes à Cœur mais j'ai 4 cartes à Pique (en réponse il en faut pas 5 !)
- 2P : j'ai aussi 4 cartes à Pique et je suis dans la première zone de points (12–16 points DH)
- 4T : contrôle Trèfle avec ambition de chelem
- 4P : j'ai pas les contrôles Cœur et Carreau
- Passe : moi non plus, on passe.

2.2 Enchères : perfectionnement

2.2.1 Introduction et bases

Le cours précédent sur les enchères a expliqué les bases de l'ouverture, de la première réponse. Il a également mis en évidence comment on peut aller vers des chelems. Le but de ce cours-ci est d'être plus précis et d'aller un peu plus loin dans les enchères.

En règle générale, on rappelle qu'une ouverture promet 12 points H. Dans l'ordre de priorité, on ouvre d'1M si on a 5 cartes dans une majeure. Ensuite, si le jeu est régulier et qu'on se situe dans la zone 15–17H, on ouvre d'1SA, sinon on ouvre de notre meilleure (plus longue) mineure.

Tout d'abord, on rappelle ce qu'est un bicolore cher et comment il s'utilise.

On va s'intéresser aux développements qui suivent les ouvertures mineures et majeures ainsi que les ouvertures à 1SA. On introduira également les ouvertures fortes, utilisées lorsque quelqu'un a plus de 20 points.

2.2.2 Bicolore cher

Pour rappel, un **bicolore** est un jeu comportant deux couleurs, dont au moins 4 cartes de chaque et en tout 9 cartes des deux couleurs (un 5–4 ou plus donc). Dans les enchères, on aura tendance à décrire nos bicolores (si on ne veut pas jouer à SA, par exemple). On commence toujours par citer la plus longue, et en fonction de la réponse du partenaire, on aura tendance — ou non — à donner l'autre couleur (au moins 4^e). En cas de répartition 5–5, on aura tendance à commencer par la couleur la plus chère (5C–5P : on commence par Pique!). Ici, nous devons faire attention à la différence entre un bicolore **cher** et **économique**. Si, après l'annonce de notre 2^e couleur, notre partenaire doit arriver au palier de 3 pour revenir sur notre première, il s'agit d'un bicolore cher. Comme on le force à aller au palier 3, cela montre nécessairement un gros jeu. Pour faire cela, il faut donc au moins 18 points. Dans le cas où vous avez 5T et 4K, vous allez ouvrir d'1T, puis si vous avez plus de 18 points, vous pourrez enchérir de 2K. Sinon, l'enchère suivante sera vraisemblablement 2T (jeu non régulier car bicolore, et probablement pas de fit majeur).

Après un bicolore cher, si le répondant est faible (6–7 points), l'enchère 2SA est l'enchère « coup de frein », indiquant au partenaire : CAAAAALLLME TOIII. Toute autre enchère conduira à la manche (on s'arrête pas avant).

2.2.3 Développements après l'ouverture en majeure 1M

Dans tous les cas, on ne peut répondre qu'à partir de 6 points H. On ne peut répondre au niveau 2 (avec une autre couleur) que si l'on a 11 points. Ceci sera implicite dans tout ce qui suit.

Développements si fit

Si on a le fit, on va le dire directement. Dans la zone 6–10, on va simplement mettre 2M. Dans la zone 11–12, on va mettre 3M, dans la zone 13–15, on va dire 4M. Si on a plus et qu'on a un espoir de chelem, on va enchérir un contrôle (3P si ouverture C, sinon 4T, 4K ou 4C si ouverture à P).

Le comportement de l'ouvreur ne dépend que de sa zone de points. Si, sur 2M, il veut proposer la manche, il met 3M. S'il veut mettre la manche, il la met. S'il veut proposer un chelem, il annonce également un contrôle.

Développements sans le fit

Sans le fit, on a toujours l'enchère poubelle à 1SA (qui ne promet que 6–10 points). Si l'ouverture est à Cœur et qu'on a 4 cartes à Pique, on peut également enchérir 1P. Toute autre enchère sera au niveau 2 et nécessite au moins 11 points.

On aura donc 2m, qui va indiquer au moins 4 cartes à m et au moins 11 points. L'enchère de 2C (sur ouverture de P) promet elle, 5 cartes à Cœur.

Sinon, on peut directement aller vers 2/3 SA avec 11–12 ou 13–15 points. Si on a plus de points, on tempore et on annonce 2m et on laisse notre partenaire se décrire.

Après une réponse à SA

Lorsque le partenaire répond à SA, on peut toujours investiguer un fit dans l'autre majeure. L'ouvreur, s'il est bien à SA (jeu régulier), peut passer ou proposer/conclure la manche en fonction de sa zone de points (les points du partenaire sont assez bien définis).

S'il a un jeu non régulier, il aura tendance à le décrire en annonçant son bicolore. À ce moment là, le répondant choisit entre les 2 couleurs annoncées sa préférée (il corrige). S'il a 6 points, il se contentera donc de passer ou corriger ou annoncer sa couleur longue au palier 2. S'il est plus fort et qu'une des deux couleurs lui plait, il peut la surenchérir pour indiquer sa force à son partenaire.

Principes du développement après 1M

1. On répond toujours dès qu'on a 6 points
2. 1SA est une enchère poubelle qui indique 6–10 points
3. Pour répondre au niveau 2 (une autre couleur), il faut au moins 11 points
4. On indique le fit par 2/3/4 M avec 6–10/11–12/13–15 HLD (compter les points de distribution)
 - L'ouvreur passe, propose/conclut la manche ou propose un chelem en fonction de sa zone de points
5. Si ambition de chelem, enchérir un contrôle au niveau 4 (ou 3P si ouverture à 1C)
6. Réponse à 2/3 SA si jeu régulier et 11–12/13–15
 - Si jeu régulier : ouvreuse passe, propose/conclut la manche à SA ou propose un chelem en fonction de sa zone de points
 - Si jeu non régulier (couleur 6^e, bicolore) : annoncer son bicolore (attention au bicolore cher qui promet 18 points)
 - Ré-enchérir sa majeure après une réponse à SA promet 6 cartes dans cette majeure
7. Avec un jeu fort, on va toujours prendre notre temps et décrire son jeu (par exemple à 2m)
8. Si ouverture à Cœur, on peut annoncer 4 cartes à Pique avec 1P

- Ouveur annonce son fit à Pique par 2/3/4 P si 12–16/16–19/20+
 - Si jeu non régulier (couleur 6^e, bicolore) : annoncer son bicolore (attention au bicolore cher qui promet 18 points)
9. Sur une ouverture 1P, annoncer 2C promet 11 points et 5 Cœurs
10. Sur une réponse de 2X, l'ouvreur cherche toujours à se décrire
- 2M (répéter) sera toujours l'enchère la plus faible (ne promet pas 6 cartes)
 - Fit dans la couleur de réponse : 3X
 - 2SA : jeu régulier et au moins 14 points (forcing de manche!)

2.2.4 Développements après l'ouverture en mineure

Réponse et redemande

Après une ouverture mineure, on va toujours chercher à trouver un éventuel fit majeur. **Après une ouverture mineure, on annonce sa majeure 4^e.** Le cas où les deux majeures sont 4–4, on annonce 1C. Si elles sont 5–5, on annonce 1P. Sinon, on annonce la plus longue en premier ! L'ouvreur, après une réponse en majeur devra avant toute chose annoncer le fit avec 2/3/4M si 12–16/18–19/20+.

Si le répondant n'a pas de majeure, il va aller vers 1/2/3 SA avec 6–10/11–12/13–15. Si le répondant est fort, il prend son temps et peut annoncer 1K sur 1T ou 2T sur 1K (niveau 2 avec changement de couleurs promet toujours 11 points).

Sur la réponse, l'ouvreur va chercher à se décrire : jeu régulier (1 SA : 12–14 , 2 SA : 18–19... et pourquoi pas 15–17 ? parce que si on a un jeu régulier, pas de majeure 5^e, et qu'on a 15–17, on aurait ouvert d'1SA !!). Jeu non-régulier, on va annoncer sa couleur 5–6^e ou son bicolore (attention au bicolore cher!).

Même si c'est rare, on peut éventuellement faire une réponse de fit mineur avec 6–10 points (il en faut quand même au moins 4, voir 5 si ouverture T).

Redemande du répondant

Nous entrons ici dans la zone la plus délicate : la deuxième réponse du répondant lorsqu'un fit n'a pas été identifié auparavant. Il faut des enchères qui soient assez descriptives, et qui, pour des mains limites, doivent être relativement claires pour ne pas louper une manche ou ne pas aller trop haut.

Mettons nous dans le cas suivant : 1m — **1M** — 1SA/2m/1–2X. En gros, une ouverture, une réponse à un Majeur et une redemande quelconque (1SA régulier, 2m répéter sa mineur, 1–2X un bicolore économique — sans saut : je mets 1–2X en fonction de ce qu'est X, si elle peut être annoncée au niveau 1, 1X, sinon 2X).

Nous oublions pour cette partie les cas où un fit majeur a été identifié, ou toute redemande forte de l'ouvreur (2SA, bicolore cher, bicolore économique avec saut, redemande à saut).

Nous allons distinguer 4 cas. En tant que répondant, on est fort à partir de 11 points.

- Le répondant est faible : il va avoir tendance à passer, renommer sa couleur, ou revenir dans la (ou une des) couleur de l'ouvreur
- Le répondant est faible et possède un bicolore : il peut simplement annoncer son bicolore (économique!)

- Le répondant est fort et a 6 cartes dans sa majeure : là, il n'y a pas trop de doute, si on est forts et qu'on a 6 cartes, on peut faire un saut pour renommer sa majeure. On ne prend pas de risque en terme de hauteur de palier et c'est relativement clair. Cependant, ce n'est pas idéal, car en cas de misfit, l'ouvreur peut simplement revenir à SA et on se retrouve à 3SA avec potentiellement 11 + 12 points. Cette enchère se fait, mais n'est pas idéale
- Le répondant est fort et a 5 cartes dans sa majeure, et peut-être même un bicolore. Il ne faut pas ici confondre avec le deuxième cas. Ici, au vu de ce qui a été dit ci-dessus, il devient difficile de faire une enchère adaptée. Répéter sa majeure semble faible, faire un saut en promet 6.

En bref, après une ouverture mineure, si on a pas trouvé de fit majeur après 3 enchères, c'est pas toujours simple de décrire un jeu fort du répondant. Pour cela, on a 3 enchères semblables qui ont le même principe : être économique (pas de saut dans les paliers), demander à son partenaire de se décrire (forcing : ça force le partenaire à parler), et cela annonce qu'on est forts. Toute autre enchère que ces trois là sont faibles et annoncent 6–10H maximum !

Séquence : 1m — 1M — 1SA — le 2T Roudi L'enchère forte pour la redemande du répondant après une redemande de l'ouvreur à SA (séquence 1m, 1M, 1SA) est le Roudi, enchère artificielle à 2T.

Le but d'une telle enchère forcing (qui force le partenaire à reparler), est de lancer une discussion et également de dire à son partenaire que l'on est fort.

L'enchère de 1SA est très descriptive : on connaît parfaitement la zone de points (12–14H) ainsi que la distribution (régulière, donc 2 à 3 cartes dans la majeure M). Le répondant a toutes les cartes en main pour décider du bon contrat à viser. S'il n'a pas grand chose de plus à savoir, il peut directement mettre 3SA avec les points de la manche (13–18H : avec plus, on peut envisager les chelems), 2SA pour la proposer (11–12H), passer s'il pense qu'1SA est un bon contrat. Ou éventuellement corriger sur une couleur qui lui plaît.

Par contre, lorsque le répondant est fort et qu'il veut davantage d'informations sur le jeu de son partenaire, l'enchère artificielle de 2T est la bonne enchère : cela force son partenaire à parler. C'est ce qui va lui permettre de lancer une discussion. C'est véritablement l'enchère à privilégier lorsque l'on est forts, pour ne griller aucun palier.

Typiquement, si le répondant a sa majeure 5^e, le Roudi sera une enchère qui forcera son partenaire à se décrire et, a priori, la première chose qu'il indiquera à son partenaire est son nombre de cartes dans la majeure M.

Autre cas d'utilisation : le répondant a 5 Piques et 4 Cœurs. Il répond naturellement 1P au premier tour. Si l'ouvreur a 4 cartes à Cœur, il ne peut pas les annoncer, à moins d'être dans une zone de bicolore cher. Il n'a peut être ni les points pour faire une telle enchère, ni la distribution : un bicolore cher indique un jeu bicolore (ne l'oublions pas !) et donc non régulier. Un jeu de 18 points régulier s'annonce avec l'enchère de 2SA (qui non plus ne dénie pas 4 cartes à Cœur). Dans cette situation donc, si le répondant est bien bicolore majeur, le Roudi est idéal. Cela force le partenaire à parler, et s'il répond 2K pour dire qu'il n'a que 2 cartes en majeur, on a toute la place qu'il faut pour dire 2C après. Naturellement, s'il répond 2C ou 2P, affirmant 3 cartes à M, on a pas à lui annoncer nos Cœurs, on a déjà trouvé notre fit Pique ! On aura tout dit : plus de 11 points, 5 cartes à Pique et 4 à Cœur. Avec cela, l'ouvreur reparlera automatiquement pour annoncer un fit à Cœur, ou pour dire 2SA et on a toute la place qu'il faut pour aller à la manche si on le souhaite.

Répondre 2C directement sur 1SA indique un jeu de 5 Piques et 4 Cœurs mais avec moins de 11 points. Là dessus, l'ouvreur peut décider de corriger à Pique : choix préférentiel à Pique, passer s'il préfère Cœur, ou mettre 2SA s'il n'aime aucune majeure (après, le répondant doit passer car, dans le meilleur des cas, il aura 10 points face à, au mieux, 14, ce qui est un peu court pour la manche).

La réponse au Roudi est simple : 2K, je n'ai que deux cartes à M ; 2C, j'ai trois cartes dans ta majeure (et plutôt 12 points) ; 2P, 3 cartes mais plutôt 14 points.

Donc, sur la séquence : 1m — 1M — 1SA, voici les significations des réponses :

- 2M : faible, au moins 5 cartes à M (peut être 6)
- 2m : faible et je préfère jouer en mineur qu'à SA (rare... faut vraiment 4-5 cartes au moins à m et un jeu irrégulier)
- 2X ($X \neq T$) : faible bicolore économique du répondant qui demande à l'ouvreur de choisir le contrat final (choix préférentiel de couleur entre M et X) ou autre chose si rien ne lui va
- 2T : Roudi, au moins 11 points et tout le monde va reparler encore une fois derrière.
Réponse
 - 2K : 2 cartes dans la majeure M
 - 2C : 3 cartes à M et plutôt 12 points
 - 2P : 3 cartes à M et plutôt 14 points
- Passe : j'ai 6-10 points et un jeu plutôt régulier (et non bicolore)
- 2SA : 11-12H et jeu régulier (et pas la majeure M 5^e, sinon Roudi)
- 3SA : 13-18H et jeu régulier
- 4SA : proposition chelem à SA (jeu régulier), avec 19-20H
- 5SA : proposition de grand chelem à SA (jeu régulier), avec au moins 23H

Séquence 1m — 1M — 2m — la Troisième couleur forcing Suivant ce qu'on a appris sur le Roudi, nous voulons avoir une enchère similaire dans le cas où l'ouvreur répète sa mineure d'ouverture. Cette enchère de l'ouvreur est l'enchère la moins précise du système de bridge. Elle indique a priori une mineure 5^e, probablement 6^e. Elle dénie un fit à M, elle dénie un jeu régulier. Si la majeure annoncée est Cœur, cette enchère dénie également 4 cartes à Pique. En terme de points, il n'y a pas assez pour faire un saut, donc c'est une main entre 12-17H dont on ne peut dire qu'une chose, il y a au moins 5 Trèfles.

Mêmes principes que ci-dessus, répéter la majeure est faible (5-6 cartes). Répéter la majeure avec saut est plus fort et indique au moins 6 cartes en majeur mais possède le même problème que pour le Roudi. On se retrouve au palier de 3 avec potentiellement 11+12 points dans la ligne, qui pourrait devenir 3SA en cas de gros misfit à M.

Donc, pour tenter de mimiquer les intérêts du Roudi, on cherche une enchère économique (2T roudi sur 1SA ne prend pas trop de place!). Ce sera l'enchère de la 3^e couleur forcing, on va nommer l'enchère la plus économique au-dessus de 2m qui ne soit pas une enchère faible. Dans ces séquences suivantes, les enchères rouge ne correspondent pas à une troisième couleur forcing, tandis que les enchères vertes y correspondent.

- 1T — 1C — 2T — 2K
- 1K — 1C — 2K — 2C
- 1K — 1P — 2K — 2C
- 1K — 1C — 2K — 2P
- 1K — 1C — 2K — 2SA

Cette enchère, qui doit être alertée, a les mêmes propriétés que le Roudi. L'ouvreur va se décrire de manière économique.

- Enchérir à 2M (ou 3M si le palier 2 est franchi) indique 3 cartes à M
- Enchérir à SA indique un jeu régulier mais pas 3 cartes à M (donc a priori 2 avec un jeu régulier). Faire un saut à 3SA indique les points pour la manche (au moins 14H face aux 11 promis par la troisième) : au moins on est sûrs de pas la louper.
- Enchérir une autre couleur indique un jeu bicolore, sans avoir 3 cartes à M

Avec ces informations, le répondant est bien mieux placé pour trouver ce qui l'intéresse.

Séquence 1X — 1Y — 1/2Z — la Quatrième couleur forcing Très similaire à la troisième couleur forcing, sauf qu'ici, l'ouvreur a mentionné 2 couleurs différentes (hors notre M). Ici, il s'agit de nommer la couleur non annoncée. Ceci doit s'alerter à nouveau, et ne promet strictement rien à la couleur annoncée. Ici, c'est dénommé (1/2Z), car en fonction des paliers annoncés, cette enchère pourrait se faire au palier 2. Ici, la couleur d'ouverture pourrait être Cœur.

Exemple : 1K — 1P — 2T — 2C

2C est la 4^e couleur forcing. Elle demande au partenaire de parler (première étape, 2P : j'ai 3 cartes à Pique, tout le reste dénie 3 cartes à Pique et décrit le jeu). Cette enchère peut se faire avec 0 cartes à Cœur. Si sur cette séquence, l'ouvreur répond 3C, cela indique 4 cartes à Cœur (et vu qu'il a déjà fait un bicolore, il a probablement un jeu 4K 4T 4C 1P ou 5K 4T 4C et 0P). Un fit Cœur à ce moment là est encore possible (on peut très bien avec 4Cœur en réalisant l'enchère 4^e couleur forcing à 2 Cœur).

Autres exemples :

- 1T — 1K — 1C — 1P
- 1K — 1C — 2T — 2P
- 1C — 1P — 2T — 2K

Principes du développement après 1m

1. On répond toujours dès qu'on a 6 points (réponse au niveau 2 : au moins 11 points)
2. On répond sa majeure 4^e en priorité et l'ouvreur se décrit
 - Fit à M : 2/3/4M avec 12–16/17–19/20+
 - Jeu régulier et 12–14/18–19 : 1/2 SA
 - Mineure 5/6^e : 2m

- Bicolore : l'annoncer (attention au bicolore cher)
3. Réponse à 1/2/3 SA si jeu régulier et 6-10/11-12/13-15
 - L'ouvreur passe, propose/conclut la manche ou propose un chelem en fonction de sa zone de points
 4. Si on est fort et pas de majeure à annoncer, on prend son temps (1K sur 1T ou 2T sur 1K).
 5. Deuxième enchère du répondant : si plus de 11 points on répond toujours
 - 2T Roudi sur 1SA (12-14) : l'ouvreur répond si 3 cartes dans la majeure annoncée (non = 2K, oui = 2C/P)
 - 3T « Roudi » sur 2SA (18-19), pareil : 3K, pas 3 cartes à M, 3C/P : 3 cartes à M
 - 3^e couleur forcing, si ouvreur a répété sa mineure, puis l'ouvreur se décrit (dit s'il a 3 cartes à M ou non, si jeu régulier...)
 - 4^e couleur forcing si ouvreur a fait un bicolore économique

2.2.5 Développements après l'ouverture d'1SA

Principes du développement après 1SA

1. Majeure 5^e : Texas (même avec 0 points) avec rectification obligatoire à 2M
 - Proposition de manche à partir de 8-9 points : 2SA si M seulement 5^e (ouvreur peut corriger), 3M si M6^e
 - Conclure la manche à partir de 10 points : 3SA si M seulement 5^e (ouvreur peut corriger s'il a le fit), 4M si M6^e
 - Proposer le chelem à SA (4SA) ou à M si M6^e par un contrôle
2. Majeure 4^e et plus de 8 points : 2T Stayman
 - Réponse ouveur : 2K/2C/2P/2SA : pas de M4/C4/P4/C4 et P4
 - Mêmes principes de proposition de manche qu'après le Stayman
3. (belle) Mineure 6^e et au moins 8 points : Texas mineur (2P pour les Trèfles, 3T pour les Carreaux) avec rectification (mêmes principes pour la suite)
4. Réponse à SA : 2/3/4/5 SA pour : 8-9/10-15/16-19/ 20+. 4 et 5 SA sont des propositions de petit chelem (réponse : passe ou 6SA), et de grand chelem (réponse : 6 ou 7 SA)
5. Si on a rien, on passe

Répondre lorsque l'on possède un bicolore majeur Dans le cas où celui qui doit répondre à 1SA possède un bicolore majeur (5-4 ou 5-5), il s'agit d'essayer d'être clair avec son partenaire. Si nous n'avons pas assez de points pour faire un Stayman (au moins 8H), on va chercher simplement à faire le Texas sur notre majeure 5^e (la plus belle si elles sont

5–5) et nous n'avons pas d'autres choix sans risquer de nous retrouver au palier 3. Dès qu'on a plus de points, on peut réaliser 2 choses :

1. Stayman : si l'ouvreur n'a aucune majeure 4^e (réponse de 2K), on va annoncer une majeure (cela garantira à notre partenaire que nous avons un bicolore)
 - Si on est faible (8–9H → pas la manche direct), on annonce sa majeure la plus longue (2C ou 2P). Cela montre une main de 8–9 points avec 5 Cœurs et 4 Piques (2C) ou 4 Cœurs et 5 Piques (2P). L'ouvreur peut après rectifier à la majeure qu'il préfère ou conclure à la manche (majeure ou Sans-Atout si les jeux sont incompatibles) s'il est maximum
 - Si on est forts (10H ou plus → manche), on inverse la réponse au palier de 3. On va annoncer respectivement 3C/3P pour décrire un jeu de 5 Piques et 4 Cœurs/4 Piques et 5 Cœurs et au moins 10 points (forcing de manche). À nouveau, l'ouvreur déclare ce qu'il préfère (3SA si misfit, la majeure qu'il souhaite au palier le plus économique). Ensuite, on peut éventuellement proposer un chelem (contrôle si on a la place, ou direct 4SA).
2. Si nous sommes faibles (8–9H) et qu'on a 5 Cœurs et 4 Piques, on peut très bien faire un Texas Cœur et puis annoncer 2P. Cela décrira un jeu limite avec 5 Cœurs et 4 Piques. L'ouvreur d'1SA choisira le contrat qu'il préfère.

2.2.6 Ouvertures fortes

Nous n'avons pour l'instant aucune ouverture forte. C'est quelque chose que la plupart des gens ont et qui permet de décrire les jeux avec plus de 20 points. Ces jeux-là peuvent mener à des manches même lorsque le partenaire n'a pas 5–6 points. Or, dans le système jusqu'ici, si le partenaire n'a pas 5–6 points, il passera. A partir de 20 points, cela peut être gênant de louper une manche.

Il y a 3 types d'ouvertures fortes classiques

2SA jeu régulier avec 20–21 points : mêmes principes que l'ouverture d'1SA

2T fort indéterminé cela signifie que l'on a ou bien une ouverture 2SA un peu plus forte (22–23H) ou un jeu unicolore (couleur 6^e et plus de 20 points distribution, en tout cas capable de faire 8 levées tout seul). Après cette enchère, le répondant met toujours 2K et après on se décrit (2SA : jeu régulier avec 22–24, sinon on dit sa couleur 6^e)

2K forcing manche dès 24 points ou 9 levées tout seul. Relais obligatoire à 2C puis on se décrit. On ne peut pas passer sans être à la manche.

Développements après l'ouverture à 2SA

Après une ouverture de 2SA indiquant une main régulière à 20–21 points H, on va avoir les mêmes raisonnements que sur l'ouverture d'1SA, en adaptant la zone de points. On réalise le Texas majeur dès qu'on a une majeure 5^e (même avec 0 points). On réalise le Stayman à 3T à partir de 5 points et on y répond de la même façon.

Sans majeure 4^e mais avec quelques points, on va indiquer la manche à 3SA (ou proposer un chelem). En cas de volonté de chelem en mineur, on passe d'abord par un texas mineur et on nomme un contrôle.

Développements après l'ouverture à 2T

On répond toujours 2K (relai, à alerter, tout comme l'ouverture à 2T d'ailleurs!), car c'est l'enchère suivante qui décrit le jeu de l'ouvreur. Dans le cas d'un jeu régulier il va nommer 2SA. La suite est similaire à l'ouverture de 2SA, à l'exception que l'on revoit la zone de points à la baisse (3 points au lieu de 5).

Dans le cas où l'ouvreur nomme une couleur, celle-ci est sixième, et il n'a pas forcément des points Honneur. Il a des levées naturelles. Si sa couleur ne nous dit vraiment rien et que nous avons une meilleure couleur à proposer (attention, il a une couleur sixième forte, il sera très rare qu'on veuille changer de couleur!), on peut éventuellement la proposer. Ceci requiert naturellement des points!

En pratique, s'il nomme 2P après notre relai à 2K, nous pouvons très bien choisir de passer, de conclure à la manche (4P), proposer la manche (3P) ou proposer un chelem (annoncer un contrôle). Toute couleur nommée au niveau 3 est naturelle et constitue un refus des Piques (et celle-ci doit être naturellement 5^e : ceci dit, si vous refusez les Piques, vous aurez toujours une couleur 5^e à côté, sauf le cas potentiel de 4-4-1... Mais alors vous irez vers SA!).

Développements après l'ouverture à 2K

Le but de cette enchère (à alerter!) est que... ON NE S'ARRÊTE PAS TANT QU'ON N'EST PAS À LA MANCHE. Si votre partenaire passe, vous avez l'autorisation de le frapper. Vous avez l'obligation de lui payer une bière.

On répond toujours à 2C (relai : à alerter) et l'ouvreur se décrit. Mêmes principes que ci-dessus pour la suite. Faut compter ses points et savoir si on vise un chelem ou non (de toute façon, on ira à la manche, sous peine de violence légitime).

Analyses de quelques cas d'ouvertures fortes

Bien que nous disposions de 3 enchères fortes au palier 2 (2T, 2K et 2SA), ces enchères ne sont pas pratiques pour décrire des jeux irréguliers ou bicolores. Les mains régulières à plus de 20 points rentrent toutes dans le cadre des trois enchères susmentionnées, tout comme les mains unicolores. Par contre, à moins d'autoriser d'avoir une majeure 5^e sur une annonce à SA, il est difficile de décrire nos mains fortes avec 5 cartes en majeure, et également difficiles de déclarer les mains bicolores.

Pour palier à cela, on élargit la zone de points de l'ouverture jusqu'à 22HL. Cela permettra d'annoncer les bicolores. Dès lors, cela incite un répondant à répondre dès qu'il a 5 points, ce qui n'est pas nécessairement un problème. On peut donc ouvrir au palier de 1 avec 20-22 points HL. La figure 2.1 décrit cela.

	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)
♠	ARX842	AR5	ARX52	RDX4	RD4	ARDX873
♥	AX2	ADV2	V2	AD	AD7	A96
♦	RD	R32	AV	ARDX95	ARDX952	A4
♣	A2	AV4	ARVX	6		3

FIGURE 2.1 – Quelle enchère d'ouverture ?

- (a) Ouverture de 2T fort indéterminé et dire 2P sur le relai à 2K. 22HL, pas loin de 8 levées de jeux et bel unicolore Pique : c'est le cas classique couvert par cette ouverture!

- (b) 2T avec 2SA derrière : c'est le super 2SA ! L'ouverture de 2SA promet 20–21H, on en a 22 ici, donc on passe par le 2T (à partir de 24H : ouverture 2K!)
- (c) 1P, dans l'idée de faire un saut à 3T après, pour montrer la force. Une ouverture forte au palier de deux est délicate avec un tel jeu bicolore, surtout qu'on a rien à Cœur donc prendre un risque d'annoncer SA (même avec un système permettant d'avoir une majeur 5^e) est risqué
- (d) 1K, avec pour objectif de faire un bicolore cher derrière. On est un peu courts pour ouvrir à 2T : ou bien un peu plus de points ou un Carreau en plus
- (e) Ouverture 2T fort indéterminé et on mentionne les Carreaux à 3K après le relai
- (f) Ouverture 2K forcing de manche en nommant les Piques à 2P. On a 9 levées directes à Pique, ça rentre dans les conditions!

Attitude du répondant lors d'un unicolore majeur Sur l'ouverture de 2T (à alerter), le relai à 2K est obligatoire avant que l'ouvreur puisse se décrire. Ici, nous regardons le cas où l'ouvreur a un jeu unicolore (6 cartes) à Pique (même chose pour Cœur). Plusieurs attitudes sont possibles, la plus classique étant de conclure à la manche dès qu'on a quelques points (5HL) et le fit à Pique. Dans ce genre de situation, une réponse de 3P représenterait plutôt une proposition de chelem. Un changement de couleur indiquera 5 cartes, sera forcing de manche et descriptif. Sans aucun point, on peut se permettre de passer, une réponse à 2SA sera FM et demandera de se décrire. L'ouvreur pourra nommer une autre couleur s'il le souhaite (rare), ou aller vers 3SA s'il a un jeu quand même régulier à côté des Piques, ou revenir simplement à Pique dans toute autre situation.

Attitude du répondant lors d'un unicolore mineur Lorsqu'un unicolore mineur est annoncé au niveau 3, il s'agira en général d'une couleur 7^e. À nouveau, on va conclure à la manche à 3SA assez vite ou proposer une majeure 5^e (pas 4^e, l'ouvreur aurait sans doute pas ouvert de la même façon). Si aucun des deux joueurs ne se sent à l'aise à SA, on ira naturellement vers la manche en mineure.

Attitude du répondant lors d'un SA Rappelons que les ouvertures de 2SA, qu'elles soient directes ou en passant par 2T ou 2K se répondent comme pour 1SA. Il faut juste adapter sa zone de points.

2.3 Exercices — Quelle enchère réaliser ?

2.3.1 Réponses aux ouvertures

Même si ce sujet est déjà relativement bien maîtrisé, regardons les cas peut-être un peu plus délicats pour les réponses aux ouvertures mineures et à SA. Pour rappel, on répond à une ouverture à la couleur à partir de 6 points. Jusqu'ici, nous n'avons pas réellement parlé des points de longueur. On peut ajouter un point de longueur pour chaque carte au delà de 4 dans une couleur. Une couleur cinquième rapporte un point de longueur tandis qu'une couleur sixième en rapporte deux. Veillez à ne pas compter ces points trop systématiquement et gardez un peu de bon sens. Ce compte de points de longueur correspond au fait qu'une couleur cinquième peut rapporter des levées. Une couleur sixième avec 765432 ne mérite pas vraiment deux points de longueur. Ceci dit, en réponse à l'ouverture, avec 4–5 H et une longueur, on peut vite répondre avec 6HL. Cela peut aider lorsque le partenaire ouvre au

palier de 1 avec une main forte (21–22H) qui ne permet pas d'utiliser une ouverture forte (typiquement, un jeu bicolore).

Réponse à 1SA

Regardons différents cas de réponses à 1SA à la figure 2.2.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	
N	E	S	O	♠	R9642	D953	AX	X62	D532	AR2
1SA	—	?		♥	D953	R9642	RD3	85	VX9	D9862
				♦	R7	R7	R9	X7	D54	64
				♣	X7	X7	RVX98	ADV964	D75	D83

FIGURE 2.2 – Différents cas de réponse à 1SA. Quelle réponse avec ces jeux-ci ?

Réponse à une ouverture en mineur

À la figure figure 2.3, nous investiguons quelques cas moins aisés concernant la réponse à l'ouverture à 1K. Pour rappel, la convention utilisée est celle de la meilleure mineure : une ouverture d'1m garantit donc 3 cartes à m. On rappelle qu'en priorité, on annonce nos majeures 4^{es}.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	
N	E	S	O	♠	RV43	RD86	D87	D87	A87	X986
1K	—	?		♥	X964	V3	RX7	RX7	R95	V3
				♦	VX6	54	V532	D6532	DV9	54
				♣	96	ADX52	X98	X9	R982	AD52

FIGURE 2.3 – Différents cas de réponse à 1K. Quelle réponse avec ces jeux-ci ?

Solutions pour les réponses aux ouvertures

- 1SA** (a) 2T Stayman. Si réponse 2K, on nomme 2P et l'ouvreur choisit.
 (b) 2K Texas. Sur la rectification on nomme 2P et on est dans la même situation qu'en (a).
 (c) 4SA proposition de chelem à SA (pas d'espoir de fit M)
 (d) 2P pour Texas Trèfle, on passera après
 (e) Passe. Si le contrat final est de 1SA, notre partenaire sera ravi de notre jeu et on ne risque pas de louper une manche.
 (f) 2K pour Texas Cœur, avant de proposer 3SA pour que l'ouvreur passe ou corrige à 4C si fit

1K (a) 1C : avec 4–4 en Majeure et 5H, on répond !

- (b) 2T : On parlera de nos Piques après. On est forts, on a le temps, on peut se le permettre. On ira sans doute à la manche à P ou SA.
- (c) 1SA
- (d) 2K avec un beau fit, on fera sans doute plus de plis qu'à SA!
- (e) 3SA : ne donnons pas trop d'infos à nos adversaires. Si l'ouvreur est très fort, il peut proposer le chelem à SA derrière.
- (f) 1P, sans trop réfléchir idéalement

TABLE 2.7 – Solutions aux questions de réponse aux ouvertures

Exercice	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)
1SA	2T	2K	4SA	2P	Passe	2K
1K	1C	2T	1SA	2K	3SA	1P

2.3.2 Les redemandes de l'ouvreur

Ici, nous allons nous mettre dans quelques-unes des situations évoquées ci-dessus. Nous allons tenter de regarder la signification des différentes enchères que l'on pourrait réaliser sur base d'un jeu afin de déterminer quelles enchères sont à réaliser.

Dans la section suivante, l'exercice inverse sera réalisé : interpréter les séquences d'enchères pour déterminer les jeux respectifs.

Redemande après 1M — 1SA

Nous analysons ici des cas classiques d'enchères après une ouverture majeure et une réponse à 1SA qui indique 6–10 points et pas de fit M. Avec une ouverture à majeure Cœur, cette enchère dénie aussi 4 cartes à Pique.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	R87	R8	R87	R872	R87
1C	—	1SA	—	♥	DX972	DX972	ADV762	ADV62	AX972
?				♦	AR6	AR62	R2	R2	AV6
				♣	54	54	54	54	RV

FIGURE 2.4 – Différents cas de redemande après 1C — 1SA. Quelle redemande pour l'ouvreur avec ces jeux-ci ?

Redemande après 1m — 1M

Nous regardons les cas classiques après 1m — 1M. Bien sûr, il est formellement INTERDIT de passer ici.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	VX84	VX4	RVX	RVX	VX4
1K	—	1C	—	♥	A74	A74	4	A	A874
?				♦	AD2	AD32	AVX62	AVX62	AD2
				♣	D96	D96	R64	AR64	D96

FIGURE 2.5 – Différents cas de redemande après 1K — 1C. Quelle redemande pour l'ouvreur avec ces jeux-ci ?

Redemande après 1C — 2T

Lors d'une réponse au palier de 2 après une ouverture, il faut être précis en fonction de sa zone de points. Le répondant promettant 11 points, nous ne sommes pas loin de la manche ! Il est formellement interdit de passer dans ces situations. Dans le cas où le répondant a un jeu fort et bicolore 5 Trèfle et 4 Pique, il pourrait très bien choisir de prendre son temps avant d'annoncer ses Piques. L'enchère de 2T ne dénie donc pas nécessairement 4 Piques. Par contre, s'il est faible avec la même distribution, priorité à l'annonce de ses Piques.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	RV2	RD	A	AX	AV42
1C	—	2T	—	♥	R9632	A9632	R9632	R9632	RV962
?				♦	D62	A6	R65	R65	AV
				♣	R9	AV42	AVX2	A82	RD

FIGURE 2.6 – Différents cas de redemande après 1C — 2T. Quelle redemande pour l'ouvreur avec ces jeux-ci ?

Réponses

Quelques commentaires :

1C — 1SA on reparle si 1SA ne convient pas : si jeu irrégulier (bicolore), on annonce sa 2^e couleur ; unicolore, on allonge sa couleur ; si jeu fort, proposition de manche, saut. Sinon, aucun souci à passer

1K — 1C priorité au fit C, puis annoncer 4 cartes à P, sinon se décrire (bicolore/régulier/unicolore mineur)

1C — 2T répéter 2C est l'enchère faible. Toute enchère au-dessus de 2C est forcing de manche et se fait à partir de 14 points. Si beau fit Trèfle et fort, on peut proposer un chelem à Trèfle avec l'enchère 4T. Sinon description : 2K = bicolore C/K, 3T : montre un beau soutien à Trèfle et quelques points (ça sent le 3SA derrière).

TABLE 2.8 – Solutions aux questions de redemande

Exercice	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
1C — 1SA	Passe	2K	2C	Passe	2SA
1K — 1C	1P	1SA	2K	3T	2C
1C — 2T	2C	4T	3T	2SA	2P

2.3.3 Les redemandes du répondant

Même chose qu’avant mais pour la troisième enchère. Nous nous intéressons ici aux cas plus compliqués où les fits ne sont pas vraiment identifiés. De plus, nous ne nous intéressons pas encore aux redemandes fortes de l’ouvreur. On essaie ici de couvrir les cas un peu limites qui sont plus difficiles à enchérir.

Redemande du répondant après 1C — 1P — 2T

Nous nous mettons dans le cas où l’ouvreur a un bicolore Cœur–Trèfle et que le répondant a annoncé 4 Piques au palier 1. L’enchère de 2T indique un jeu bicolore avec une zone de points très variable (12–18H). Cela dénie un jeu régulier, l’ouvreur a entre 0 et 3 cartes à Pique.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	D973	AVD742	R9752	R942	AD863
1C	—	1P	—	♥	V2	5	A2	D3	A2
2T	—	?		♦	RX532	X97	RX	AX86	5
				♣	96	853	D652	D32	RVX42

FIGURE 2.7 – Différents cas de redemande après 1C — 1P — 2T. Quelle redemande pour le répondant avec ces jeux-ci ?

Redemande du répondant après 1P — 1SA — 2T

Nous nous mettons dans le cas où l’ouvreur a un bicolore Pique–Trèfle et que le répondant a répondu 1SA au palier 1. L’enchère de 2T indique un jeu bicolore avec une zone de points très variable (12–18H). Cela dénie un jeu régulier. Avant de penser à votre redemande, assurez-vous que vous êtes d’accord avec la première réponse !

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	7	A2	7	A2	A3
1P	—	1SA	—	♥	D432	D65	RDV642	D965	D963
2T	—	?		♦	V643	9643	8752	9342	X986
				♣	R632	RVX9	93	RVX	R43

FIGURE 2.8 – Différents cas de redemande après 1P — 1SA. Quelle redemande pour le répondant avec ces jeux-ci ?

Redemande du répondant après 1T — 1C — 1P

Nous nous mettons dans le cas où l'ouvreur a un bicolore Pique-Trèfle et que le répondant a répondu 1SA au palier 1. L'enchère de 2T indique un jeu bicolore avec une zone de points très variable (12–18H). Cela dénie un jeu régulier. Avant de penser à votre redemande, assurez-vous que vous êtes d'accord avec la première réponse !

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	862	D762	A6	862	2
1♣	—	1♥	—	♥	R764	RD64	R7642	RX7642	R764
1♠	—	?		◇	AX97	AX97	AX97	R9	75
				♣	62	6	D2	6	RX9853

FIGURE 2.9 – Différents cas de redemande après 1T — 1C — 1P. Quelle redemande pour le répondant avec ces jeux-ci ?

Après un bicolore cher : 1T — 1C — 2K

Comment répondre après un bicolore cher de notre partenaire ? Notre partenaire a ouvert d'1T et a répondu 2K sur notre réponse d'1C. Il dénie de ce fait 4 cartes à Cœur. Il a un jeu irrégulier, bicolore avec plus de Trèfles que de Carreaux, avec plus de 18 points. Nous analysons les cas qui sont forts et faibles et comment les signaler.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	862	862	862	R86	R862
1♣	—	1♥	—	♥	R764	R764	R7642	RX764	R764
2◇	—	?		◇	RX97	RV97	RX9	R97	RX9
				♣	62	A2	62	62	62

FIGURE 2.10 – Quelle redemande pour le répondant avec ces jeux-ci ?

Réponses

TABLE 2.9 – Solutions aux questions

Exercice	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
1C — 1P — 2T	2C	2P	2K	2SA	4T
1P — 1SA — 2T	Passe	3T	2C	2SA	2SA
1T — 1C — 1P	1SA	3P	2K	2C	2T
1T — 1C — 2K	2SA	3K	2C	2C	2P

1C — 1P — 2T (a) 2C : enchère faible de préférence. Attention : 2K est 4^e forcing ! On a pas répondu 2K à la première enchère car pas assez fort !

- (b) 2P : faible et ni Cœur ni Trèfle ne me vont, alors que j'ai 5–6 Piques.
- (c) 2K pour la 4^e forcing pour que Nord nous informe s'il a 3 Piques.
- (d) 2SA : jeu régulier et 11–12 H
- (e) 4T : proposition de chelem à Trèfle

1P — 1SA — 2T (a) Passe : on a rien d'autre à dire, les Trèfles nous vont bien et Nord a au plus 18 points, on risque pas de louper une manche.

- (b) 3T : 10H mais avec le fit Trèfle et le doubleton, notre jeu devient plus sympa! 2SA peut également être bon!
- (c) 2C : on ne pouvait pas les annoncer avant!
- (d) 2SA : on est maximum de la zone 6–10H qu'on avait mise.
- (e) 2SA : pareil

1T — 1C — 1P (a) 1SA : zone 6–10H.

- (b) 3P, fit Pique dans la deuxième zone de points (11–12 HLD)
- (c) 2K pour la 4^e forcing pour s'informer du nombre de Cœurs du partenaire
- (d) 2C
- (e) 2T (très rare)

1T — 1C — 2K (a) 2SA : enchère pour dire « minimum »

- (b) 3K : forcing manche et annonce un fit Carreau
- (c) 2C, on a pas beaucoup mieux et cela rallonge nos Cœurs
- (d) 2C également. On ne sautera à 3 que si l'on en a 6 et qu'on est forts. L'ouvreur reparlera et nous choisirons le contrat à ce moment là (3SA ou 4C probablement).
- (e) 2P : on annonce 4 cartes à Pique et qu'on est pas minimum. 3SA peut convenir également si on ne veut pas donner trop d'informations aux adversaires sur l'entame.

2.4 Exercices — Analyse de séquences d'enchères

Nous réalisons maintenant l'exercice inverse : sur base d'une séquence d'enchères nous expliquons toutes les explications de chaque enchère, et en quoi elles précisent le jeu, à la fois en terme de distribution et de force.

Donne 1

TABLE 2.10 – Enchères donne 1

N	E	S	O
1SA		2C	
2P		2SA	
3P			

- 2C–2P : Texas Pique et sa rectification

- 2SA : je te propose une manche (8–9H) mais je n'ai que 5 Piques donc je ne peux pas remettre les Piques tout seul
- 3P : on a le fit à Pique (j'en ai 3) mais j'ai pas suffisamment de points pour mettre 4P (j'en ai 15 et pas 17).

Donne 2

TABLE 2.11 – Enchères donne 2

N	E	S	O
1SA		2T	
2C		4T	
4C			

- 2T Stayman
- 2C : j'ai 4 cartes à Cœur et pas à Pique
- 4T : tiens, bizarre, je saute le 3SA... donc j'ai a priori un fit... à Cœur donc! et je parle des Trèfles? bizarre... c'est parce que je te propose un chelem à Cœur et que j'ai le contrôle Trèfle (avec un fit pas très fort, 8–9H, on aurait simplement mis 3C, et on aurait mis 4C avec 10 points... sans fit, on aurait mis 2/3SA pour ces zones de points)
- 4C : j'ai pas le contrôle Carreau... je m'arrête à 4C

Donne 3

TABLE 2.12 – Enchères donne 3

N	E	S	O
1SA		2T	
2C		3T	
3SA		5SA	
6SA			

- 3T : j'ai manifestement pas de fit et j'essaie de me décrire pour que tu parles
- 3SA : j'ai pas grand chose en plus à te dire
- 5SA : choisis entre petit et grand chelem
- 6SA : je suis minimum, mais je ne peux pas passer !

TABLE 2.13 – Enchères donne 4

N	E	S	O
1K		1C	
1SA		2T	
2K		2SA	
3SA			

Donne 4

- 1K : j'ai au moins 12H, pas de majeure 5^e, et je ne suis pas régulier dans la zone 15–17, et j'ai 4 Carreaux (si on joue Carreau 4^e)
- 1C : j'ai au moins 6 points H et 4 cartes à Cœur
- 1SA : jeu régulier, pas 4 cartes à Cœur et 12–14H
- 2T Roudi : j'ai plus de 11 points, cause
- 2K : j'ai pas 3 cartes à Cœur
- 2SA : j'ai 11–12 points et un jeu régulier aussi
- 3SA : j'ai plutôt 13–14 que 12, donc on tente la manche !

Donne 5

TABLE 2.14 – Enchères donne 5

N	E	S	O
1T		1P	
2T		2C	
2P		3P	
4P			

- 1T : j'ai au moins 12H, pas de majeure 5^e et pas d'ouverture SA, j'ai plus de Trèfles que de Carreaux (ou simplement pas K4 si on joue Carreau 4^e)
- 1P : au moins 4 cartes à Pique
- 2T : j'ai pas un jeu régulier, pas le fit à Pique et j'ai au moins 5 Trèfles (peut être des Cœurs mais je ne peux pas les nommer maintenant sinon je ferais un bicolore cher...)
- 2C : je suis faible (j'ai pas fait une 3^e forcing) et j'annonce 4 Cœurs... j'avais donc probablement 5 Piques et 4 Cœurs
- 2P : ah, tu avais donc 5 Piques, ça tombe bien, j'en ai 3
- 3P : j'ai déjà dit que j'avais pas 11 points (pas de 3^e couleur forcing) mais j'en ai quand même 10 donc on a peut être une manche ?
- 4P : allez oui, j'ai 16 points HLD, on la tente !

Donne 6

TABLE 2.15 – Enchères donne 6

N	E	S	O
1K		1C	
2K		2P	
2SA		3SA	

- 2K : jeu non régulier, a priori 5 Carreaux et pas de fit
- 2P : 3^e forcing (2C aurait été l'enchère faible) : j'ai plus de 11 points : cause
- 2SA : j'ai un jeu régulier et pas 3 cartes à Cœur
- 3SA : ok, on joue la manche à SA

Donne 7

TABLE 2.16 – Enchères donne 7

N	E	S	O
1K		1P	
2T		2K	
3K		—	

- 2T : jeu bicolore, probablement K5 T4 (peut être 4-4) et pas le fit à Pique
- 2K : enchère faible : je préfère tes Carreaux
- 3K : j'ai quand même des points, est-ce que t'es chaud d'aller plus haut (avec 9-10 points on pourrait viser la manche à SA)
- Passe : non, j'ai rien

Donne 8

TABLE 2.17 – Enchères donne 8

N	E	S	O
1K		1P	
2T		2C	
2P		4T	
4SA		5P	
5SA		6T	
7SA			

- 2C : 4^e forcing : j'ai plus de 11 points ; cause
- 2P : aaah j'ai quand même 3 cartes à Pique
- 4T ? pourquoi aller si haut ? Pourquoi passer au dessus de 3SA ? c'est qu'il a un espoir de chelem et donc qu'on a le fit Pique → c'est un contrôle!
- 4SA : on a tous les contrôles : combien de clés ?
- 5P : j'ai 2 clés et la dame d'atout !
- 5SA : Tout bon ! et combien de rois ?
- 6T : 1 roi !
- Baaah je pense qu'on fait tout ! 7P ! Ah mais non attends, 7SA rapporte plus que 7P !
On vise un top à un tournoi par paire, je mets donc 7SA !

Donne 9

TABLE 2.18 – Enchères donne 9

N	E	S	O
1T		1C	
2K		2C	
2SA		3C	
4C			

- 2K : bicolore cher, j'ai plus de 18 points T5 et K4
- 2C : je répète mes Cœurs : je suis faible, calme toi
- 2SA : j'ai quand même un jeu un peu régulier (probablement 5-4-2-2)
- 3C : bah j'ai que mes Cœurs
- 4C : bah on a le fit et j'ai encore plus de points que tu ne pensais

Donne 10

TABLE 2.19 – Enchères donne 10

N	E	S	O
1K		1P	
2SA		3T	
3C		4K	
4SA		5K	
5P			

- 2SA : régulier 18–19H et pas de fit
- 3T Roudi : je suis fort, cause
- 3C : j'ai 3 cartes à Pique!
- 4K : contrôle
- 4SA : j'ai les autres, combien de clés?
- 5K : 3 ou 0
- 5P : ah merde j'en ai 3 , t'en as donc 0... il nous en manque 2, on va pas au chelem

Donne 11

TABLE 2.20 – Enchères donne 11

N	E	S	O
1P		1SA	
2P		3P	
4P			

- 1SA : 6–10H et pas le fit
- 2P : j'ai 6 cartes à Pique
- 3P : mmmh, j'en ai 2, on a le fit... et j'ai plutôt 9–10 points, on a peut être une manche!
- 4P : tout bon, j'en ai 16 (avec la distribution!)

Donne 12

TABLE 2.21 – Enchères donne 12

N	E	S	O
1P		2T	
2P		3SA	

- 2T : plus de 11 points, pas de fit direct, a priori T4
- 2P : enchère minimale : pas 4 cartes à Cœur, 12–14 points, 5 Pique
- 3SA : j'ai un jeu régulier et 13 points, on va faire la manche à SA tranquillou

TABLE 2.22 – Enchères donne 13

N	E	S	O
1P		2C	
3C		3P	
4T		4SA	
5T		5K	
5C		6C	

Donne 13

- 2C : 5 Cœurs et au moins 11 points
- 3C : on est fitté!
- 3P : contrôle à Pique pour ambition de chelem
- 4T : contrôle Trèfle mais pas à Carreau
- 4SA : j'ai Carreau, combien de clés ?
- 5T : 4 ou 1
- 5K et t'as la dame?
- 5C : non
- 6C : on s'arrête à 6!

Donne 14

TABLE 2.23 – Enchères donne 14

N	E	S	O
1T		1C	
3C		4C	

- 3C : fit avec 17–19 HLD
- 4C : manche

Donne 15

- 1SA : 6–10H
- 2T : j'ai un jeu bicolore Pique Trèfle
- 2C j'ai ni Pique ni Trèfle, je suis faible et j'ai que des Cœurs (au moins 6) que je ne pouvais pas annoncer avant...
- Passe : je suis faible aussi et ça me va de jouer en Cœur

TABLE 2.24 – Enchères donne 15

N	E	S	O
1P		1SA	
2T		2C	
—			

TABLE 2.25 – Enchères donne 16

N	E	S	O
2SA		3K	
3C		3SA	
—			

Donne 16

- 2SA : jeu régulier et 20–21H.
- 3K : Texas Cœur (au moins 5 Cœurs)
- 3C rectification du Texas
- 3SA : j'ai les points pour la manche (au moins 4–5H ici)
- Passe : j'ai que 2 cartes à Cœur, on fait la manche à SA

Donne 17

TABLE 2.26 – Enchères donne 17

N	E	S	O
2SA		3C	
3P		4K	
4SA		5C	
6P			

- 2SA : jeu régulier et 20–21H.
- 3C : Texas Pique (au moins 5 Piques)
- 3P rectification du Texas
- 4K : ça sent le contrôle... Donc ça sent le fit assuré... Donc j'ai 6 cartes à Pique, j'ai envie de jouer le chelem, j'ai le contrôle Carreau
- 4SA : j'ai les autres contrôles, annonce-moi tes clés
- 5C : 2 clés sans la dame d'atout
- 6P : il nous manque un as, on va jouer 6P

Donne 18

TABLE 2.27 – Enchères donne 18

N	E	S	O
2T		2K	
2P		4P	

- 2T : fort indéterminé
- 2K : relai obligatoire
- 2P : 6 Piques et fort (au moins 8 levées de jeu)
- 4P : je pense qu'on a la manche à Pique

Donne 19

TABLE 2.28 – Enchères donne 19

N	E	S	O
2T		2K	
2P		3SA	

- 2T : fort indéterminé
- 2K : relai obligatoire
- 2P : 6 Piques et fort (au moins 8 levées de jeu)
- 3SA : j'ai vraiment pas de Piques (maximum 1), j'ai quelques points et je tiens les autres couleurs, jouons à 3SA

2.5 Enchères classiques à deux

Voici quelques enchères un peu particulières utilisées à deux en général.

Ouverture 2K multi qui décrit soit un jeu fort (comme 2K forcing de manche), soit un jeu bicolore

2SA fitté plusieurs personnes, pour décrire un fit majeur fort (>10H), répondent à l'ouverture majeur par 2SA lorsqu'ils ont le fit et >10H. Ex : 1C — Passe — **2SA**

Fit différé même principe que ci-dessus ; sauf qu'on annonce le fit un tour après. Ex : 1P — Passe — 2T — Passe — 2P — Passe — 3P (on a annoncé qu'on avait plus de 10 points en enchérissant au niveau 2, et ensuite on marque le fit !)

Splinter sur une ouverture majeure, la réponse Splinter est un double saut, indiquant un fit 4^e, un singleton (ou chicane) dans la couleur annoncée, et quand même quelques points! Ex : 1C — Passe — 4T

Bergen sur ouverture majeure (sans intervention adverse), le Bergen correspond à un fit 4^e et s'annonce par 3T (9–10 points), 3K (7–8 points), 3M (5–6 points). Ex : 1P — Passe — **3K**

3SA gambling enchère de barrage lorsque l'on a une mineure 8^e solide (en gros on est sûrs de faire 8 plis dans la mineure). Le partenaire peut soit passer s'il a les arrêts des autres couleurs (permettant un 3SA assuré), ou fait un relai à Trèfle sur lequel celui qui a annoncé 3SA passe (si Trèfle est sa mineure), ou corrige à 4K.

Drury Lorsque l'ouverture majeure se réalise à la troisième enchère, il arrive que cette ouverture se réalise avec moins que les 12 points nécessaires. L'enchère Drury de 2T du répondant (qui a passé initialement) annonce qu'il est maximum (11 points) et il sera en général fitté. J'ai personnellement rarement compris l'intérêt de cette enchère.

Stayman 3 paliers Afin de rendre plus large l'utilisation du Stayman, certains ont supprimé la réponse à 2SA indiquant les 2 majeures 4^e. Cela a plusieurs avantages : celui qui fait le Stayman peut être faible et rester au palier de 2 et passer sur n'importe quelle réponse de l'ouvreur (2K compris!).

Texas Certains utilisent la réponse de 2SA sur 1SA pour Texas Carreau. Cela indique que la réponse 2SA régulière proposition de manche n'existe plus. Celle-ci se réalise du coup avec le Stayman 3 paliers avec une redemande à 2SA qui indique exactement la séquence 1SA-2SA. Le fait de faire un Texas Trèfle ou Carreau via les enchères de 2P et 2SA permet d'avoir plus de place pour la rectification, ce qui permet de décrire un peu plus son jeu. Typiquement, sur Texas Trèfle (2P), une réponse de 2SA (juste en dessous de la rectification 3T) indique : j'ai 3 beaux Trèfles (i.e. avec un ou deux honneurs) avec toi ; est-ce que cette information ne te permettrait pas d'aller à la manche ?

Les interventions

3.1 Introduction

Dans ce chapitre, j'explique les bases des interventions pour les enchères. Auparavant, on parlait d'ouverture et de réponse à l'ouverture. Une intervention est une enchère effectuée par l'équipe adverse à celle qui a réalisé une ouverture. Statistiquement, l'équipe qui intervient aura moins de points que l'équipe qui a ouvert. Toutefois, il y a plusieurs intérêts à réaliser une intervention

- Trouver un contrat dans la ligne intervenante (parfois même des manches ou chelems)
- Indiquer une entame potentielle à son partenaire
- Ennuyer l'équipe qui a ouvert

L'intervention à la couleur est la plus classique. Le principe de faiblesse de l'équipe intervenante implique qu'une intervention à la couleur se doit de démontrer une belle couleur. **Pour intervenir à la couleur, il faut une belle couleur 5^e.** En effet, le partenaire de l'intervenant, s'il est amené à réaliser l'entame, sera naturellement très intéressé par entamer dans la couleur de l'intervention. Si l'intervention était creuse, l'entame risque de filer plusieurs levées et offrir le contrat. On retiendra en général que pour intervenir au palier 1, il faut 8 points alors que pour intervenir au palier 2, il faut 10 points.

L'intervention à Sans-Atout est plus forte, et implique nécessairement un arrêt dans les couleurs enchérées par l'équipe adverse (surtout si elles ont fait une ouverture majeure).

Dans l'optique d'ennuyer l'équipe qui a ouvert, les enchères de **barrage** ont trop la classe. Celles-ci correspondent à enchérir (avec au moins un saut) une couleur longue (6^e) et forte (au moins 2 gros honneurs).

Le dernier type d'intervention se situe au niveau du contre (X). Un contre est initialement « punitif ». Cependant, comme il est très désavantageux (risqué) de contrer punitivement des contrats partiels (pas des manches), la signification du contre aux faibles paliers est très souvent codifiée et est tout aussi descriptive que certaines enchères à la couleur.

Globalement, tout ce qui a été convenu pour les enchères à deux est perdu. On va réellement entrer dans des enchères compétitives, qui opposent classiquement une équipe en Pique et en Cœur qui se surenchérissent aux paliers de 2 et 3; ou des enchères de barrage en essayant de monter assez vite lors de fits importants.

Initialement, nous allons étudier naïvement quelques cas d'intervention. Sans rentrer dans les détails de convention, nous allons réfléchir à ce qui serait bien de faire, et tenter d'analyser les jeux pour tenter de saisir les principes principaux.

Ensuite, et avant de rentrer dans le vif du sujet, nous allons brièvement étudier en détails deux types d'enchères qui vont être très importantes que l'on a pas encore eu l'occasion d'utiliser : le **contre** et le **Cue-Bid**. Par la suite, nous commencerons par regarder comment intervenir et comment répondre aux interventions réalisées par notre partenaire. Ensuite, on verra comment on peut répondre à notre partenaire lorsqu'un méchant adversaire est intervenu. Enfin, nous présentons brièvement des enchères classiques utilisées par pas mal de joueurs, afin de familiariser un tout petit peu avec des choses qu'on pourrait entendre lors de tournois.

3.2 Mise en bouche

3.2.1 Enchère compétitive

Qu'annoncer après la séquence d'enchères de la figure 3.1 ?

♠	R87	N	E	S	O
♥	DX97	1C	2P	?	
♦	AX6				
♣	543				

FIGURE 3.1 – Donne 1 : main Sud et enchères

Notre partenaire a ouvert, ce qui nous promet 5 cartes à Cœur ainsi qu'au moins 12 points Honneur. L'adversaire est intervenu avec saut à 2P, signifiant un barrage (sans doute faible et 6 cartes à Pique). Nous avons ici 9 points Honneur, 4 cartes à Cœur. Nous nous devons de parler. Nous sommes majoritaires en points (21 minimum) et possédons un fit 9°. Il faut premièrement remarquer que nous ferons probablement le contrat de 3C. Ensuite, notre jeu ici est beau, nous avons un roi de Pique derrière l'intervention à Pique, ce qui correspondra probablement à une levée. Regardons les différentes enchères que nous pourrions considérer :

- Passe** non ! On a des points, un beau fit, on ne va pas laisser les adversaires à 2P qu'ils réussiront probablement ou ne chuteront que de peu... On ne laisse pas jouer !
- 2SA** peu d'intérêt à changer de couleur (ce qui est une enchère assez forte tout de même). Encore moins à SA lorsque l'on a un si beau fit : NON. En plus, il faudrait tout de même une dizaine de points pour une telle enchère
- 3T, 3K** parler de toute autre couleur n'a pas d'intérêt, les couleurs annexes sont moches, et on a pas les points pour un changement de couleur
- Cue-Bid (annoncer Pique)** ceci est une enchère forte, et nous ne sommes pas forts. En plus, cela serait 3P, ce qui force à la manche à SA ou au palier 4 : NON
- X** contre-productif de contrer, cela annoncerait des points (qu'on a pas vraiment), et cela met notre partenaire dans une position inconfortable. On privilégie l'annonce d'un fit !

3C un beau fit 9^e et 9 points H, que demander de plus ?

Lorsque l'on fait des enchères à 4, on va privilégier les fits et annoncer ses forces. Statistiquement, un fit 9^e permet de monter au palier 3 sans problème. Ici, passer ne rendrait pas service au partenaire. Au contraire, on veut assez vite annoncer que l'on dispose d'un fit. Dans ce cas-ci, si l'intervention s'était réalisée à 1P, on aurait vraiment pu directement annoncer 3C, annonçant un fit 4^e et une tentative de barrage.

3.2.2 Réveil du partenaire

Qu'annoncer après la séquence d'enchères de la figure 3.2 ?

♠	R953	N	E	S	O
♥	A4		1K	P	1P
♦	X93	—	1SA	—	—
♣	AX72	X	—	?	

FIGURE 3.2 – Donne 2 : main Sud et enchères

Tout d'abord, pourquoi avons-nous passé jusqu'ici ? Premièrement, nous n'avons aucune couleur 5^e à annoncer. Nous pourrions envisager de contrer, mais cela force notre partenaire à parler. Or, comme nous n'avons rien à Cœur, c'est très dangereux. Nous sommes contraints de passer. Ensuite, notre partenaire se réveille en se rendant compte que les adversaires sont sur le point d'annoncer simplement 1SA et que notre équipe a quand même a priori des points. Il contre pour annoncer cela, il doit tout de même avoir la dizaine de points pour faire cela. Alors, que faire ?

Passé c'est délicat. Passer voudrait dire « on tente de faire chuter 1SA ». Si notre partenaire a 10 points, cela fait 21 points chez nous et il devient probable de faire chuter... Mais c'est risqué

2SA on est un peu limite en points pour aller si haut...

2P on a pas trop envie d'annoncer la couleur adverse !

2T notre partenaire a contré et nous force à parler. Il ne peut pas faire ça sans avoir un jeu accueillant pour nous. On va donc chercher à jouer à Trèfle, où il en aura probablement 4 et on devrait être bien !

3.2.3 Barrage du partenaire

Qu'annoncer après la séquence d'enchères de la figure 3.3 ?

Notre partenaire réalise une intervention à saut (barrage) à Cœur. Vous le connaissez bien, vous savez qu'il est faible et il a 6 cartes à Cœur, probablement menées par AD. L'adversaire ensuite X, indiquant probablement 4 cartes à Pique et des points. Notre partenaire n'a probablement aucun point à côté des Cœurs (en tout cas pas d'as, sinon le barrage est moins opportun). Quant à nous, nous n'avons que très peu de cartes qui permettent de faire des plis à côté de Cœur. Que faire ?

♠	V65	N	E	S	O
♥	RX654				1K
♦	52	2C	X	?	
♣	D65				

FIGURE 3.3 – Donne 3 : main Sud et enchères

Passe non ! Les adversaires ont sûrement une manche, voire un chelem. On va pas les laisser gentillement discuter et prendre cher ! On se défend ! En plus, on sait clairement vers où aller !

XX mais pourquoi ferait-on une enchère pareille ? On ne gagne pas de temps et on laisse aux adversaires toute la place dont ils ont besoin pour annoncer.

3C avec un fit 11^e, c'est vraiment prendre peu de risque, et laisser de la place aux adversaires

4C c'est mieux !

5C avec un probable chelem en face, autant y aller carrément ! 5C dans un fit 11^e n'est pas mauvais, surtout si on est non-vulnérable !

3.2.4 Répondre à un contre

Qu'annoncer après la séquence d'enchères de la figure 3.4 ?

♠	R65	N	E	S	O
♥	RX654				1K
♦	A5	X	—	?	
♣	DV5				

FIGURE 3.4 – Donne 4 : main Sud et enchères

Notre partenaire a contré, et l'adversaire suivant a passé, indiquant qu'il a peu de points. En contrant, notre partenaire nous force à parler. Toute petite surenchère donne l'impression à notre partenaire que nous sommes faibles. Ici, nous en sommes loin ! Il faut directement lui indiquer que nous aussi, sommes forts et que nous pouvons espérer à une manche (13 points chez nous face à au moins 12 chez lui !). En outre, comme il nous force à parler, il a au moins un jeu régulier en dehors de Carreau (couleur de l'adversaire), garantissant (au moins) 3 cartes à Cœur et à Pique (au moins une des deux 4^e). Alors, que faire ?

XX on ne peut pas annoncer ça !

1C c'est l'enchère minimale et très peu encourageante : NON !

2K Cue-Bid. C'est une enchère pour dire que l'on est fort : c'est bien dans ce sens-là, mais cela dénie des majeures... Avec les Cœurs qu'on a, il vaut mieux éviter.

2C cette enchère, un peu plus encourageante, ne montre pas vraiment la force de notre jeu. Notre partenaire passera probablement, à moins d'être très fort et avoir un fit à Cœur.

3C même enchère que 2C mais a priori on impose un atout, garantissant 5 cartes à Cœur...

4C on doit aller à la manche! Et on a le fit à Cœur (si votre partenaire n'a que 2 Cœurs, vous pouvez le frapper). Autant l'indiquer clairement et l'annoncer!

3.2.5 Réagir à un barrage

Qu'annoncer après la séquence d'enchères de la figure 3.5 ?

♠	AD9	N	E	S	O
♥	RD7	3C	?		
♦	RVX2				
♣	AD4				

FIGURE 3.5 – Donne 5 : main Sud et enchères

L'adversaire juste devant nous a réalisé une ouverture barrage à 3C. Et il nous emmerde. C'est précisément ce qu'il cherche à faire. Alors, que faire ?

3P euh... avec 3 cartes à Pique?! NON NON NON NON NON! On n'intervient pas sans couleur 5^e

4T–4K NON NON NON NON!

Cue-Bid 4C à votre avis, est-ce que le partenaire aura une autre réaction que paniquer? Pourquoi voulez-vous lui infliger ça?!

X c'est un peu faible... Et ça aurait tendance à indiquer quelques cartes (4) à Pique... Donc bof bof!

3SA On a 21 points, un jeu régulier, un double arrêt Cœur (on est derrière lui). La manche à SA est à 25–26 points. Statistiquement, votre partenaire a bien des chances d'avoir 4–5 points! On annonce directement, on est super clairs et c'est probablement un bon contrat!

3.2.6 Appel sur enchère artificielle

Qu'annoncer après la séquence d'enchères de la figure 3.6 ?

♠	D86	N	E	S	O
♥	62	X	2C	?	
♦	DX8		1SA	—	2T
♣	RV853				

FIGURE 3.6 – Donne 6 : main Sud et enchères

Est ouvre d'1SA et Ouest fait un Stayman, indiquant minimum 8 points. Ils ont donc, grand minimum, 23 points. On en a 8, votre partenaire en a donc maximum 9. Mais que peut-il vouloir dire avec ce contre? Avec si peu de points, c'est suicidaire de faire un contre

pour appeler une couleur. S'il avait une couleur naturelle, il l'annoncerait simplement. Alors qu'est-ce qu'il nous fait, Nord ?!!

Il faut comprendre cela comme ça : 2T Stayman est une enchère artificielle (il parle de T sans que cela indique quoique ce soit à Trèfle). Ce contre de 2T indique probablement une force à Trèfle! Que comprendre par « force » ? Dans cette situation, les adversaires pourraient bien se retrouver à une manche à SA (ou à l'atout). Dans le cas d'une manche à SA, une couleur longue constitue une force. Ici, la force est probablement la couleur Trèfle (4 ou 5^e). Alors, que faire ?

Passe bah oui, laissons-les trouver simplement leur manche alors qu'on a, a priori, un beau fit à Trèfle.

3T ça a au moins le mérite de les ennuyer

X X? Alors qu'on a pas de points? Et pour appeler quoi? NON!

4T allons-y vraiment... De toute façon, on l'annoncera probablement plus tard s'ils se retrouvent à 3SA. Autant le faire maintenant, et les empêcher de discuter.

3.3 Contre et Cue-Bid

Il existe deux techniques très importantes en enchères à 4 et je prends le temps de les décrire ici. Le but est de familiariser avec leur utilisation, en quoi elles sont intéressantes et pour tenter d'apporter un « feeling » de comment les utiliser ou les interpréter.

3.3.1 Contre et surcontre

L'intervention par contre

Initialement (enfin de ce que je pense), le **contre** (X) était une enchère principalement punitive, qui a donc pour effet d'augmenter les points mis en jeu lors d'un contrat (dans l'idée que l'attaque chute). Le contre est donc initialement une enchère forte. Cette signification a été étendue mais le contre reste utilisé pour la même signification. Pour cette raison, lorsque vous avez un jeu fort en intervention (>17H), vous allez toujours contrer.

Ceci dit, si vous regardez les points, réussir un contrat partiel contré vaut presque autant de points qu'une manche. Contrer punitivement une partielle est donc très risqué et n'est pas fréquent. Du coup, le contre aux paliers faibles est devenu une enchère descriptive : on parle en général d'un contre d'appel, même s'il en existe plusieurs versions (le contre Spoutnik, par exemple). Cela correspond à une intervention qui en général, décrit une zone de points ainsi qu'une distribution. Typiquement, si une enchère promet une couleur 5^e et que vous ne pouvez pas l'annoncer, le contre est de mise et sous-entendra généralement que cette couleur est 4^e. Pour cette raison, si vous avez l'occasion de faire une intervention à la couleur, privilégiez-la toujours.

Dans le cas de jeux forts où l'on contre, cela sous entend que vous allez toujours reparler après (avec 18 points on peut se le permettre). Lorsque vous contrez alors que vous avez 18 points, vous reparlerez toujours après, ce qui permettra à votre partenaire de comprendre votre contre. Cela veut dire que : **reparler (librement) après un contre indique toujours plus de 18 points.**

Si vous n'avez pas 18 points, il s'en suit que lorsque vous avez du jeu et pas de couleur à annoncer (pas de couleur 5^e) et que vous contrez, vous ne pouvez pas le faire avec n'importe quoi. Comme mentionné ci-dessus, une partielle contrée réussie vaut énormément

de points. Si vous contrez au niveau de 1, votre partenaire est **OBLIGÉ** de parler. Si vous contrez, votre partenaire peut avoir 0 point (mais devra quand même parler !). Ceci implique plusieurs choses. Il faut un minimum de points pour contrer : on ne contre pas si on a pas 12H (une ouverture).

Ensuite, le répondant va annoncer la couleur qui l'arrange le plus (le dérange le moins). Si il a 0 points et que vous n'avez que peu de cartes dans cette couleur : vous êtes mal. Il vous faut donc impérativement avoir au moins 3 cartes dans chaque couleur annexe. Autrement dit, vous devez être court à la couleur d'ouverture adverse et avoir au moins 3 cartes dans les autres. En général, vous aurez au moins une majeure 4^e.

L'utilisation du contre en réponse/redemande après intervention adverse

Ci-dessus, on discutait du principe du contre en intervention directe. Ce n'est pas son utilisation la plus fréquente (enfin je pense). On l'utilise beaucoup également après intervention adverse.

Prenons un exemple : votre partenaire ouvre d'1m et vous avez tout ce qu'il faut pour répondre naturellement 1C (vous avez 4 cartes à Cœur, et plus de 6 points). C'est ici que l'adversaire devant vous intervient à 1P. Si vous n'avez pas 10 points, vous ne pouvez pas répondre au palier de 2, similairement à ce qu'on faisait avant. Si vous avez 10 points mais pas 5 cartes à Cœur, vous ne pouvez pas répondre 2C. A ce moment là, l'enchère à annoncer est le X. Cette enchère annoncera des points et au moins 4 cartes à Cœur (peut être 5 cartes mais pas 10 points). Globalement, pour répondre ici au palier de 1 avec intervention adverse, on préconisera d'avoir plutôt plus de 8 points (plutôt que les 6 pour une réponse simple).

Deuxième exemple, vous avez ouvert de 1m, votre partenaire a répondu 1C (annonçant 4 cartes à Cœur), et le numéro 4 est intervenu à quoique ce soit (1P, 1SA, 2T...). Pour annoncer le fit à Cœur, vous êtes obligés de dire 2C. Maintenant, le problème est qu'avec l'intervention adverse, nous ne disposons plus des conventions Roudi, 3^e et 4^e couleur forcing qui permettrait de nous décrire et d'annoncer 3 cartes à Cœur qui comblerait votre partenaire de joie. Dans ce cas-ci, vous utiliserez le contre (X) pour annoncer directement 3 cartes à Cœur. Le fit (4 cartes) s'obtient comme avant : 2C, le X annonce 3 cartes, autre chose dénie 3 cartes dans la majeure. Le répondant lui aura maintenant les informations qu'il souhaite et choisira le contrat le moins pénible pour lui (il pourrait être faible sans le fit... auquel cas il prend l'enchère la plus économique possible pour éviter de trop monter dans les tours).

De manière similaire, un **surcontre** peut être utilisé pour décrire cela. Ceci est cependant plus rare. Un exemple serait celui-ci. 1K — Passe — 1C, et le numéro 4 X. Ici, surcontrer (XX) permet de décrire 3 cartes à Cœur, alors que le 2C annonce le fit. Attention toutefois à cette enchère, si elle se passe au niveau 2, cela force à aller au niveau 3 par la suite (sans garantie de fit). Au niveau de 1, on peut l'utiliser ; mais si on souhaite l'utiliser plus haut, il vaut mieux avoir les points qui vont avec. Pensez toujours au fait que vous pourriez mettre votre partenaire dans l'embarras.

Dans certains cas, (intervention barrage adverse, intervention à SA adverse), un X peut simplement annoncer des points et demande à l'ouvreur de reparler et se décrire.

La collante

La **collante** est une enchère assez simple et relativement pratique. Avec une ouverture en mineure et une intervention du numéro 2 (à Carreau ou à Cœur). Quand le numéro 3 souhaite répondre la couleur juste au dessus de l'intervention (celle qui colle l'intervention,

d'où la collante), la convention de la collante est la suivante : s'il nomme la couleur qui colle, il a 5 cartes à cette couleur majeure ; s'il contre, il n'en a que 4.

Exemple 1 Sur 1T — 1K (intervention), les enchères suivantes veulent dire

- X : 4 cartes à Cœur (et les points pour une réponse — plutôt au moins 8 après intervention)
- 1C : 5 cartes à Cœur (pareil pour les points)
- 1P : 4 cartes à Pique (comme avant et pareil pour les points)
- 1SA : 8 points, pas nécessairement d'arrêt, et pas de majeure à annoncer

Exemple 2 Sur 1T — 1C (intervention), les enchères suivantes veulent dire

- X : 4 cartes à Pique (et les points pour une réponse — plutôt au moins 8 après intervention)
- 1P : 5 cartes à Pique (pareil pour les points)
- 1SA : 8 points, pas nécessairement d'arrêt, et rien à Pique (on a peut être des Cœurs mais peu importe, on ne va pas annoncer dans la couleur adverse)

Je ne suggère pas de convenir ici d'utiliser cette convention directement, mais je suppose qu'on l'intégrera assez vite!

3.3.2 Cue-Bid

Le **Cue-Bid** est le fait d'enchérir la couleur adverse. C'est une enchère forcing : elle force notre partenaire à parler (oui, on va pas rester sur la couleur adverse!). Il s'agit en général d'une enchère forte mais elle peut avoir d'autres significations.

La plupart des gens vont utiliser un Cue-Bid direct (de la couleur d'ouverture) pour annoncer un bicolore 5-5. Donc si j'ouvre d'1C et que la personne derrière moi annonce 2C, en général c'est un bicolore Pique-Trèfle (cela peut varier selon les conventions). Dans ce que je discute par la suite, je ne parle pas de Cue-Bid direct et je m'intéresse à la signification des Cue-Bids **après au moins 2 enchères**.

Dans le cas qui nous intéresse (au moins 2 enchères initiales), réaliser un Cue-Bid indique en général un jeu fort. Le Cue-Bid et le contre constituent les deux enchères fortes lors d'enchères à 4, les autres constituent en général une description et une compétition.

Comme on est dans le cas où au moins 2 enchères ont été posées, on se met dans la peau des réponses aux ouvertures et interventions. A ce niveau là, le Cue-Bid sert à montrer un jeu fort (un jeu fort en réponse est toujours un jeu >10H). Les séquences d'enchères suivantes représentent donc des jeux forts, respectivement pour les joueurs 3 et 4.

1X — 1Y — 2Y jeu fort à plus de 11 points

1X — 1Y — Passe (ou autre) — 2X est un Cue-Bid de l'ouverture et annonce un jeu fort.

En général, quand le partenaire du Cue-Bid avait annoncé une majeure, le Cue-Bid annonce également le fit. La séquence : 1P — 2T — 3T, indique un fit Pique avec au moins 11 points. La séquence 1m — 1C — Passe — 2m, indique un fit à Cœur avec des points. L'intervenant rectifie alors à 2C si son intervention est minimale ou se permet de faire d'autres enchères s'il est fort.

Similairement aux enchères de Roudi, 3^e et 4^e couleur forcing, ce sont les moyens pour le répondant de forcer son partenaire à parler (obliger de parler!), et lui indiquer qu'on est fort.

Le Cue-Bid ultérieur peut souvent consister à demander un arrêt. Par exemple, prenons la séquence d'enchères suivante : 1K — 1C — 1P — Passe — 2T — Passe. Celui qui a répondu 1P (qui promet 5 Piques si on joue la collante) et qui n'a que peu d'espoir de fit à Pique, a deux choix. Ou bien il est faible et aura le choix dans 3 enchères : Passe (ok, 2T me va), 2K (je suis faible et je préfère les Carreaux à tes Trèfles), 2P (j'ai que des Piques et je suis faible). S'il est fort et qu'il arrête les Cœurs, il va nommer SA (2SA avec 11–12 points), directement 3SA avec 13 points. Si par contre il ne dispose pas de l'arrêt, il va faire un Cue-Bid à Cœur. 2C est une enchère forte (plus de 11 points) qui demande l'arrêt. L'ouvreur peut affirmer l'arrêt (2SA), ou le dénier avec toute autre enchère (2P : j'ai quand même 2 cartes à Piques avec toi), 3T, 3K qui sont les enchères poubelles.

A noter que lorsque les adversaires font des enchères artificielles pour annoncer une ou plusieurs couleurs (bicolore, par exemple), la ou les couleurs annoncées artificiellement sont des couleurs sur lesquelles on peut faire un Cue-Bid. Par exemple, sur une ouverture 1P, l'adversaire intervient à 2P (indiquant un bicolore 5C/5T) ou 2SA (indiquant en bicolore mineur 5T/5K), le Cue-Bid d'une des couleurs du bicolore va avoir tendance à indiquer une force également, et probablement un fit à Pique (en privilégiant l'enchère la plus économique, Trèfle dans ces deux cas).

3.4 Interventions et réponses

3.4.1 Intervention à la couleur

Comme l'équipe intervenante a, statistiquement, moins de points, une intervention nécessite moins de points qu'une ouverture. Pour la même raison, étant donné qu'on a moins l'occasion de se décrire et que l'on est plus susceptibles de défendre, nos interventions doivent représenter quelque chose de fiable. Pour cette raison, une intervention à la couleur promet 5 (belles) cartes à la couleur. Il faut comprendre « belles » comme, comportant au moins un gros honneur (ARD). Au plus l'intervention est forte en points, au plus on peut se permettre d'intervenir au feeling. Si vous avez pile 8 points et que vous intervenez à Pique, il est préférable que vos points soient concentrés à Pique (AR, AD, RDV...).

En terme de points, on intervient au palier de 1 à partir de 8 points (une intervention de 1P sur 1X promet 5 beaux Piques et 8 points), au palier de 2 (sans saut) à partir de 11 points (une intervention de 2T sur 1X promet 5 beaux Trèfles et au moins 11 points).

Pour répondre (enchère 4) à l'intervention de son partenaire (qui promet toujours 5 cartes dans la couleur d'intervention), cela dépend de la zone de points et de la distribution.

1. Si le numéro 4 est fort (>10H) : Cue-Bid de la couleur d'ouverture : 1X — 1Y — Passe — 2X (Cue-Bid)
 - Si intervention majeure (1K — 1M — Passe — 2K), un tel Cue-Bid promet un fit. Après cela, l'intervenant (à moins que le numéro 1 reparle) **doit** enchérir en fonction de sa zone de points : il met 2M s'il est minimum (8H) et propose/conclut

la manche à 3/4M. S'il est minimum et que le numéro 1 a reparlé, il peut simplement passer.

- Si intervention mineure (1P — 2T — Passe — 2P), l'intervenant doit parler (sauf si le numéro 1 reparle), et il va d'abord annoncer un arrêt dans la couleur d'ouverture (en mettant SA), ou le dénier (en mettant autre chose, le moins gênant possible).
 - A partir de 10 points, on peut aussi répondre 1SA
2. Si le numéro 4 est fitté dans l'intervention et a moins de 10H
 - Si le fit est simplement 3^e, il doit avoir au moins 6 points pour surenchérir. C'est une enchère compétitive (vous pensez faire le contrat).
 - Si le fit est plus long, il peut faire des enchères barrage et faire un saut. Si votre partenaire est intervenu en Majeur et que vous avez 4 points mais 4/5 cartes dans cette majeure, vous pouvez faire un saut à 3/4M (vous avez un fit 9/10^e).
 3. Si le numéro 4 veut annoncer une autre couleur (ou SA), celle-ci doit être 5^e et il doit avoir 10 points.
 4. Si le numéro 4 est faible : Passe

Dans des enchères compétitives (tout le monde parle), la longueur du fit va être déterminante. On peut se baser sur un principe qui nous informe que, lorsqu'un flanc possède X cartes dans une couleur, il peut statistiquement espérer réaliser X levées avec cette couleur comme atout. Cela incite rapidement à enchérir au palier de 4 lorsque l'on possède 5 cartes dans la couleur d'intervention du partenaire (qui promet aussi 5 cartes).

Principes d'intervention à la couleur

1. Une intervention à la couleur promet 5 (belles) cartes à cette couleur
2. On intervient au palier de 1 avec au moins 8 points
3. On intervient au palier de 2 (sans saut) avec au moins 11 points
4. Une réponse forte (>10) à une intervention se fait par un Cue-Bid de la couleur d'ouverture (promesse de fit dans le cas d'intervention majeure, demande d'arrêt pour intervention mineure)
5. A partir de 6 points et un fit, on peut surenchérir (enchère compétitive)
6. Si faible et fit plus important : barrage (surenchère à saut de la couleur d'intervention)

3.4.2 Intervention à Sans-Atout

L'enchère d'1SA en intervention est presque identique à l'ouverture d'1SA, à deux différences :

1. cela promet un arrêt dans les majeures ouvertes par les adversaires
2. et des points, entre 16–18H (je n'ai aucune idée de pourquoi le seuil 15–17 d'ouverture est passé à 16–18, mais c'est classique... je n'hésite personnellement pas à intervenir à 1SA avec 15 points ☺).

Principes d'intervention à SA

1. Une intervention à SA promet un jeu régulier
2. Une intervention à SA promet les arrêts des couleurs majeures adverses
3. Une intervention à 1SA promet 16–18H.
4. On répond à une intervention à 1SA comme à l'ouverture d'1SA

Dans le cas de silence du numéro 3, on va répondre à cette intervention à 1SA comme on le faisait pour l'ouverture d'1SA.

3.4.3 Intervention par contre

Comme expliqué auparavant, on va toujours contrer en intervention lorsque l'on a plus de 17 points. Sinon, si vous avez entre 12 et 17H, et une distribution favorable (court à la couleur adverse et long dans les autres), on va contrer. Si vous avez une intervention à la couleur, privilégiez-la toujours (le contre déniait généralement une couleur 5^e). Après un contre d'intervention, votre partenaire devra toujours parler (sauf si le partenaire adverse a parlé entre temps).

Votre partenaire va annoncer la couleur qui l'arrange le plus (le dérange le moins). Si il a 0 points et que vous n'avez que peu de cartes dans cette couleur : vous êtes mal. Il vous faut donc impérativement avoir au moins 3 cartes dans chaque couleur annexe. Autrement dit, vous devez être court à la couleur d'ouverture adverse et avoir au moins 3 cartes dans les autres. En général, vous aurez au moins une majeure 4^e.

Lorsque l'on contre (à moins d'avoir 18H ou plus, ce qui nous autorise à reparler après), on doit être d'accord avec toute couleur proposée par notre partenaire qu'on force à parler.

Pour répondre à un contre, on va principalement s'intéresser à la zone de points

0–7H on annonce sa couleur la plus longue sans saut

8–11H on annonce sa couleur la plus longue avec saut (si on a 4 Cœurs et 9 points, on met 2C) ; si elle est 5^e, on fait un double saut , ou éventuellement à Sans-Atout sans saut (qui ne garantit pas un arrêt)

>11H on est fort : on annonce directement la manche. Si on a une majeure 5^e, on annonce la manche en majeur ; jeu régulier et arrêt, 3SA ; jeu régulier et pas l'arrêt, Cue-Bid

Le but du répondant est vraiment de donner sa zone de points. Dans la suite des enchères, si le répondant a quand même 5–6 points, il peut faire un effort et faire une enchère compétitive.

Après l'enchère du répondant, le contreur sait à quoi s'attendre. S'il a plus de 18 points, il reparle/change de couleur. A ce moment là, le répondant connaît la force de son partenaire et se décrit (peut encore passer s'il a vraiment 0 points).

Principes du contre d'intervention

1. On contre **toujours** quand on a >17H et on reparlera après
2. On ne peut contrer que si l'on a au moins 12H, l'on est court dans la couleur adverse et long dans les autres couleurs (au moins 3 dans chacune)
3. Si votre partenaire a contré (et que le numéro 3 a passé), la réponse est OBLIGATOIRE

0–7H couleur la plus longue sans saut

8–11H SA, couleur la plus longue avec saut (même avec 4 cartes); double saut si couleur 5^e

12+ manche M (si M5); manche SA (si arrêt); sinon Cue-Bid

3.4.4 Enchères de réveil

Dans le cas où après l'ouverture, les joueurs 2 et 3 passent, le système d'intervention est un peu différent. En effet, le passe du joueur 3 indique moins de 6HL. Cela indique que le partenaire du numéro 4 a en réalité quelques points qu'il n'a pu exprimer. L'enchère de réveil est assez semblable à l'intervention directe, sauf que les zones de points sont plus faibles. Cela a pour avantage que, si le numéro 1 est très fort, il reparlera. Tandis que dans le cas contraire, le numéro 2 a probablement une belle force.

Bien que la position de réveil peut s'obtenir après plusieurs enchères, nous nous intéressons ici principalement au cas décrit : lorsque numéros 2 et 3 passent et que l'ouverture s'est réalisée à la couleur.

Globalement, les niveaux d'intervention sont revus à la baisse. Par exemple, l'intervention par X peut se faire avec moins de points (au moins 8 tout de même) à condition d'avoir une distribution favorable (4-4-4 et 1 dans la couleur d'ouverture répond à la définition de distribution « adéquate »). Résumons :

À Sans-Atout L'intervention à 1SA se fait pour la zone 10–12H, et à 2SA pour 17–19H.

Une zone intermédiaire ou supérieure s'annoncera par l'intermédiaire d'un contre (on contre puis on annonce SA sans saut pour 13–16H, ou avec saut avec 20+H).

À la couleur L'intervention à la couleur se fait de 6 à 11 points. Si on a 12H ou plus, on commence par contrer. La couleur doit classiquement être 5^e et belle. Ceci dit, on pourrait éventuellement tolérer un réveil à la couleur au palier de 1 avec seulement une couleur 4^e (mais pas avec 6 points!).

Pour résumer, en réveil, on interviendra par X dans ces différents cas :

- Si on a 8–11 points, une distribution favorable et on ne compte pas parler au tour d'après.
- Si jeu régulier et 13–16H / 20H+ (on contre et on annonce SA sans/avec saut).
- Si intervention à la couleur à partir de 12H.

3.4.5 Enchères de barrage

Une enchère de barrage, que ce soit en ouverture ou en intervention, consiste à, lorsque l'on est faible (moins de 10H), sauter un palier d'enchères pour enchérir dans une couleur

où on est long. On prend peu de risques à faire un contrat avec un atout où l'on a beaucoup de cartes. Les intérêts d'une telle enchère sont énormes :

- On informe notre partenaire sur notre force
- Si notre partenaire est fort, on a de bonnes chances de réussir ; s'il est faible, on casse sérieusement les couilles des adversaires

Pour réaliser une enchère de barrage, il faut moins de 10 points. Ceci signifie qu'a priori, a côté de la couleur du barrage, on ne possède que très peu de cartes susceptibles de faire des levées de défense : avec AR dans la couleur de barrage, on ne peut pas avoir d'as à côté (on aurait 11 points).

Dès que vous avez une couleur 6^e (et peu de points, genre même 5-6H), n'hésitez pas. La seule restriction est qu'il faut que la couleur de barrage soit un minimum correcte (non Aurélien, on fait pas un barrage avec 5 Carreaux du 10...). Si votre couleur est 7^e, sautez un palier ! À ce niveau-là, on peut distinguer également 2 cas

1. Si notre partenaire a passé (n'a pas ouvert alors qu'il eut pu), on a d'autant plus envie de faire un barrage.
2. Tandis que si notre partenaire n'a pas encore eu la parole mais que l'adversaire devant nous a ouvert, peut-être peut-on se contenter d'une intervention si on a 8-9 points et une couleur 6^e.

Je laisse ça à votre feeling légendaire. Perso, j'aime bien le barrage !

Notre partenaire, face à notre barrage, aura une attitude qui dépend de sa zone de points ainsi que du nombre de cartes qu'il a avec vous. S'il est faible et qu'il est fitté, il prolongera le barrage (d'autant qu'il est longuement fitté). S'il est fort, il peut proposer une manche/chelem, ou même proposer une autre couleur (pour ça, faut être très fort puisqu'on est garanti que celui qui a fait l'enchère de barrage ne possède rien à côté de sa couleur).

Principes d'une enchère de barrage

1. Vous faites un barrage dans une couleur au moins 6^e (au moins 2 gros honneurs) et faible (6-10H)
2. On a peu de levées de défense (points à côté)
3. On évite les barrages en majeur si on a l'autre majeure 4^e
4. Le saut réalisé dépend du nombre de carte : 1 saut pour 6, 2 sauts pour 7 cartes...
5. On ne fait pas une enchère de barrage sur une enchère de barrage adverse !
6. Le partenaire peut prolonger le barrage s'il est faible
7. Le partenaire peut proposer manche/chelem s'il est très fort

3.4.6 Enchères artificielles

A certains moments, les adversaires peuvent utiliser des enchères artificielles (ex : Texas, Stayman, Landi, réponse à un Blackwood...). Elles seront toujours alertées (sauf les Texas et Stayman, trop classiques). A ce moment là, un X d'une enchère artificielle correspond

toujours à un appel à cette couleur. Sur un Stayman adverse, contrer 2T indique une force à Trèfle. En général, cette force correspond à une longueur en Trèfle. Cela peut vraiment aider à déterminer une entame, ainsi qu'à donner un éventuel espoir de barrage.

3.5 Réponses après interventions adverses

Nous allons maintenant nous intéresser à comment répondre à l'ouverture lorsqu'un adversaire est intervenu. On se replace dans le camp de l'ouverture, alors que nous étions dans le camp de l'intervention auparavant.

3.5.1 Intervention adverse à la couleur

Ce qui suit vaut à la fois pour les interventions adverses à une couleur (naturelle), ainsi que pour certaines enchères artificielles (ex : les adversaires annoncent qu'une enchère indique un bicolore mineur), on applique la même logique que s'ils avaient annoncé les couleurs annoncées artificiellement.

La logique est assez semblable à celle de la réponse à l'intervention. On va distinguer nos zones de points. Globalement, nous serons forts dès que nous avons 11 points. A ce moment-là, on va toujours faire un Cue-Bid de la couleur d'intervention. Dans le cas où l'ouverture du partenaire était en majeur, ce Cue-Bid promet le fit. Si on est fort, sans le fit, avec l'arrêt dans la couleur d'intervention, on va aller vers 2SA voir 3SA (dès 13 points) pour conclure à la manche à SA. Si on a pas de quoi annoncer (pas de mineure, pas l'arrêt, pas le fit), on va avoir tendance à contrer, pour que l'ouvreur se décrive et faciliter le choix du contrat.

Répondre 1SA (quand c'est possible : pas une intervention au palier 2), indique une zone de points de 8-10H.

Dans le cas d'une ouverture mineure, le Cue-Bid de l'intervention indique des points. L'ouvreur va tâcher de se décrire en annonçant ses majeures, son éventuel arrêt (SA) dans la couleur d'intervention... Dans tous les cas, pour parler de quelque chose au palier de 2, il faudra plus de 10 points (relativement classique).

Après une intervention adverse, un Cue-Bid de cette couleur d'intervention en réponse à l'ouverture du partenaire montre des points (et un fit en cas d'ouverture majeure).

Dans le cas d'une intervention au palier 1, un contre peut indiquer 4 cartes dans l'autre majeure, ou simplement pas assez de points que pour annoncer sa majeure au niveau 2 (pour lequel il faut 10 points).

Lorsque l'on est faible (<11H), nous allons distinguer les cas de barrage (fit important). Si notre partenaire a fait une ouverture majeure, on peut se contenter de surenchérir de manière classique. Dès qu'on a un fit plus long, on peut tenter le barrage et faire un saut.

Dans le cas d'une ouverture 1T, intervention à 1C, si nous avons un barrage à Pique (6 cartes), on enchérit de 2P (l'enchère classique de barrage).

L'intervention à 2T sur une ouverture à 1K Le X en réponse après une intervention s'appelle en général le **contre Spoutnik** et appelle la majeure non-citée comme 4^e.

Toutefois, dans le cas où l'ouverture se fait à Carreau et l'intervention à Trèfle, cette intervention a sauté les deux enchères en majeure. Ceci devient un peu plus délicat. Un contre sera souvent interprété comme un appel aux majeures. Pas toujours facile à annoncer. Annoncer une majeure au palier de 2 promettra dix points et au moins 5 cartes. Si le

répondant n'a pas de majeure 4^e, l'intervention à 2T ne le gêne pas. S'il a les deux majeures 4^e, il peut contrer, il ne sera pas inquiet pour la suite. Mais que se passe-t-il lorsqu'il n'en a qu'une ? S'il contre, l'ouvreur nommera sa majeure 4^e s'il en a une. Si vous avez 4 Cœurs, et que lui vous répond 2P, on est pas forcément bien placé. C'est une position délicate si vous n'avez pas beaucoup de points, car vous vous retrouverez au moins à 2SA...

Réfléchissons avec ceci avec les différents jeux proposés pour tenter d'identifier les contrats que l'on peut viser et du coup, choisir l'enchère la plus adéquate. Dans cette situation, si on a 4/5 Piques, on a pas de soucis en contrant peu importe la réponse de l'ouvreur. Avec les Cœurs, il faut prendre des précautions !

En résumé, on évite de contrer si on a pas de majeure 4^e et on évitera de contrer si on a une seule majeure 4^e sans redemande satisfaisante si l'ouvreur n'est pas fitté. En gros, si l'ouvreur annonce l'autre majeure ou dénie un fit, il faut savoir avoir un contrat qui ne nous embête pas après (typiquement, 3K). Sinon, on préfère passer. Bien entendu, avec 12 points ou plus, le 3^e palier ne nous fait pas peur et on ne considère pas ceci. C'est pour la fourchette de 8–11 points que nous sommes plus embêtés. Dans le cas 8–10 points avec une majeure 5^e, on contrera avant d'annoncer cette majeure, surtout si c'est Pique pour éviter les problèmes mentionnés ci-dessus. Donc, la séquence : 1K — 2T — X — Passe — 2K/C — Passe — 2P indique 5 cartes à Pique et 8–10 points. Par contre avec 5 Cœurs, vous êtes dans l'embarras si l'ouvreur répond 2P. On préférera passer et reparler après un probable réveil.

Après un contre, l'ouvreur parlera sans saut pour décrire la zone 12–14H et réalisera un saut s'il est plus fort. Attention, un saut à 3SA nécessite au moins 17 points car le contre n'en promet que 8.

Répondre après une intervention à la couleur

1. Pour parler au niveau de 2 (que ce soit Cue-Bid, ou une couleur, contre), il faut au moins 11 points. Et une couleur 5^e si on intervient à la couleur.
2. Après ouverture majeure, un Cue-Bid indique un fit dans la majeure avec des points
3. Après des interventions au palier de 1, un X indique une majeure 4^e
4. Après ouverture majeur, avec fit et 6–10H : 2M
5. Si barrage (long fit majeur ou majeure longue soi-même) : enchère de barrage classique
6. Si une majeure a été annoncée, le X annonce l'autre majeur 4^e
7. Sur 1K-2T (intervention), considérez les cas de réponse de votre partenaire en fonction de votre jeu, afin d'éviter de vous retrouver dans un contrat qui est trop haut et qui ne vous convient pas !

3.5.2 Intervention adverse à Sans-Atout

Lorsque l'adversaire est intervenu à 1SA (qui promet 16–18 points), le premier réflexe à avoir est de contrer dès qu'on a des points. En effet, si nous avons 9 points face à l'ouverture, il est quasiment impossible que nos adversaires fassent 1SA avec au moins 21 points dehors. C'est d'autant plus vrai lorsqu'on connaît la répartition des points des adversaires, ce qui

facilite une défense. En outre, comme l'intervenant a un jeu régulier, il n'a pas de longue, rendant sa tâche d'1SA d'autant plus compliquée.

Les autres enchères sont considérées comme faibles. La priorité sera d'annoncer le fit en cas d'ouverture majeure. Si on est faible avec une couleur longue, on peut l'annoncer. Sinon, on peut passer. L'ouvreur décrira son jeu par la suite.

Répondre après une intervention à SA

1. Dès qu'on a 9 points ou plus : on contre (on annonce son éventuel fit majeur ultérieurement)
2. Si moins de 9 points, on annonce prioritairement
 - a) l'éventuel fit majeur,
 - b) une belle couleur longue,
 - c) ou on passe

3.5.3 Intervention adverse par contre

On va avoir tendance à répondre de manière semblable à l'ouverture classique. On donne la priorité à annoncer le fit majeur, ou annoncer une majeure au palier de 1 (4^e). Principe similaire à ci-dessus, dès qu'on a plus de 9 points, on peut éventuellement surcontrer (ce qui n'indique que des points). Toutefois, annoncer et chercher les fits majeurs sont plus importants que le surcontre.

Il faut se rendre compte que dans ce cas-ci, après une ouverture et un contre, il devient plus rare d'espérer une manche. Répondre quelque chose au palier de 2 indique dans ce cas une tendance faible. Si on est fort : on prend notre temps, on décrit notre jeu. Si pas grand chose à décrire, on peut dire qu'on est forts en réalisant un XX.

Répondre à une ouverture après une intervention adverse par contre

1. Annoncer l'éventuel fit majeur (et pourquoi pas faire un barrage si fit 4^e/5^e) ou annoncer sa majeure au niveau de 1
2. Annoncer 1SA (8-10H), ou une autre couleur longue au palier 2 (faible)
3. Si on est forts (au moins 9H), on surcontre (XX)

3.5.4 Intervention adverse de barrage

La chose la plus compliquée est sans doute d'enchérir face à un barrage adverse (d'où l'intérêt d'un barrage). N'hésitez pas à faire des barrages en tournoi, ça ennuiera fortement les adversaires. Mais plaçons-nous dans la peau des pauvres victimes d'un barrage... Comment y réagir ?

On va se placer dans le cas d'une ouverture de barrage au palier 2 (on ne sait rien sur le jeu de notre partenaire). Réfléchissons à la répartition des points. On va attribuer en moyenne 8H à celui qui fait le barrage. Cela signifie que si nous avons 20 points, il en reste en moyenne 6 à chacun des 2 autres joueurs. Donc à partir de 19-20 points, on va statistiquement annoncer 3SA si on a l'arrêt, ou faire un Cue-Bid pour demander l'arrêt. Si on a plutôt 17 points, il en reste en moyenne 7,5 aux deux autres joueurs. On va à ce

moment là annoncer 2SA si on dispose de l'arrêt, notre partenaire choisissant d'aller plus haut ou non, choisissant de se décrire. En gros, quand on est fort et qu'on a l'arrêt, on va mettre 2/3 SA en prenant bien nos couilles en main et en faisant confiance aux statistiques.

Sur la réponse à 2SA, notre partenaire peut soit passer, mettre 3SA, soit proposer un chelem à SA (4/5SA). S'il a des espoirs de fit ou une couleur 5^e, toute enchère au niveau 3 est Texas (3T pour K, 3K pour C, 3C pour P et 3P pour T).

Répondre après un barrage adverse

1. Si on possède une belle couleur 5^e et 12–15 points, on l'annonce au palier 2
2. Si on ne peut l'annoncer qu'au palier 3, il faut un peu plutôt 14–15 points ou qu'elle soit 6^e
3. Si pas de couleur annonçable mais espoir de fit et 12–15 points : on contre
4. Si plus de 15 points : on contre (et on reparlera après → partenaire obligé de parler à nouveau)
 - Même principe qu'au palier 1, on annonce avec moins de 8 points sa meilleure couleur sans saut
 - Entre 9–11H on va mettre 2SA (qui annonce que des points et pas d'arrêt)
 - Sinon (à partir de 12H), Cue-Bid, 3SA...
5. 2SA si 16–18 points et arrêt (réponse du partenaire en Texas ou 3SA s'il a les points)
6. 3SA si 19–21H et arrêt
7. 3X Cue-Bid si pas d'arrêt

3.6 Enchères adverses classiques

Simplement pour en parler et car on y sera confronté, voici des interventions classiques jouées par nos futurs adversaires. L'idée est juste de les introduire brièvement. Peut-être qu'on en utilisera certaines dans le futur...

Landi et Multi-Landi constituent les interventions sur 1SA et correspondent en général à des jeux bicolores. Typiquement, le 2T Landi indique un bicolore majeur (au moins 5–4). Nous gardons pour l'instant des interventions sur 1SA naturelles. Ex : 1SA — **2T**

Les Michaels (bicolores) pour beaucoup de gens, un Cue-Bid de la couleur d'ouverture en intervention indique un bicolore 5–5 (pas nécessairement précisé) (ex : 1C — **2C**) ; alors qu'une intervention à 2SA décrit un bicolore 5–5 des 2 plus faibles couleurs (ex : 1C — **2SA** indique 5 Trèfles et 5 Carreaux)

Rubenshol c'est le système qui décrit les réponses après une intervention adverse à SA (toute couleur au palier 2 est naturelle et faible, toute enchère à partir de 2SA est Texas et forte)

3.7 Exercices

Nous essayons de mettre en pratique des cas classiques d'intervention et les développements qui en suivent.

3.7.1 Intervention

Intervention directe

Nous nous intéressons premièrement à l'éventuelle enchère du numéro 2 (premier joueur après l'ouverture) aux figures 3.7 et 3.8. Commençons par le cas où l'adversaire devant vous réalise une ouverture en mineure.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	AV98	X9642	A743	965	ARD97
				♥	A2	R2	A987	64	3
1K	?			♦	R92	ARD	X	X98	RDV4
				♣	RV65	X72	RV98	ARD97	R97

FIGURE 3.7 – Quelle enchère après l'ouverture adverse en mineure ?

Étudions maintenant le cas d'une ouverture de l'adversaire avant vous en majeure ?

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	RVX96	DV74	AD54	D2	ADVX765
				♥	54	RD2	D42	AVX74	—
1C	?			♦	AX9	AX97	7	RX9	742
				♣	V97	RV5	RDX98	X76	962

FIGURE 3.8 – Quelle enchère après l'ouverture adverse en majeure ?

Intervention en numéro 4

Ensuite, nous nous intéressons au cas du numéro 4 lorsque le numéro 2 a passé aux figures 3.9 et 3.10. Lorsque les deux enchères sont à la couleur, il faudra faire attention : un X sera toujours d'appel et ne se fera a priori qu'en possédant les deux autres couleurs. Hormis cela, les règles d'intervention sont assez similaires.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	AV62	R43	92	92	DV2
				♥	R43	AV62	RDV62	RDVX62	A65
1K	—	1P	?	♦	RV96	65	V96	96	AD6
				♣	65	RV96	742	742	RVX2

FIGURE 3.9 – Quelle enchère en tant que numéro 4 ?

Ensuite, regardons le cas où la réponse adverse est à 1SA. Cela change plusieurs choses. Premièrement, la zone de points du répondant est beaucoup plus précise (6–10H), contrairement auparavant où il n’y avait aucune limite supérieure. Ensuite, une seule couleur a été nommée. Il s’agira d’être prudent lorsque l’on contre.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	R983	R983	R983	ADVX9	ADVX9
1C	—	1SA	?	♥	DVX7	DVX7	74	RD2	762
				♦	74	74	DVX7	RV4	RV4
				♣	A54	AR4	AR4	R6	86

FIGURE 3.10 – Quelle enchère en tant que numéro 4 ?

Réveil

L’exercice suivant s’intéresse au cas de l’enchère de réveil (numéros 2 et 3 ont passé) à la figure 3.11. Ces enchères sont très codifiées et ont été décrites auparavant en sous-section 3.4.4. Ici, il faut se rendre compte que le partenaire de l’ouvreur adverse a moins de 6 points. Cela nous donne de l’espoir quant à la zone de points de notre partenaire. Celui-ci avait peut être les points pour intervenir mais pas la distribution adéquate. Ou bien c’est l’ouvreur qui a les points et il reparlera probablement. On abaisse donc le niveau de points requis pour une intervention.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	RX96	DX9	RVX9	RV7	RV7
1C	—	—	?	♥	5	RV2	842	AD3	DVX
				♦	DX82	DX92	A3	DV52	DX52
				♣	DVX7	RX8	DV65	AV2	AV2

FIGURE 3.11 – Quelle enchère de réveil en tant que numéro 4 ?

Solutions

Nous analysons ici les différents cas mentionnés.

- 1K (a)** 1SA : jeu régulier avec 16H et on a même l’arrêt Carreau. Avec 1–2H en moins, on devrait passer...
- (b)** Passe : 12 points mais 5 Piques moches. On se tait, sachant qu’on pourra éventuellement reparler après
- (c)** X : jeu parfait pour contrer, on a 12 points, singleton dans l’ouverture et 4 cartes partout à côté. A moins d’une redemande forte du partenaire avec un beau fit majeur, on passera par la suite.
- (d)** 2T. 5 beaux Trèfles et 10 HL, on a tout ce qu’il faut !

- (e) X : on reparlera après pour indiquer notre force (>17H). Si le partenaire répond à Pique, on fera une enchère forte (Cue-Bid) pour lui montrer à quel point on est forts, sinon on parlera de nos Piques. Si le numéro 3 parle, et que notre partenaire passe, on nommera nos Piques après. Cela montrera exactement 5 Piques et plus de 18 points.

1C (a) 1P

- (b) 1SA. Contrer ne serait pas judicieux. 1SA décrit très bien ce que l'on a comme points. Lorsque l'on contre, on a en général les points dans les couleurs annexes, pas à celle d'ouverture.
- (c) 2T : on ne peut pas contrer car nous n'avons qu'une carte à Carreau. On verra plus tard en fonction de l'attitude du partenaire si on a pas un fit Pique.
- (d) Passe : on n'enchérit pas (naturellement) dans la couleur adverse, surtout si elle est majeure et qu'elle en promet 5.
- (e) 3P barrage : 7 beaux Piques et rien d'autre.

1K — Passe — 1P (a) Passe : 12 points mais aucune couleur à annoncer, et on est courts à Trèfle et Pique, empêchant de contrer

- (b) X, et on passera à la prochaine enchère (on pourra éventuellement commencer des enchères compétitives par la suite)
- (c) Passe. Malheureusement, on n'a pas les points pour enchérir au palier 2 et on ne peut pas contrer
- (d) Passe ou éventuellement barrage à 3C si non-vulnérable
- (e) 1SA

1C — Passe — 1SA (a) Passe, on ne peut rien dire

- (b) Passe avec cette courte à Carreau
- (c) X : le contre parfait !
- (d) X, et on parlera des Piques plus tard pour indiquer notre énorme jeu
- (e) 2P

1C — Passe — Passe (a) X : le minimum en enchère de réveil

- (b) 1SA avec jeu régulier, 11H et l'arrêt Cœur
- (c) 1P... difficile, mais avec 11 points, sans arrêt Cœur et avec la courte à Carreau, c'est la seule enchère possible hormis Passe. C'est une intervention de réveil : seule intervention où l'on pourrait éventuellement intervenir avec 4 cartes (belles, tout de même !)
- (d) 2SA : c'est l'enchère de réveil qui décrit un jeu régulier avec arrêt et 17–19 points
- (e) X, et on dira SA après sans saut pour indiquer la zone 13–16H.

3.7.2 Répondre à l'ouverture après une intervention

Allons maintenant un cran plus loin dans les interventions. Première étape : comment adapter notre réponse à l'ouverture lorsque l'adversaire devant nous (numéro 2) est intervenu. La figure 3.12 s'intéresse à l'intervention d'1P après une ouverture à 1C.

Ensuite, la figure 3.13 étudie le cas où l'intervention se situe au palier 2, promettant plus de points et laissant une place à une enchère en une majeure.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	5	A2	987	987	987
1C	1P	?		♥	9862	DX3	R2	R2	R2
				♦	A962	RD42	A542	A542	A54
				♣	X954	9864	V632	A632	AX632

FIGURE 3.12 – Réponse à 1C après intervention à 1P

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	543	A2	VX763	A2	D2
1P	2T	?		♥	R2	D53	D32	D53	974
				♦	D9653	AVX5	765	V532	AV432
				♣	X97	6532	R2	AD43	V87

FIGURE 3.13 – Réponse à 1P après intervention à 2T

Étudions maintenant le cas de la figure 3.14 où l'ouverture se réalise en Carreau et l'intervention se réalise au palier 2, à Trèfle. C'est le cas présenté du contre Spoutnik présenté en section 3.5.1.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	D5	D974	DV96	RD7	D2
1K	2T	?		♥	RX43	A7	852	R53	RV964
				♦	A52	RX74	D43	AV73	DX7
				♣	7642	852	RD5	765	542

FIGURE 3.14 – Réponse à 1K après intervention à 2T

Dernièrement, nous nous intéressons à la figure 3.15 au cas d'une intervention à 1SA.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	X52	7	RV42	RDV54	RDV54
1K	1SA	?		♥	R3	984	AD63	952	A52
				♦	DVX92	654	987	643	643
				♣	987	ADX987	64	42	42

FIGURE 3.15 – Réponse à 1K après intervention à 1SA

Rappelons que (pour l'instant du moins) nos interventions sur 1SA sont naturelles, alors que la plupart des gens font des interventions bicolores, généralement inspirées du Multi-Landi.

3.7.3 Répondre à l'intervention

Allons un dernier cran plus loin : la réponse à l'intervention. Il s'agit donc de l'enchère du numéro 4 lorsqu'au moins le numéro 2 a parlé. Intéressons-nous d'abord au cas où le numéro 3 passe et où l'intervention s'est réalisée par un contre d'appel. Les réponses doivent être précises quant à la zone de points, comme décrit à la sous-section 3.4.3. 3 zones de points à distinguer : 0–7H pour laquelle on annonce la couleur la plus longue sans saut ; 8–11H où on peut annoncer SA ou faire un saut dans la couleur la plus longue (double saut si majeure 5^e) ; et 12+H où l'on essaie d'annoncer une manche si possible, ou Cue-Bid, etc.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	X98	D762	X9832	R64	D7652
1K	X	—	?	♥	VX4	R3	AR2	AV98	R3
				♦	X74	742	DVX	642	74
				♣	9865	A654	A2	AD2	A654

FIGURE 3.16 – Réponse au contre d'appel

Dans le cas où l'intervention est à la couleur, typiquement en majeure, on va vite avoir tendance à barrer lorsque l'on a un gros fit. En cas de force, le Cue-Bid sera pratique mais annoncera en général le fit si l'intervention est majeure. Une annonce d'une autre couleur (5^e) ou à 1SA nécessitera toujours 10 points.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	54	54	R9432	R952	D3
1C	1P	—	?	♥	R32	R32	8	8	D42
				♦	D653	RD63	V963	AD63	V63
				♣	R962	R962	X87	AV52	RV982

FIGURE 3.17 – Répondre à l'intervention majeure

Investiguons maintenant un cas peu classique. Il y a une ouverture, une intervention par contre et une troisième enchère au palier de 1. 24H au minimum pour ouverture et le contre, ainsi que probablement 8 points à la 3^e enchère ; techniquement, si tout le monde a respecté les nombres de points minimaux, il ne reste théoriquement plus beaucoup de points pour le numéro 4. Mais bon, dans certains cas, avec des distributions peu régulières, le 4^e pourrait se retrouver avec quelques points. La figure 3.18 étudie ce type de séquence. L'idée est d'avoir des conventions similaires au cas où le numéro 3 avait passé, sauf qu'ici, nous pouvons passer. Toute enchère promet un minimum de points (à partir de 6–7H).

La figure 3.19 présente un cas un peu moins restrictif. Ici, l'intervention se réalise à Pique et la réponse adverse à 1SA, indiquant 8–10 points. Le numéro 4 peut, dans ce cas-ci, avoir 12H, voire un peu plus si les adversaires se permettent d'être un peu larges sur leurs enchères.

3.7.4 Le cas des barrages adverses

Ici, nous regardons les cas les plus compliqués qui existent aux enchères au bridge, c'est-à-dire les séquences d'enchères avec barrage. Premièrement, la figure 3.20 propose

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	98	DV3	R3	R653	98
1K	X	1P	?	♥	RDV765	R65	R653	R3	RDV765
				♦	X74	DX98	987	DV73	A74
				♣	62	V76	DV73	987	62

FIGURE 3.18 – 4^e enchère consécutive

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	AV5	D4	D4	9875	RX
1K	1P	1SA	?	♥	DV5	AVX2	AVX2	42	DVX64
				♦	R74	D763	R85	R64	943
				♣	D852	R85	D763	DX97	D82

FIGURE 3.19 – 4^e enchère compétitive

d'analyser le comportement à avoir lorsqu'il y a un simple barrage au niveau 2 :

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	RD2	43	X98	R2	R2
1C	2P	?		♥	43	A432	R3	A652	A652
				♦	AV43	X86	AV43	ADV9	ADX9
				♣	V975	9762	DVX9	R98	X98

FIGURE 3.20 – Réponse à 1C après intervention de barrage à 2P

Ensuite, la figure 3.21 propose d'étudier le comportement à adopter en cas d'ouverture adverse en barrage au palier 2.

				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	
N	E	S	O	♠	5	X96	7	RD4	974
2P	?			♥	AX62	AD52	AV96543	AV42	ARD4
				♦	AX542	RD42	X94	R98	AR98
				♣	AX3	R6	V5	A64	RD2

FIGURE 3.21 – Intervenir sur une ouverture de barrage à 2M

Si le barrage se fait au palier 3, empêchant une enchère de Cue-Bid en deçà de 3SA, cela devient encore plus délicat. La figure 3.22 propose d'étudier le comportement à avoir dans ces cas-là :

Plaçons-nous maintenant dans la peau du partenaire du joueur qui a réalisé une ouverture de barrage :

N E S O	(a) (b) (c) (d) (e)
3T ?	♠ ♥ ♦ ♣

FIGURE 3.22 – Intervenir sur une ouverture de barrage à 3m

N E S O	(a) (b) (c) (d) (e)
2P 2SA ?	♠ ♥ ♦ ♣

FIGURE 3.23 – Répondre à l'ouverture du barrage à 2M du partenaire lorsque les adversaires interviennent

Enfin, dans le cas d'une ouverture de barrage, étudions ce qu'il se passe pour le numéro 4 :

N E S O	(a) (b) (c) (d) (e)
2P X — ?	♠ ♥ ♦ ♣

FIGURE 3.24 – Répondre à l'intervention du partenaire sur une ouverture de barrage à 2M

3.7.5 Réponses et commentaires aux exercices

Plan de jeu en attaque

4.1 Introduction

Dans ce chapitre, nous passons en revue quelques techniques que l'on peut utiliser en jouant en attaque. Nous allons parler brièvement de **maniements** et expliquer les managements les plus classiques à réaliser, avec quelques règles très générales (qu'il faudra être capables d'enfreindre à certaines occasions).

Ensuite, nous apprendrons quelques techniques un peu plus puissantes pour réaliser des contrats. Pour ce faire, nous analysons directement des donnes et on réfléchit à comment les jouer. Certaines techniques sont simples à mettre en place (comme l'élimination et la remise en main, ou la défausse d'une perdante sur une perdante) et peuvent être extrêmement utiles. Le **squeeze** est une technique très puissante mais pas toujours simple à réaliser, et nécessite parfois des conditions strictes d'application.

Ce chapitre a pour unique but d'apporter des bases de réflexion pour réaliser un plan de jeu et offrir quelques alternatives techniques.

4.2 Maniements

Un **maniemment** désigne la façon (l'ordre) de jouer une couleur. Un bon maniemment maximise les probabilités de réaliser un grand nombre de plis. Attention, il y a d'une part le maniemment à réaliser pour obtenir en moyenne, un nombre de plis maximum. Et il y a le maniemment de nécessité : s'il faut réussir 3 plis dans cette couleur, comment faire ? Répondre à cette question nécessitera peut-être de poser des conditions (parfois fortes) sur les répartitions adverses des cartes. Mais si c'est la seule chance, nous sommes bien obligés. Ensuite, l'autre type de maniemment de nécessité (terminologie non officielle) : si on ne peut pas se permettre de rendre la main aux adversaires parce que l'on craint quelque chose.

La dame d'atout Sans doute que le maniemment le plus classique est celui qui consiste à prendre la dame d'atout. On se place dans le cas où on a ARVX d'atout répartis entre les deux partenaires (possibilité d'impasse dans les deux sens), et il manque la dame.

En théorie, l'étude de répartition des cartes nous informe que, statistiquement, si on possède 8 cartes à l'atout, le maniemment optimal consiste à faire l'impasse à la dame (en dehors de toute connaissance de points...). En revanche, **avec 9 cartes à l'atout, le maniemment optimal consiste à jouer AR en tête** parce que statistiquement, la dame va plus souvent s'écraser sur ces deux plis.

Parfois dans certains cas, il est risqué de tenter l'impasse car si elle rate, elle donnerait la possibilité aux adversaires de prendre la main et peut-être rejouer atout et réaliser une coupe synonyme d'une levée perdue. Dans ce cas, on joue la prudence et on accepte de perdre la dame de peur de cette potentielle coupe.

On commence par les honneurs de la main courte En général, dans une couleur que l'on cherche à affranchir, on commencera par jouer les honneurs de la main qui est la plus courte. Ceci dans le seul et unique but de ne pas se bloquer dans la mauvaise main à la fin de notre manipulation.

Eviter l'adversaire dangereux Dans certains cas (surtout à SA), un adversaire peut s'avérer être dangereux : s'il prend la main il pourrait nous traverser dans une couleur qui nous fait peur (où l'on aurait qu'un roi tout seul à SA par exemple). Dans ce cas-là, notre plan de jeu et nos managements doivent se faire de manière à orienter le jeu vers la personne inoffensive : on choisit le sens de l'impasse de telle manière à ce qu'elle ne nous nuise pas en cas d'échec !

Réflexion en terme de managements Intéressons-nous à un cas pratique. En Nord, vous avez dans une couleur AX87 ; en Sud : R32. La question est de savoir quel est le management optimal pour maximiser les chances de faire 3 levées dans cette couleur. On considère ici qu'on a toutes les communications nécessaires pour jouer de la manière que l'on souhaite. La question posée se réfère à trois propositions de managements :

1. R puis petit vers le X de Nord
2. R puis petit vers le 8 de Nord
3. Tirer AR en tête

Pour répondre à cette question, il faut évaluer les répartitions possibles des 6 cartes restantes (DV9654).

Répartition 3-3 dans tous les cas, en on fera notre roi, notre as et le 4^e de Nord

Répartition 0-6/1-5 si Est en a 5 ou 6, il sera impossible de faire 3 levées

Répartition 6-0/1-5 si Ouest a les 6, on le voit très vite et on sait dans quel sens faire l'impasse. Si Ouest en a 5, par contre, en tirant AR en tête, c'est impossible.

Répartition 2-4 si Est a 4 cartes, on ne fera que 3 levées que si Ouest, parmi ses 2 cartes, possède 9V ou 9D ou VD. Dans cette répartition, les managements sont équivalents (on va surprendre la carte d'Ouest au deuxième tour, rendant équivalent management 1 et 2)

C'est la répartition 4-2 qui va être déterminante pour le management optimal. Il y a 15 façons de répartir les 6 cartes en 4-2. Tirer AR en tête ne fonctionnera que lorsqu'un honneur est second en Est (c'est-à-dire 9 fois sur 15). A ce moment ci, il devrait apparaitre clair que le management 3 est le plus mauvais.

Pour départager le 1 et le 2, étudions le mauvais cas du management 2. Le seul mauvais cas à appliquer le management 2 se situe lorsque le 9 est second en est et que notre 8 se fait inutilement prendre par ce 9. A contrario, le management 1 ne fonctionne pas (mais que le 2 fonctionne) quand Est a **soit** la dame, **soit** le valet. Il y a donc plus de cas où le management

2 sera le seul à fonctionner. En l'occurrence, les 3 uniques répartitions où le maniement 2 ne fonctionnent pas pour un partage 4-2 sont les suivantes : 49, 59 et 69. Dans tous les autres cas, le maniement 2 est gagnant pour ce partage.

Pour le maniement 1, il échouera lorsque Est possède soit 4V, 4D, 5V, 5D, 6V, 6D.

Le meilleur maniement est le maniement 2, qui réussit approximativement 65% des cas (contre 61 et 50 % pour les deux autres).

4.3 Analyse de donnes

Donne 1

TABLE 4.1 – Donne 1 : enchères

N	E	S	O
	1C	1P	—
4P			

		♠ V9853	
		♥ A64	
		♦ AVX	
		♣ DX	
♠ 4			♠ A2
♥ 92	Contrat : 4P		♥ RDX87
♦ 9876			♦ 432
♣ V95432			♣ R87
		♠ RDX76	
		♥ V53	
		♦ RD5	
		♣ A6	

FIGURE 4.1 – Donne 1

Questions à se poser

- Combien de perdantes ? Comment les points (et les honneurs) sont-ils répartis chez les adversaires ?
- Comment profiter de notre connaissance des points adverses ?

Faisons le compte des perdantes : à Pique, on perd toujours l'as. À Cœur, on en perd vraisemblablement deux. On ne perd rien à Carreau. À Trèfle, on en perd toujours une. En terme de points, l'adversaire en Est a ouvert d'un Cœur, il a donc au moins 12 points. On en a 27 chez nous. Ce qui signifie que Ouest a 0 ou 1 point. Pas de doute, les rois et les

dames sont en Est. Il semble que nous avons inéluctablement une perdante de trop pour notre contrat...

Ce qui serait idéal pour nous, ce serait qu'au moment opportun, Est ait la main et soit forcé à jouer pour nous. Si Est venait à jouer Trèfle, on ne perdrait par exemple aucun Trèfle (s'il joue le roi, on prend de l'as et la dame est bonne, s'il ne met pas le roi, comme on sait que c'est lui qui l'a grâce au décompte des points, on prend de la dame). On peut dire également que si nous ne jouons pas l'as de Cœur au premier tour, Est devra jouer son Roi ou sa dame. C'est-à-dire que si Est doit jouer Cœur à un moment dans la partie, il offrira le valet de Cœur de sud. Donc le but de la partie est de donner la main à Est au moment opportun.

Reste à définir ce moment. On veut forcer Est à jouer pour nous, et on veut le forcer à jouer Cœur ou Trèfle. Du coup, il faut l'empêcher de jouer à Carreau ou à Pique. La première chose à mettre en place consiste en l'élimination : on va jouer tous nos Carreaux. On fait d'abord un tour d'atout, qu'Est ne prend pas de l'as, ne voulant pas avoir la main. À ce moment là, à l'atout, il ne reste que l'as, chez Est. On élimine les Carreaux et puis on joue atout pour donner la main à Est. À ce moment là, il jouera soit Cœur, soit Trèfle nous offrant un pli. Et s'il joue Carreau, on pourra défausser un Trèfle chez sud et couper par Nord en enlevant une perdante à Trèfle (coupe-défausse).

Ceci consiste en ce qu'on appelle une **élimination/remise en main**.

Donne 2

	♠ AR6	
	♥ V643	
	♦ AX4	
	♣ D63	
♠ DVX53		♠ 987
♥		♥ DX9
♦ D9862	Contrat : 4C	♦ R53
♣ V97		♣ RX54
	♠ 42	
	♥ AR8752	
	♦ V7	
	♣ A82	

FIGURE 4.2 – Donne 2

Faisons le compte. Le troisième Pique chez Nord peut être coupé de la main longue en Sud, donc on a, a priori, pas de perdantes à Pique. À Cœur, il en reste 3 dehors, dont la dame. A priori, à moins d'un partage 3-0, on ne perdra pas de Cœur. On a par contre 2 perdantes à Trèfle et une à Carreau. On est a priori pas en danger. On prend la main au premier tour et on fait un tour d'atout et on se rend compte que les Cœurs sont mal répartis : Est a les 3 atouts restant, faisant qu'on a une perdante en plus au niveau de la dame d'atout. On va ici appliquer le même principe qu'à la donne 1. On va réaliser une élimination et remise en main d'Est pour le forcer à jouer à Trèfle ou à Carreau. Pour cela,

on tire deux tours d'atouts, on fait tomber les Piques, on fait couper le dernier Pique de Nord par Sud, avant de remettre Est en main.

Donne 3

TABLE 4.2 – Donne 3 : enchères

N	E	S	O
	—	1T	—
1P	—	2SA	—
3T	—	3K	—
3SA			

		♠ RDVX8	
		♥ 76	
		♦ DV2	
		♣	
♠ 642			♠ A75
♥ DX4			♥ V983
♦ 9876	Contrat : 3SA		♦ R53
♣ 973			♣ DVX
		♠ 93	
		♥ AR52	
		♦ AX4	
		♣ AR52	

FIGURE 4.3 – Donne 3

Comptons nos plis. On en fera 2 à Cœurs, 2 à Carreau, 2 à Trèfle (attention à bien manier). A priori, on peut également en compter 3 à Piques, une fois l'as tombé. L'entame du 9 de Carreau en Ouest indique que le roi de Carreau est en Est, nous offrant une impasse garantie et une levée supplémentaire, motivant à mettre la dame de Carreau au premier tour. Sans y réfléchir, il n'y a, a priori, pas de problème. Ce jeu en comporte un majeur, cependant. Le succès de cette donne se base sur le fait qu'on peut réaliser 3 levées à Pique. Que se passe-t-il si les adversaires, malins, n'ont pas couvert la dame de Carreau et gardent l'as de Pique pour le deuxième tour (lorsque sud n'a plus de Pique — les adversaires l'ont bien compris aux enchères)? S'ils font cela, il est impossible de rendre la main à Nord et il ne pourra plus réaliser de Pique, menant à la chute. Il faut ici bien s'en rendre compte et ne pas tenter cette impasse bien alléchante et garder absolument DV de Carreau chez Nord. On affranchit ensuite les Piques pour faire tomber l'as et on donnera la main à Nord via la dame ou le valet de Carreau (l'un des deux se faisant prendre par le roi).

Le but de la défense est d'empêcher Nord de faire plusieurs plis à Pique. Pour cela, il doit l'empêcher d'avoir la main en gardant le roi de Carreau, et en gardant l'as de Pique

jusqu'à ce que Sud n'en ait plus. Ceci dit, au premier tour, si Nord ne met pas le 2 de K, la défense ne pourra rien faire d'autre.

Donne 4

	♠	32		
	♥	732		
	♦	X852		
	♣	ARV2		
♠	AX54		♠	R976
♥	DX85	Contrat : 2SA	♥	RV6
♦	V4		♦	D63
♣	X96		♣	843
	♠	DV8		
	♥	A94		
	♦	AR97		
	♣	D75		

FIGURE 4.4 – Donne 4

À SA, comptons nos plis ! On peut compter sur 4 levées à Trèfle, 2 à Carreaux, une à Cœur. Cela en fait 7. Il nous en faut une huitième. Comment faire ? La défense, elle, réalisera sans doute 3 plis à Cœur, au moins une levée à Carreaux, deux plis à Pique, ce qui en fait 6 plis. Si la défense joue bien, il nous sera donc impossible de réaliser 8 levées. Les Carreaux ont l'air tentant, vu qu'ils constituent la couleur la plus longue. Cependant, si on souhaite réaliser un troisième pli à Carreau, nous devons d'abord les affranchir, et en perdre un qui s'ajouterait aux 5 levées certaines de la défense (3 à Cœur et 2 Pique). Il faut donc changer de stratégie pour espérer gagner.

Il faut ici tenter sa chance et tenter deux fois l'impasse Pique. Ceci ne ratera que si A et R de Pique sont ensemble derrière DV. Nous avons donc ici un plan de jeu qui ne rate que si A et R sont en Ouest. C'est-à-dire pas le cas majoritaire ! C'est toujours ce qu'il faut adopter !

Donne 5

TABLE 4.3 – Donne 5 : enchères

N	E	S	O
1K	—	1C	—
2C	—	3P	—
4T	—	4SA	—
5C	—	5SA	—
6T	—	6C	—

	♠	V9		
	♥	A954		
	♦	75432		
	♣	AR		
♠	R		♠	?
♥	?	Contrat : 6C	♥	?
♦	?		♦	?
♣	?		♣	?
	♠	A		
	♥	RDVX876		
	♦	AD6		
	♣	65		

FIGURE 4.5 – Donne 5

Dans cette donne, l'entame du roi de Pique montre la dame en Ouest. Nous ne perdons rien en Trèfle, rien en Cœur, mais on perd potentiellement 2 Carreaux. Or, nous n'avons droit qu'à une perdante. Nous allons procéder à nouveau à un processus d'élimination et remise en main. Comme nous savons la dame de Pique en Ouest, si nous parvenons à le remettre en main et le forcer à jouer Carreau vers notre AD, nous ne perdons qu'un pli à Carreau. Et si on lui donnait sa dame de Pique en défaussant notre petit Carreau : plus de problème !

Donc on prend à l'as de Pique, on fait tomber les atouts, on joue AR de Trèfle, et ensuite, Nord joue Pique et Sud défausse le 6 de Carreau, laissant Ouest en main à la dame de Pique (puisque le valet de Pique a été joué, uniquement Ouest peut prendre la main). À ce moment là, il peut soit jouer coupe défausse (et on défausse la dame de Carreau et on coupe en Nord), soit jouer Carreau garantissant aucune perdante ! La classe !

Donne 6

TABLE 4.4 – Donne 6 : enchères

N	E	S	O
		1SA	—
2K	—	2C	—
3P	—	4T	—
4SA	—	5T	—
6SA			

Nous allons ici procéder à ce qu'on appelle un **squeeze**. Au premier tour, Est doit mettre la dame ou le roi de Carreau. Nous ne perdons rien à Pique, rien à Cœur. Nous avons des perdantes communes à Carreau et Trèfle. L'idée ici consiste à éliminer les Piques, jouer tous les Cœurs de Nord et adapter notre comportement en fonction d'Est. S'il se raccourcit à Trèfle, on défausse nos Carreaux et on termine nos Trèfles et inversement.

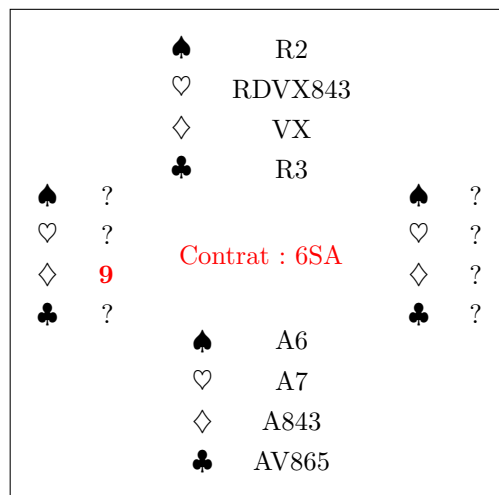


FIGURE 4.6 – Donne 6

Entame et défense

5.1 Entames

Il existe des ouvrages entiers dédiés à l'entame au bridge. Dans de nombreux cas, lorsque vous comparerez les résultats de donnes, le résultat sera — sauf erreur de la défense ou de l'attaque — quasiment uniquement dépendant de l'entame. Naturellement, celles-ci dépendent des annonces et du jeu de la personne qui doit entamer. Il existe des conventions de base que nous allons voir. Le choix de la couleur est souvent primordial. Pour la suite, il s'agira de bien communiquer avec son partenaire pour se comprendre.

Les entames sont fondamentalement différentes à la couleur d'à Sans-Atout. En effet, à la couleur, rares seront les couleurs où une coupe ne sera pas présente au troisième tour. Il devient difficile de valoriser une couleur quatrième. Du coup, entamer sous un roi offre peut être une impasse facile pour une dame ou un valet, et réduit davantage les chances de réaliser un roi, qui est pourtant une levée a priori naturelle. Il ne faut pas trainer ! De même, si on laisse passer un as à plusieurs reprises, il y a des chances qu'on ne le fasse jamais !

À Sans-Atout, le principe est presque opposé. On va chercher à valoriser la quatrième carte pourrie d'une couleur. Votre magnifique A432 à Carreau : pour peu que les cartes soient bien réparties, il y a deux plis à faire là dedans. Si vous jouez deux fois petit Carreau en perdant le pli, et que votre partenaire relance Carreau, vous pourrez prendre de l'as et peut être réaliser votre magnifique 2 de Carreau au quatrième pli ! Il s'agit d'affranchir une couleur longue. On réalise des coups à blanc, de manière à ne pas raccourir notre partenaire qui n'a peut être pas assez de Carreau pour vous rendre la main. Si vous jouez l'as rapidement, peut être que vous n'aurez plus jamais la chance de réaliser votre quatrième petit Carreau. De par cette analyse relativement simple, on comprend la différence fondamentale entre l'entame à l'Atout et à Sans-Atout.

Dans tous les cas, il faut essayer de ne pas offrir de plis (d'impasse facile...). De ce fait, entamer une **séquence** (des honneurs qui se suivent) est toujours très avantageux.

5.1.1 Entames à la couleur

Principes

Plusieurs principes à avoir en tête lors de l'entame :

- on évite en général d'entamer sous un honneur

- on entame tête de séquence (2 cartes : RD, AR, DV)
- on entame singleton, doubleton lorsque l'on a un espoir de coupe urgent (à éviter si nos cartes à l'atout ne sont que des honneurs)
- on entame dans la couleur du partenaire (on débloque et on donne la parité)
- l'entame indique la parité
- sans tout cela, on entame dans la couleur la plus neutre, en parité

Si notre partenaire a annoncé une couleur (5^e), on va vouloir entamer dans celle-là. En général, on va entamer la plus grosse, pour aider notre partenaire à savoir où se situent les honneurs. Cela s'appelle débloquer la couleur. Sans honneur, on va indiquer notre parité, qu'il puisse faire le compte. Si notre partenaire a ouvert d'1T, qui, selon les conventions, peut ne montrer que 2 ou 3 cartes à Trèfle, on est prudent lors de l'entame Trèfle. Les entames singleton et doubleton sont, comme régulièrement dans les jeux de cartes, précieuses. Ceci dit, si vous avez AR à l'atout et rien d'autre, promouvoir une coupe n'est peut être pas extrêmement judicieux.

En l'absence de cela, il faudra chercher la couleur où il y a le moins de risque d'offrir un pli : la couleur où l'on possède une séquence (entame tête de séquence), ou là où nous n'avons rien (entame parité).

Dans une situation délicate, par peur d'offrir un pli, l'entame à l'atout adverse est relativement fréquente.

Le Best-of des entames à la couleur

Certaines entames ne sont (presque) jamais mauvaises ! Les voici, hiérarchisées :

1. As avec AR : n'offre rien et permet de voir le mort avant d'aviser ;
2. la couleur du partenaire ;
3. singleton utile (i.e. espoir de coupe sans que cette coupe se fasse aux honneurs de l'atout) ;
4. tête de séquence d'honneurs (RD, DV, ...);
5. doubleton sans honneur ;
6. trois petits atouts ;
7. une couleur non nommée longue sans honneur.

Sinon, sous un honneur. Si nous sommes contraints et forcés. Nous sommes contraints si toutes nos couleurs possèdent un honneur. Ou les enchères ont indiqué un état d'urgence pour tenter de faire des plis dans une couleur. L'entame sous un honneur est d'autant moins risquée que la couleur est longue, et que l'honneur est faible.

Lorsque l'on est long à l'atout (au moins 4), entamer dans une couleur longue sous un honneur est intéressant, dans l'idée de raccourcir le déclarant à l'atout, et avoir autant d'atouts que lui. C'est d'autant plus intéressant si on possède l'as d'atout, qu'on tentera de retenir.

Le Worst-of des entames à la couleur

Ici, nous regardons les pires entames possibles :

1. l'As sans le roi ;
2. Honneur doubleton : facilite les choix de l'attaque quant au maniement de cette couleur ;
3. l'atout si singleton ;
4. Roi sec ;
5. Entame atout si risque de perte d'une levée naturelle.

5.1.2 Entames à Sans-Atout

L'entame à Sans-Atout va toujours chercher à affranchir une couleur longue. On va presque systématiquement entamer sa couleur longue (ou la couleur longue connue de son partenaire). On ne cherche pas jouer les gros honneurs, on cherche premièrement à affranchir une couleur.

- On entame dans la couleur longue de la défense
- Si couleur du partenaire, on l'aide à la débloquent (jouer gros honneur)
- Si séquence commandée par un honneur (3 cartes à SA), on entame tête de séquence !
- Sinon, **petit prometteur** (petite carte promet un gros honneur A, R ou D) et une autre carte signifie pas de gros honneurs.

5.1.3 Exercices d'entame

Entames à SA

Nous considérons d'abord les entames à SA, a priori plus simples. On cherche à entamer dans une couleur longue de la défense dans le but de l'affranchir.

Entame 1 La figure 5.1 décrit une situation assez classique. Une ouverture d'1SA suivie d'un Stayman, auquel 4 Piques sont annoncés chez l'ouvreur avec une cloture à 2SA. Cela indique 8 points au répondant qui a probablement 4 Cœurs, 15 à l'ouvreur qui possède 4 Piques. Dans ces différentes situations, qu'entamez-vous ?

N	E	S	O	
1SA	—	2T	—	(a)
2P	—	2SA	—	(b)
—	—			(c)
				(d)
				(e)

♠

♥

♦

♣

FIGURE 5.1 – Quelle entame réaliser avec ces différents jeux ?

Entame 2 Intéressons-nous maintenant au cas où notre partenaire est intervenu à Pique sur une ouverture à Carreau. Sud a montré un jeu fort avec son enchère à 2T promettant au moins 11 points. Nord a demandé l'arrêt Pique avec son Cue-Bid que Sud a affirmé avoir en nommant SA, comme indiqué à la figure 5.2. Nord a finalement conclu à 3SA et c'est à nous, en Ouest, d'entamer.

N	E	S	O	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
1K	1P	2T	—	♠				
2P	—	2SA	—	♥				
3SA	—	—	—	♦				
				♣				

FIGURE 5.2 – Quelle entame réaliser avec ces différents jeux ?

Entame 3 Ici, nous regardons un cas où le déclarant a annoncé un jeu à 12–14H, sans 4 cartes à Pique, et avec 2 cartes à Cœur. Le répondant lui a proposé le petit chelem à SA que le déclarant a refusé, comme indiqué à la figure 5.3. Le déclarant a 12–13 points, tandis que le répondant a un jeu régulier avec probablement 5 Cœurs et 19 points HL.

N	E	S	O	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
1T	—	1C	—	♠				
1SA	—	2T	—	♥				
2K	—	4SA	—	♦				
—	—			♣				

FIGURE 5.3 – Quelle entame réaliser avec ces différents jeux ?

Entames à la couleur

Regardons maintenant quelques cas d'entames à la couleur.

Entame 4 Premier cas, étudions un cas où très peu d'informations ont été obtenues par la séquences d'enchères de la figure 5.4. Vous êtes en Est, qu'entamez-vous ?

N	E	S	O	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
1P	—	4P	—	♠				
—	—			♥				
				♦				
				♣				

FIGURE 5.4 – Quelle entame réaliser avec ces différents jeux ?

Entame 5 Regardons maintenant une séquence plus compliquée comme celle de la figure 5.5. Un fit à Cœur est trouvé sur la redemande de l'ouvreur après une ouverture à Carreau. Sud, répondant, a ensuite nommé un contrôle Pique dans le but d'aller vers un chelem. Nord a répondu un contrôle Carreau déniait un contrôle Trèfle. Sud s'est arrêté à la manche. Qu'entamez-vous ?

N	E	S	O	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
1K	—	1C	—	♠				
3C	—	3P	—	♥				
4K	—	4C	—	♦				
—	—			♣				

FIGURE 5.5 – Quelle entame réaliser avec ces différents jeux ?

Entame 6 Une bonne séquence d'enchères avec une ouverture 2T qui mène au chelem à Trèfle est décrit à la figure 5.6. Ici, l'ouverture 2T (fort indéterminé) indiquait un unicolore Trèfle avec des points et du jeu ! Sud a proposé le chelem Trèfle avec l'enchère de 4T, et après s'être assurés qu'ils avaient les contrôles, Sud a annoncé 1 clé à Nord qui a conclu à 6T. Pendant ce temps, notre partenaire, en Ouest, a contré l'enchère relai de 2K, indiquant un appel à cette couleur. Que faire ?

N	E	S	O	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
2T	—	2K	X	♠				
3T	—	4T	—	♥				
4K	—	4C	—	♦				
4SA	—	5C	—	♣				
6T	—	—	—					

FIGURE 5.6 – Quelle entame réaliser avec ces différents jeux ?

Réponses

TABLE 5.1 – Solutions aux questions d'entame

Entame	Contrat	(a)	(b)	(c)	(d)	(e)
1	2SA	?	?	?	?	?
2	3SA	?	?	?	?	?
3	4SA	?	?	?	?	?
4	4P	?	?	?	?	?
5	4C	?	?	?	?	?
6	6T	?	?	?	?	?

5.2 Principes de la défense

L'idée de la défense est de prendre un maximum de plis. Il faut tenter de reconstituer les mains du déclarant (distribution et les points), afin d'essayer d'avoir une idée du nombre de points du partenaire et savoir ce qu'on peut espérer chez lui.

Il faut ensuite tester d'imaginer quelles levées on peut réaliser et combien il faudrait en réaliser en plus si on peut faire chuter le contrat. Globalement, il faut bien se rendre compte que s'il y a une seule chance, aussi improbable soit-elle, d'une répartition de cartes précise qui fasse chuter le contrat : il faut la tenter. Une fois de temps en temps, cela vous vaudra un TOP!

Ensuite, pour une bonne défense, il faut savoir bien communiquer avec son partenaire. Différentes choses sont très importantes, que nous résumerons brièvement ici. Idéalement, les donnes qui seront expliquées par la suite mettront en pratique ces règles.

- Donner sa parité
- Les appels (Levinthal) lors de la **première** défausse
- Dans le jeu, lorsque l'on ouvre une nouvelle couleur : petit prometteur (aide à notre partenaire pour savoir si oui ou non il doit placer un honneur et lequel)
- Avoir une idée des points de son partenaire et de sa distribution
- Éviter de filer une levée.
- Comprendre le plan de jeu du déclarant et essayer de le contrer : affranchir une couleur avant qu'il ne puisse réaliser toutes les levées qui lui manquent
- Essayer de couper les communications entre le déclarant et le mort

5.3 Défense à la couleur — Analyse de donnes

Nous analysons ici quelques donnes où il s'agit de défense à la couleur.

Donne 1

TABLE 5.2 – Enchères

N	E	S	O
			1P
—	2P	—	2SA
—	4P	—	—

Attardons-nous d'abord sur la séquence d'enchères. La réponse 2P d'Est indique une zone de points HLD de 6–10. L'enchère 2SA d'Ouest est ce qu'on appelle une « enchère d'essai ». Cela correspond à une proposition de manche. En nommant SA, il décrit un jeu plutôt régulier (en nommant 3T, cela aurait été le même principe, sauf qu'il aurait mentionné une force à Trèfle, qui peut peut-être donner un complément d'informations à son partenaire afin de décider si oui ou non il va à la manche). Cela indique que si Est est plutôt dans la zone 8–10H, la manche se fait. On doit donc compter 17–18 points chez

	♠ 2 cartes	
	♥ ?	
	♦ 3 , ? (impair)	
	♣ ?	
♠ 5 cartes	Contrat : 4P	♠ V98
♥ 2-4		♥ X98
♦ 2-4		♦ RDV987
♣ 2-4		♣ D
	♠ A43	
	♥ 765	
	♦ A65	
	♣ R987	

FIGURE 5.7 – Donne 1

Ouest (à partir de 19, il aurait probablement mis la manche tout seul). Notre partenaire entame du 3K. Le mort se dévoile et voici ce que vous voyez (en sud) :

Tout d'abord, faisons le point. On compte 9 points en Est, 11 chez nous et entre 17 et 18 chez Ouest (qui devrait avoir 2 cartes au moins dans chaque couleur). On peut espérer 2-3 points chez notre partenaire en Nord. Pour faire chuter le contrat de 4P, nous devons réaliser 4 levées. On fera toujours l'as d'atout, on réalisera toujours l'as de Carreau (au vu des annonces, il est hautement improbable que le déclarant en Ouest soit chicane, vu qu'il a annoncé un jeu régulier). On peut a priori oublier notre roi de Trèfle, puisque l'as est derrière nous (notre partenaire n'a pas 4 points, donc pas l'as).

À l'analyse de la donne, l'entame en parité du 3 de Carreau indique un nombre impair de cartes. Avec 6 Carreaux au mort, 3 chez nous, et au moins deux chez le déclarant, notre partenaire en a au plus 2. Il n'en a donc qu'une et c'est une entame singleton. On peut donc offrir une coupe à notre partenaire pour une troisième levée.

Y a-t-il un espoir de faire chuter le contrat avec une quatrième levée ? A regarder le mort et notre jeu, il y a peut être un espoir à Cœur où on peut trouver un honneur à Nord. Peut être le roi. A ce moment-ci, il faut se rendre compte que si Nord possède l'as de Cœur ou de Trèfle, le contrat est chuté. Mais nous devons nous rendre compte également qu'il est fort probable qu'il ne les détienne pas. Auquel cas, s'il possède le roi de Cœur, il faut tenter de lui valoriser au plus vite. En effet, le but de la défense sera d'affranchir des cartes au plus vite. Si on donne la coupe immédiatement, le problème est que nord doit jouer après, et est dans une mauvaise disposition. Il faut réfléchir à la distribution des Piques. Le déclarant, ayant déclaré un jeu régulier, en a probablement 5 et pas 6. Ce qui signifie que Nord a deux atouts. Comme nous possédons l'as d'atout, il n'y pas une nécessité absolue de faire couper directement, nous avons une reprise de main immédiate pour donner la coupe avec le deuxième atout de nord ! La bonne ligne de jeu est de prendre l'as de Carreau, jouer notre 7 de Cœur (pour ne pas faire de « petit prometteur »). Les adversaires vont faire tomber des atouts, craignant une coupe. A ce moment là, nous plongeons de l'as d'atout, nous offrons la coupe Carreau à Nord qui mettra, à ce moment-là, le roi de Cœur s'il le possède pour une chute. S'il ne l'a pas mais qu'il a l'as de Trèfle, autant le jouer directement. S'il n'a rien de tout ça, bah tant pis, mais ça valait le coup d'essayer !

Il faut se rendre compte de l'urgence de la situation. Si on donne la coupe directement, les adversaires joueront atout, nous pourrions essayer de valoriser le roi de Cœur de notre partenaire, mais il sera trop tard. Les adversaires reprendront la main à l'as de Cœur, tireront les atouts restant et la main sera donnée à Est qui défilera tous ses Carreaux pendant qu'Ouest défausse tranquillement ses perdantes. **Il faut affranchir ses couleurs annexes tant qu'on contrôle les autres ! Il ne faut pas se précipiter à donner la coupe au partenaire qui, étant donné qu'on a l'as d'atout, peut attendre !**

Notons que si le déclarant a 6 atouts, le contrat est de toute manière inratable. Il faut bien comprendre le principe que nous visons à faire une levée en plus, à faire chuter le contrat. Dans certains cas, c'est impossible. Mais s'il y a une ligne de jeu, une répartition des cartes, aussi improbable soit-elle, qui peut mener à la chute, il faut la tenter !

Donne 2

TABLE 5.3 – Enchères

N	E	S	O
			1P
—	2T	—	2SA
—	4P	—	—

Attardons-nous d'abord sur la séquence d'enchères. La réponse 2T d'Est indique une zone de points supérieure (ou égale) à 11H. L'enchère 2SA d'Ouest est descriptive : elle décrit un jeu régulier avec au moins 14 points et moins de 17 (14–16H : c'est une enchère forcing de manche, ici, car les points de la manche sont là). Rappelons que dans ce cas-ci, l'enchère faible (12–14H) est répéter les Piques. Est conclut à la manche à 4P et a procédé à ce qu'on appelle un fit différé : ayant les points, il prend son temps pour se décrire lui et son fit. Notre partenaire entame du 7 de Trèfle. Le mort se dévoile et voici ce que vous voyez (en Sud) :

	♠	2 cartes	
	♥	?	
	♦	?	
	♣	7 (parité?)	
♠	5 cartes		♠ DX5
♥	2-4		♥ D
♦	2-4	Contrat : 4P	♦ 752
♣	2-4		♣ RDV953
	♠	A72	
	♥	RX83	
	♦	964	
	♣	A84	

FIGURE 5.8 – Donne 2

Tout d’abord, faisons le point. On compte 10 points en Est, 11 chez nous et entre 14 et 16 (15) chez Ouest (qui devrait avoir 2 cartes au moins dans chaque couleur). On peut espérer 4 points chez notre partenaire en Nord. La partie présentée ici est très similaire à la précédente. On fera l’as d’atout et l’as de Trèfle. Il y a un risque qu’Est puisse jouer tous ses Trèfles avant que nous ayons réalisé nos levées. L’entame pourrait bien être une entame singlette. Même principe, s’il y a un espoir de levée annexe, c’est à Carreau. On a à nouveau 3 atouts (dont l’as) et notre partenaire probablement deux.

Si vous avez compris la partie précédente, il ne fera que peu de doutes de commenter jouer cette donne avec les informations données ici. Bon exercice !

Donne 3

TABLE 5.4 – Enchères

N	E	S	O
		1C	1P
—	2P	—	4P

Attardons-nous d’abord sur la séquence d’enchères. Ouest est intervenu à Pique, promettant 5 belles cartes à Pique et au moins 8 points. Est lui répond 2P, annonçant en général un fit 3^e (avec plus de cartes on a tendance à sauter un palier en mode barrage). Est a moins de 11 points et est probablement dans la zone 6–10H. Avec le fit et 11 points, il aurait simplement réalisé un Cue-Bid. Sans le fit et 11 points, il aurait annoncé une couleur annexe ou SA. La conclusion à la manche d’Ouest indique une main forte et quasi-maximale ou avec une distribution avantageuse. Notre partenaire entame du 3 de Cœur dans notre couleur, déniait un honneur chez nous et en montrant sa parité : il est certainement singleton ! Le mort se dévoile et voici ce que vous voyez (en Sud) :

		♠ 3 cartes	
		♥ 3	
		♦ ?	
		♣ ?	
♠ 5 cartes			♠ D96
♥ ?			♥ D985
♦ ?	Contrat : 4P		♦ D9
♣ ?			♣ A852
		♠ A3	
		♥ AV7642	
		♦ 5	
		♣ RV76	

FIGURE 5.9 – Donne 3

Faisons le point. L’entame du 3 de Cœur, plus petite carte en Cœur (vu qu’on a le 2...) indique un nombre impair de Cœur. Avec 4 au mort, 6 chez nous, c’est probablement une

singlette. Dans le doute, on prend de l'as et on verra bien si Ouest fournit ! On a peut-être un roi de Trèfle derrière l'as d'Est, que l'on réalisera si le déclarant n'est pas singleton (et que ce n'est pas Sud qui ouvre Trèfle, bien entendu). À nouveau, on a donc l'as d'atout, l'as de Cœur, et une coupe à Cœur. En terme de points, on ne peut pas espérer grand chose chez Nord, et il sera difficile de valoriser quelque chose chez lui.

Nous avons cependant une force de singleton également avec le 5 de Carreau tout seul ! Si en prenant la main à l'as de Cœur, nous jouons le 5 de Carreau, les adversaires le prendront. Et à ce moment là, ils joueront atout, sentant les coupes arriver au galop... En ayant l'as d'atout, on prend la main quoiqu'il arrive, pour donner une coupe à Nord. Nous aurons à ce moment là réalisé l'as de Cœur, l'as d'atout et la coupe de nord et c'est à ce moment là qu'il faut que Nord joue Carreau pour que nous puissions couper avec notre deuxième atout.

C'est ici que la signalisation est importante. Comme mentionné auparavant, lorsque l'on offre une coupe à son partenaire, il est de bon goût d'en tenter une deuxième : pour se faire il faut lui indiquer un retour lorsqu'on lui donne la coupe. Ici, on souhaite désespérément un retour Carreau lorsque l'on joue Cœur. On va donc jouer notre valet de Cœur pour bien lui indiquer de jouer la plus forte des deux couleurs restantes (hors atout, hors Cœur → Carreau !). Il coupe, il relance Carreau et c'est chuté ! S'il ne relance pas Carreau, vous avez tous les droits de le frapper doucement !

Donne 4

TABLE 5.5 – Enchères

N	E	S	O
		1T	1C
—	2T	—	2C
—	3C	—	4C

Attardons-nous d'abord sur la séquence d'enchères. Après notre ouverture minimale à 1T, Ouest est intervenu à 1C, promettant 5 belles cartes à Cœur et au moins 8 points. Est lui répond via un Cue-Bid à 2T, promettant un fit Cœur et au moins 11 points. Ouest répond 2C, indiquant une main minimale (il a promis 8 points mais n'a pas beaucoup plus — i.e. pas l'ouverture). Est pousse et propose la manche à 3C : c'est sa façon de dire à Ouest que s'il a 10–11 points, il peut conclure à la manche. Est a donc approximativement 15 points HLD. Ouest conclut à la manche et notre partenaire entame du 3 de Trèfle dans la couleur que nous avons annoncée, déniait un honneur et annonçant un nombre impair de cartes. Le mort se dévoile et voici ce que vous voyez (en Sud) :

Nous avons 12 points, le déclarant en a 10–11, le mort en a 13. On peut espérer 4–5 points chez notre partenaire. L'entame du 3 indique un nombre impair de cartes. Avec 8 Trèfles répartis entre Est et Sud, il en reste 5 entre Ouest et Nord. Ou bien Nord en a 3 et Ouest en a 2 (auquel cas son éventuelle dame de Trèfle tombera sur notre AR) ; soit Nord en a une. On va donc directement prendre de l'as, rejouer Trèfle pour voir ce qu'il se passe. En l'occurrence, au deuxième tour (sur notre As de Trèfle), la dame de Trèfle d'Ouest s'écroule. À la fin de ce tour, nous avons réalisé 2 plis, et il reste 1 Trèfle en nord, 1 Trèfle en est et 3 Trèfles chez nous.

Une chose est quasi-sûre : nous pouvons compter sur notre as de Pique. Mais quoi d'autre ? Quelle autre carte pourrait constituer une surlevée ? On ne peut pas espérer le

	♠ ?		
	♥ 2-3 cartes		
	♦ ?		
	♣ 3		
♠ ?	Contrat : 4C	♠ DVX63	
♥ 5-6 cartes		♥ AD5	
♦ ?		♦ AX	
♣ ?		♣ 974	
	♠ A85		
	♥ 73		
	♦ 863		
	♣ ARVX2		

FIGURE 5.10 – Donne 4

roi de Cœur chez notre partenaire vu qu'Ouest est intervenu à Cœur, indiquant une belle couleur (et vu qu'il n'a pas AD, il a certainement le roi). De toute façon, ou bien le déclarant a le roi de Cœur et il n'a pas de souci, soit il ne l'a pas et il fera l'impasse (qu'il réussira) s'il en a besoin. Mais on ne touche pas Cœur donc.

Réfléchissons au plan de jeu du déclarant. Il a 5-6 cartes à l'atout, et 2 Trèfles, ce qui indique 5-6 cartes à Pique et Carreau... Sur ces 6 cartes, il ne peut en perdre qu'une seule à l'as de Pique (il a déjà perdu AR de Trèfle). Il a 5 beaux Piques de DVX au mort. S'il arrive à affranchir ses Piques en perdant uniquement l'as, il n'aura plus de souci pour la suite, il pourra défausser toutes ses perdantes Carreau sous les Piques affranchis. S'il n'a pas le roi de Pique, son contrat va chuter car il a automatiquement deux perdantes à Pique.

Aussi malaisant que cela puisse paraître de jouer vers AX de Carreau du mort, c'est notre seule chance si notre partenaire n'a pas le roi de Pique! Dans le cas où notre partenaire a RV, c'est la chute assurée! Le but est donc de jouer Carreau (le 8 pour ne pas donner de faux espoirs de petit prometteur à notre partenaire). L'important est de valoriser éventuellement ce roi de Carreau de notre partenaire pendant qu'on détient encore l'as de Pique. Assez naturellement, les adversaires vont faire tomber les atouts et tenter de valoriser les Piques. On prendra notre as de Pique en voyant ce qu'il se passe et on testera les Carreaux! L'astuce réside vraiment ici : on doit valoriser tant qu'on tient les Piques. Et si jamais les perdantes du déclarant sont toutes à Carreau, on finira bien par en réaliser une, puisque le mort ne pourra couper éternellement!

Donne 5

TABLE 5.6 – Enchères

N	E	S	O
			1C
—	2T	—	2SA
—	3C	—	4C

Attardons-nous d'abord sur la séquence d'enchères. Celle-ci est assez proche de la donne 2. Réponse à 2T indiquant 11 points, redemande à 2SA indiquant un jeu régulier (forcing de manche) avec au moins 14 points. Une réponse à 3C indiquant un fit, et une conclusion à 4C. Notre partenaire entame du 3 de Trèfle, le mort se dévoile et voici ce que vous voyez (en Sud) :

		♠ ?		
		♥ 3 cartes		
		♦ ?		
		♣ 3		
♠ ?			♠ D94	
♥ 5 cartes			♥ AX6	
♦ ?		Contrat : 4C	♦ 3	
♣ ?			♣ RDV872	
		♠ 752		
		♥ R8		
		♦ D965		
		♣ A954		

FIGURE 5.11 – Donne 5

Nous avons 9 points, le mort en a 12, le déclarant est proche de 15 points. Notre partenaire a maximum 4 points. Ouest a annoncé un jeu régulier avec son annonce à SA, ce qui signifie qu'il a au moins 2 Trèfles. Au vu des 6 Trèfles en Est, 4 chez nous et l'entame du 3 indiquant un nombre impair, il s'agit certainement d'une entame singlette! On pourra donc faire l'as de Trèfle, une coupe à Trèfle et le roi de Cœur second sera réalisé vu que l'as est au mort. Il nous faut une levée supplémentaire pour réussir!

Même chose qu'auparavant, notre partenaire a probablement 3 atouts, vu que Ouest a indiqué un jeu régulier, cela n'a pas allongé ses Cœurs (d'autant plus que le fit a été annoncé en différé... la priorité serait d'annoncer un sixième Cœur). Il y a un Carreau singleton au mort... La seule chance d'une levée en plus se situe à Pique. Il faut pas trainer, car si on donne la coupe directement, ils contrôlent encore éventuellement les Piques et pourront perdre la main à Trèfle à l'atout alors qu'ils n'ont rien perdu à Pique. Et les perdantes Piques tomberont comme des mouches sous les Trèfles d'Est! Donc, comme les donnes 1 et 2... Que fait-on? Pourquoi? Bon exercice!

Donne 6

TABLE 5.7 – Enchères

N	E	S	O
—	1P	2T	2K
—	2P	—	4P

Cette fois-ci, c'est à nous d'entamer. Au vu de notre jeu, avec AR 6^e à Trèfle, on choisit d'entamer l'as de Trèfle, afin de voir le mort et d'aviser, voici le jeu après la première levée (cartes jouées en bleu) :

	♠	?		
	♥	1-2 cartes		
	♦	?		
	♣	4		
♠	654		♠	5 cartes
♥	RD9		♥	?
♦	ARDX3	Contrat : 4P	♦	?
♣	V2		♣	3
	♠	A97		
	♥	65		
	♦	98		
	♣	ARX976		

FIGURE 5.12 – Donne 6

Le mort a 15 points, le déclarant a répondu 2P, enchère minimale et a 12–14 points. Nous en avons 11. Notre partenaire a 2 points au plus! Notre partenaire fournit le 4 de Trèfle, indiquant un nombre impaire de carte (2 et 3 sont tombés chez Est et Ouest). Nous en avons 6, il y en avait 2 au mort, il en reste 5 chez nord et Est. Notre partenaire en a soit 1 soit 3. S'il en a un, pas d'inquiétude d'offrir une levée, on peut rejouer le roi de Trèfle pour voir. Nous voyons à ce moment là que tout le monde fournit. Les Trèfles étaient répartis 2–2 chez les adversaires et notre partenaire a encore un Trèfle. Nous avons 2 plis, nous ferons encore certainement l'as d'atout. Mais où trouver une levée supplémentaire, sachant que notre partenaire a au maximum 2 points ?

Même si les beaux Carreaux du mort nous font peur, techniquement jouer une autre couleur nous fait tout autant peur puisque, lorsque nous n'avons aucun point (peut être deux chez le partenaire), toute ouverture offrira peut être une impasse facile et une levée. Alors quoi ? On joue atout pour se débarrasser de la main et on abandonne l'idée de gagner ? N'y a-t-il vraiment pas une carte qui pourrait être plus importante qu'il n'y paraît ?!

C'est ici qu'il faut se rendre compte qu'au vu des atouts faméliques en Ouest, notre 9 d'atout n'est pas si si mal... si par chance, notre partenaire a un X ou valet d'atout qu'il peut utiliser pour prendre un gros atout d'Est, si on prend le roi de l'as, et si DV d'est prend ne serait-ce que le X de Nord. Si il nous reste encore 2 Piques en main à ce moment-là, notre 9 est promu... Il suffit simplement du X ou du valet en Nord. Mais comment jouer le coup ?

Jouer en coupe-défausse est en général interdit, car cela permet aux adversaires de défausser une perdante tout en gagnant un pli. Ici, ils n'ont que très peu de perdantes... On continue du coup à jouer Trèfle au troisième tour, en coupe-défausse. Les adversaires tirent un tour d'atout, on prend un gros honneur d'Est avec notre as (il va pas partir petit...), et c'est là qu'on rejoue encore une fois Trèfle, à nouvelle fois en coupe-défausse. À ce moment là, il nous reste 9 et 7 d'atout, et si Nord joue le X ou le V, ceux-ci seront pris par le valet ou la dame. Il ne restera donc qu'une carte entre D et V pour Est, et notre 9 est promu ! Et c'est chuté !

Donne 7

TABLE 5.8 – Enchères

N	E	S	O
—	1P	2T	2K
—	2C	—	2SA
—	3C	—	4C

Cette fois-ci, c'est à nous d'entamer. Au vu des entames, le déclarant a probablement un bicolore majeur 5-5. Ouest lui, a un jeu régulier avec un fit Cœur. Il a plus que probablement 3 cartes à Cœur, 5 cartes à Carreau, deux cartes à Pique et donc 3 cartes à Trèfle. Au vu de notre jeu, avec A et R 6^e à Trèfle, on choisit d'entamer l'as de Trèfle, afin de voir le mort et d'aviser, voici le jeu après la première levée (cartes jouées en bleu) :

	♠	?		
	♥	1-2 cartes		
	♦	?		
	♣	8		
♠	654			♠
♥	D3			♥
♦	RDX64	Contrat : 4C		♦
♣	D62			♣
	♠	72		
	♥	V95		
	♦	AV		
	♣	ARVX94		

FIGURE 5.13 – Donne 7

Le mort a 13 points, nous en avons 14. Est a au moins 12 points vu son ouverture. Cela signifie que notre partenaire a maximum 1 point, voir probablement aucun ! Le 8 de Trèfle de notre partenaire indique un doubleton à Trèfle. Avec la dame de Trèfle troisième au mort, cela pourrait être pas mal. Sauf que le déclarant a aussi 2 cartes à Trèfle.

Rappelons que le déclarant a 5 Piques et 5 Cœurs en plus de ses 2 Trèfles. Cela signifie qu'il a au plus un Carreau. Avec AR de Trèfle et l'as de Carreau, nous avons 3 levées. Or, il en faut une de plus pour faire chuter. Quelle stratégie adopter ? Similairement à la partie précédente, on a des atouts pas si moches que ça. À comprendre : il suffit que RD d'Est tombe sans que nos atouts tombent (sur une coupe par exemple), et pouf, notre valet est promu. Voilà à quoi servira la coupe de Nord : à essayer de faire sauter un gros honneur d'Est pour valoriser notre valet.

Mais attention, que se passe-t-il si on joue trois Trèfles directement et que Nord coupe au 10. Alors Est sera libre de défausser son Carreau perdant. Et ensuite toute ses cartes seront gagnantes (pas de point en Nord et que des Piques — Cœur où nous ne pouvons prétendre à aucune levée). Il faut donc tirer l'as de Carreau d'abord, pour forcer la surcoupe

d'Est (sinon il défausse perdante sur perdante). Donc on joue AR de Trèfle, as de Carreau, puis Trèfle et on espère que Nord dégaine son plus gros atout et que celui ci fasse tomber R ou D d'atout chez Est et c'est gagné ☺.

Donne 8

TABLE 5.9 – Enchères

N	E	S	O
—	1P	—	2P
—	4P	—	—

Cette fois-ci, c'est à nous d'entamer. Au vu des annonces, le mort en Ouest a entre 6 et 10 points HLD. Le déclarant doit avoir au moins 19 HLD. Nous en avons 8. On a peu d'information initiale pour nous indiquer l'entame. On pourrait viser les entames doubletons en Cœur et Carreau. Ceci dit, la force de notre jeu est d'avoir 4 atouts de l'as. Dans ce genre de cas, il faut se rendre compte que si le déclarant coupe une fois, on se retrouve avec un nombre d'atout égal à lui. La stratégie de le raccourcir pourrait bien l'ennuyer. Dans cette optique, on peut envisager de jouer un petit Trèfle (nombre impair), sous son roi dans l'idée de faire couper la main longue. Nous entamons donc petit Trèfle sous notre roi, un des rares cas où l'on entame sous un honneur à l'atout. On voit avec plaisir que Nord prend de l'as et relance Trèfle. Avec les 9 points honneur affichés au mort, on se doute qu'avec le décompte des points, nord n'a plus de points honneur. En relançant Trèfle (du 8), il indique la parité du résidu (il lui reste un nombre pair de cartes, donc 2) et on voit la dame d'est tomber, que nous prenons bien entendu avec notre roi de Trèfle.

		♠ ?	
		♥ ?	
		♦ ?	
		♣ A	
♠ X85			♠ 5 cartes
♥ RD4			♥ ?
♦ RV92	Contrat : 4P		♦ ?
♣ X7 3			♣ 4
		♠ A432	
		♥ 98	
		♦ 76	
		♣ RV9 65	

FIGURE 5.14 – Donne 8

Il reste un Trèfle chez Nord et Ouest, il nous en reste 3. Nous avons fait deux plis et nous devons encore réaliser l'as d'atout. Il faut une levée en plus pour faire chuter. Cependant, les adversaires ont tous les points restant : ils n'auront pas de peine à retirer tous les atouts et faire les plis. Il faut donc tenter de raccourcir le déclarant en le faisant couper et obtenir

le même nombre d'atout que lui. Nous relançons donc Trèfle, du valet. Est coupe, et a maintenant (s'il avait bien 5 atouts au départ et non 6), le même nombre d'atouts que nous. Directement, les adversaires vont jouer atout pour faire tomber et espérer une bonne répartition. Il ne faut pas prendre de l'as, il faut faire raccourcir les adversaires. Au premier tour on voit que notre partenaire avait un Pique : on est maintenant surs d'avoir le même nombre d'atouts que le déclarant ! On ne met pas l'as au second tour non plus et on prend plaisir à regarder la tête du déclarant lorsque celui-ci se rend compte que Nord n'a plus d'atout.

À ce moment là, il reste un atout en Ouest, 2 atouts chez nous et 2 atouts en Est. Si Est joue atout, on prend de l'as, on fait couper à Trèfle et il n'aura plus d'atout, et on coupera à un moment pour faire encore un Trèfle (pour 2 chutes). S'il ne joue pas atout (ce qu'il n'a pas intérêt), on coupera à un moment donné, on jouera l'as d'atout pour la chute et en jouant Trèfle on laissera Est couper et une seule levée de chute.

Quand à l'atout, on dit que couper de la main longue ne sert à rien, c'est parce que c'est vrai et également parce que, quand un adversaire a 4 atouts contre nous : ça peut nous mettre dans l'embarras comme ici !

À retenir, lorsque l'on est long à l'atout, essayons de raccourcir la main longue ! Et ne plongeons pas de l'as tout de suite !

5.4 Défense à Sans-Atout — Analyse de quelques donnes

Nous faisons maintenant les mêmes types d'analyses mais sur le jeu à Sans-Atout.

Donne 1

TABLE 5.10 – Enchères

N	E	S	O
	1K		1C
—	1SA	—	3K
—	3P	—	3SA

Attardons-nous d'abord sur la séquence d'enchères. Est a 12–14 H et un jeu régulier (sans 4P et sans 4C). Ouest a fait un saut à 3K pour indiquer ses points et un beau fit Carreau. Ensuite, Est parle d'une force à Pique et Ouest conclut à Sans-Atout. C'est Sud qui doit entamer. Sans considération aucune sur notre jeu, la couleur Trèfle semble, sur base des annonces, le choix idéal pour entamer. En plus, nous en avons 5 de l'as, nous allons donc entamer petit prometteur, le 2 de Trèfle. La dame de Trèfle apparaît en Ouest, qui suit petit Trèfle et Nord prend le pli du roi (première carte jouée en bleu, deuxième en vert). Le valet de Trèfle est donc en Est (sinon vous pouvez légitimement en vouloir à Nord de ne pas l'avoir mis). Nord relance du 9 de Trèfle (parité du résidu) et nous indique qu'il lui reste un seul Trèfle après le 9. Est met le 7 de Trèfle et c'est à nous de jouer.

Faisons le compte. Nous possédons 7 points, le mort en possède 12, le déclarant en possède entre 12 et 14. On peut compter 7–9 points chez notre partenaire. Sans le roi de Trèfle, il lui reste entre 4 et 6 points, soit assez pour faire une levée. On peut espérer un roi voir même un as. L'attaque a pas mal de plis à faire en Carreau avec 5 beaux Carreaux. Nous pouvons prendre la main directement à notre As de Trèfle, pour rejouer Trèfle. À ce

	♠ ?	
	♥ ?	
	♦ ?	
	♣ K9	
♠ 95	Contrat : 3SA	♠ 2-3 cartes
♥ RD85		♥ 2-3 cartes
♦ AV953		♦ 2-4 cartes
♣ D4		♣ 37
	♠ R842	
	♥ 64	
	♦ AX86 2	
	♣ 42	

FIGURE 5.15 – Donne 1

moment-là, on peut espérer reprendre la main avec notre roi de Pique, a priori bien placé, et terminer nos Trèfles.

Le problème est, qu'en faisant les choses comme ça, on minimise nos chances de reprendre la main. Premièrement, l'attaque pourra tenter simplement de nous éviter, de faire les impasses dans le bon sens afin que nous ne reprenions pas la main. Par contre, si on ne prend pas le deuxième pli à Trèfle avec notre as, il suffira qu'ou Nord, ou nous même reprenions la main pour terminer les Trèfles et faire chuter le contrat. L'attaque sera obligée de prendre des risques dans les différentes couleurs et nous reprendrons la main.

Donc on ne prend pas la main au deuxième tour de Trèfle, ce qui consiste à réaliser un coup à blanc à Trèfle. De cette manière, Nord garde encore un Trèfle et s'il prend la main, pourra nous offrir la chute!

Donne 2

TABLE 5.11 – Enchères

N	E	S	O
			—
	1T	—	2SA
—	3SA	—	

Attardons-nous d'abord sur la séquence d'enchères. L'enchère d'Ouest montre 11–12 points et n'a pas de majeure 4^e. Sachant qu'il a passé d'entrée, il a précisément 11 points. Est doit avoir au moins 13 points pour annoncer la manche. Notre partenaire entame du 7 de Cœur et Est se dévoile :

Faisons le compte. Est a 14 points, Ouest 11 et nous en avons 10. Nord a exactement 5H. Difficile de lire une telle entame, de savoir si c'est un petit prometteur. Difficile de savoir qui a le roi de Cœur. Nous jouons le 5 de Cœur pour donner la parité. Les adversaires ont la main et jouent Trèfle et notre roi passe. Nous avons donc réalisé le pli avec le roi de Trèfle,

		♠ ?	
		♥ 7	
		♦ ?	
		♣ ?	
♠ 2-3 cartes			♠ R83
♥ 2-3 cartes			♥ RD
♦ ?	Contrat : 3SA		♦ R76
♣ ?			♣ DVX95
		♠ ADV5	
		♥ 8532	
		♦ X832	
		♣ R	

FIGURE 5.16 – Donne 2

couleur que les adversaires cherchaient à affranchir. Cela indique que notre partenaire a l'as de Trèfle. Comme il n'a que 5 points, il n'a probablement pas l'as de Cœur (peut-être le valet). Cœur semble donc peine perdue. Il faut envisager de changer de couleur !

Jouons plutôt petit Pique pour indiquer que nous avons des honneurs à Pique. Lorsque Nord prendra la main à l'as de Trèfle, nous pourrons l'appeler fortement à Pique en défaussant le 8 de Cœur et nous aurons ADV de Pique derrière le roi second d'Est pour 3 levées garanties à Pique. Cela, combiné avec les 2 plis à Trèfle, est une chute certaine !

Nous analysons cette donne pour montrer que parfois, à Sans-Atout, on peut envisager de faire un switch de couleur. Souvent, on tente de persévérer dans la couleur de l'entame, mais ce n'est pas systématique ! Ici, le décompte des points et l'analyse du jeu est primordiale pour comprendre que Nord n'a pas l'as de Cœur et que Cœur n'est pas la bonne couleur. Il faut une fois jouer Pique pour raccourcir est et indiquer notre volonté de poursuivre à Pique ! Ajoutons également que, au vu des points de Nord, il ne sera pas possible de traverser Est deux fois à Pique. Il faut accepter d'offrir un pli à Pique, et il faut le faire directement tant que Nord a encore sa reprise de main !

Les adversaires, a priori, vont continuer à essayer d'établir les Trèfles et notre partenaire prendra gentillemeent l'as pour mettre nos adversaires dans l'embarras !

Les tournois

Dans ce chapitre axé compétition, nous rappelons, tout d'abord, l'essentiel à connaître pour jouer en tournoi. Nous expliquons également les différents types de tournoi, et comment il faudrait — idéalement — adapter sa façon de jouer en fonction du tournoi.

6.1 Le minimum syndical à connaître pour un tournoi

Ici nous proposons de faire un bref récapitulatif des choses impératives à savoir en tournoi.

6.1.1 Enchères

- Être capable de trier ses cartes et compter ses points. Faire attention au nombre de majeures, c'est déterminant pour la suite.
- Connaître la quantité de points nécessaires pour envisager manches (25H pour 3SA, 26H pour 4M, 30H pour 5m) / chelems (33H pour 6, 37H pour 7)
- Connaître les ouvertures : savoir distinguer les cas sur 1M, 1m et 1SA
- Savoir répondre aux ouvertures : connaître la liste des priorités
 - Si on a 12 points et que notre partenaire ouvre, ça doit faire TILT! « Ah, on risque d'aller jouer la manche, faut pas que je fasse d'enchères faibles » (*coucou Jean*)
 - Sur 1M avec au moins 6 points, en priorité : fit M. Ensuite, dépend de la zone de points (1SA = 6–10), palier 2 : au moins 11 points (si ouverture à Cœur et 4 cartes à Pique, on annonce nos 4 Piques avec 1P !)
 - Sur 1m avec au moins 6 points : on annonce sa majeure 4^e (ou la plus longue). 1SA = 6–10 points et pas de M4 ; palier 2 : au moins 11 points (2–3SA : régulier, pas de M4 et 11–12 ou 13–15 points). Si on possède 5 cartes dans une mineure et 4 cartes dans une majeure, on va annoncer notre majeure en priorité si on est faible. Par contre, si on est fort, on peut se permettre de prendre notre temps. Répondre 2m sur 1m est rare et indique au moins 4–5 cartes à m, 10 points max et dénie des majeures

- Sur 1SA, Texas (dès que majeure 5^e), ou Stayman (au moins 8 points et M4) ou proposer/conclure à la manche ou au chelem en fonction de sa zone de points
- Lorsque le répondant répond une enchère à la couleur après une ouverture à la couleur (pas SA) : OBLIGATION à l'ouvreur de reparler (*coucou Albane*) → il se décrit le plus facilement possible
 - * L'ouvreur se décrit : bicolore (nouvelle couleur), régulier (SA), rallonge sa couleur initiale... Le répondant après cela peut faire des enchères faibles (répéter sa couleur ou revenir à la couleur de l'ouvreur) ou des enchères fortes (2/3T Roudi sur 1/2SA ; 3^e et 4^e couleur Forcing)
- Reconnaître une enchère faible d'une enchère forte ! En général, répéter sa couleur (sans saut) est faible !
 - Savoir reconnaître un contrôle, savoir reconnaître un Roudi (1X — 1Y — 1SA — 2T Roudi !), une 3^e Forcing (1m — 1M — 2m — enchère minimale possible pas à M) ; la 4^e Forcing (1X — 1Y — 1/2Z — la 4^e forcing est la couleur non nommée !)
 - Connaître les zones de points des réponses : 1M — 2M , 1m — 2m, 1X — 1SA : (2M, 2m, 1SA) sont toutes des réponses de 6–10 points et pas plus de 10 points ! Ce sont des réponses faibles (mais indispensables si l'ouvreur a 19 points !)
- Connaître la réponse au Stayman : 2K (pas de M4), 2C/2P (C/P 4^e), 2SA (C et P 4^{es})
- Après un Texas, réponse obligatoire à l'enchère +1 (transfert). 1SA — 2K (Texas Cœur) → on met 2C et puis l'autre connaît les zones de points et distributions et avise
- Connaître la réponse au 4SA Blackwood (5T : 4 ou 1 clé ; 5K : 3 ou 0 clé ; 5C : 2 clés sans D atout ; 5P : 2 clés et dame d'atout). Ce serait bête de louper un chelem parce qu'on se souvient pas de ça...

Pour les interventions, on se souvient que :

- On ne peut intervenir qu'à partir d'une belle couleur 5^e et au moins 8 points au niveau 1, au moins 10 points au niveau 2. On intervient pas à la couleur adverse (si un adversaire a ouvert d'1P et qu'on a 5 beaux Piques : on se tait ! (*coucou Aurélien petit con*))
- Pour répondre à l'intervention de son partenaire en changeant de couleur, il faut également 10 points et une couleur 5^e
- Les barrages se font à partir de belles couleurs 6^{es} : il faut faire un saut pour les annoncer ! (Attention, les ouvertures à 2T et 2K sont des ouvertures fortes)
- En intervention, pour répondre et dire que l'on est fort (à partir de 11), on peut utiliser le Cue-Bid : enchère des adversaires. Par exemple, pour répondre à l'ouverture M de son partenaire après une intervention à la couleur adverse (à 2T par ex), enchérir cette couleur adverse indique un fit M et au moins 11 points. Par exemple, pour répondre à l'intervention de son partenaire, enchérir la couleur de l'ouvreur (adverse) indique au moins 11 points (et un fit M si intervention majeure).

- Pour contrer, il faut au moins 12 points et des couleurs annexes minimum 3^{es}. Obligation de répondre à un contre (sauf si l'adversaire parle entre temps) : moins de 8 points : plus faible enchère sans saut ; 8-11 : on fait un saut et on annonce sa couleur 4^e (ou SA) (double saut si couleur 5^e). Si plus de 12 points : on annonce la manche, Cue-Bid.
- Si on a un fit X^e, on peut viser X plis. Un fit 9^e ou 10^e à Cœur peut mener, en enchères compétitives (ou en barrage) à annoncer au palier 3 ou 4 sans trop de problème.

6.1.2 Signalisation

Il est indispensable d'être capable de donner sa parité. A défaut de le faire systématiquement, être capable de le faire quand cela compte !

Ensuite, il faut savoir réaliser nos appels : **Lorsque l'on défausse, la couleur défaussée ne nous intéresse pas. Petit/grand de cette couleur appelle la plus petite/grande couleur qui reste**

Si on ouvre une nouvelle couleur, on utilise la convention de petit prometteur. Au cours de la partie, lorsque l'on ouvre une nouvelle couleur, une petite carte promet un gros honneur dans cette couleur, afin de faciliter la vie à notre partenaire.

Lorsque l'on donne une coupe, on signale la couleur que l'on souhaite être jouée après pour pouvoir reprendre la main (petit atout → petite couleur qui reste, hors atout).

6.1.3 Entame

Il faut connaître les principes d'entame.

1. À la couleur : singleton, parité, tête de séquence (2 cartes), doubleton, dans la couleur du partenaire (on débloque si gros honneur / parité sinon). On évite d'entamer sous un honneur.
2. À Sans-Atout : couleur la plus longue, petit prometteur (i.e. entamer sous un honneur : à SA, on peut!), tête de séquence (3 cartes), dans la couleur du partenaire (on débloque si gros honneur, parité sinon).

6.1.4 Stratégie en attaque

À la couleur

On compte nos perdantes ! La coupe de la main courte est toujours précieuse pour enlever une perdante !

À Sans-Atout

On essaie d'affranchir une couleur (coups à blanc pour faire tomber les honneurs adverses avant de reprendre la main et faire défiler nos couleurs longues). Idéalement, on essaie d'affranchir une couleur tant qu'on tient/maitrise les autres !

6.1.5 Ne pas oublier

N'oubliez pas qu'on peut demander les significations des enchères adverses, autant en terme de distribution et zone de points. Cela pourra peut être aider ☺

6.2 Les différents types de tournoi

6.2.1 Le compte des points

Bien que celui-ci ne doivent pas être connu par cœur, il est utile d'avoir une idée de l'ordre de grandeur associé aux différents contrats. Les grands principes :

- A palier égal, un contrat à SA vaut toujours 10 points de plus qu'en Majeure. A palier égal, le score est toujours inférieur en mineure. Ceci signifie que 3SA+1 rapporte plus qu'une manche en Majeure réussie =.
- Une manche non vulnérable rapporte autour de 400 points (400 pour 3SA=, 430 pour 3SA+1), 420 pour la manche en M (=) et 400 pour la manche mineure (=). En vulnérable, on rajoute 200 points
- En étant Non-vul/Vul, chaque levée de chute (non contré) vaut 50/100 points.
- En cas de contre, la première levée de chute vaut $100(NV) / 200(V)$, la seconde vaut $200(NV)/300(V)$. **Un contrat vulnérable contré chuté de 2 vaut donc 500 points** (face à une manche vulnérable : c'est gagnant ! face à une manche NV, c'est perdant...). En non-vulnérable, il faut chuter de 3 pour perdre 500 points. Ces ordres de grandeur valent la peine d'être retenus.
- Il en va de même pour les chelems. Pour rappel, la marque de chaque contrat est indiqué sur les cartons d'enchère associés (sur les X pour les points de chute).

Les barrages vont donc dépendre de cette vulnérabilité. En cas de non vulnérabilité, on hésite encore moins à faire des enchères de sacrifice.

Tournoi par paire (TPP)

Un tournoi par paire (comme les rondes de France) est un tournoi pour lequel chaque donne est équivalente et possède la même pondération. Le classement par donnes se fait par rapport aux points inscrits : celui qui a pris le plus de points est le TOP, il sera premier. C'est ainsi qu'on associe un pourcentage à chaque équipe. Ce dernier ne dépend absolument pas des écarts de points. Battre une autre paire de 600 points ou de 10 points (3SA+1 par rapport à 4M=) n'a pas de différence en terme de pourcentage. Ceci dit, si tout le monde réalise 4M= et que vous êtes seuls à réaliser 3SA+1, vous aurez le top ! Dans ce genre de format, on cherche naturellement à faire la surlevée, que ce soit en attaque ou en défense.

Tournoi « duplicate »

Le tournoi duplicate, quant à lui, établira son classement par rapport à l'addition des points gagnés à chaque donne, traduit dans une échelle nommée « IMP » (International Match Points). En fait, on fait la différence de points gagnés entre les différentes paires qui jouent les mêmes donnes et c'est cette différence qui est traduite. Cette traduction (non linéaire) est résumée au tableau 6.1.

Ce qui est important de remarquer, dans cette échelle IMP, c'est qu'une différence de 10 points équivaut à 0 IMP : il est donc strictement équivalent de réaliser 4P que 3SA+1. Pour cette raison, les joueurs vont changer de façon de jouer : ils vont avoir tendance à tenter 3SA+1 en TPP, même avec un fit Majeur. Tandis qu'en IMP, on prend moins de risque. De même façon, en TPP, on cherche à faire une surlevée pour gagner un « TOP », quitte à prendre un risque et perdre un contrat. En IMP, on assure toujours le contrat.

TABLE 6.1 – Echelle IMP

Différence de points	Points IMP
20–40	1
50–80	2
90–120	3
130–160	4
170–210	5
220–260	6
270–310	7
320–360	8
370–420	9
430–490	10
500–590	11
600–740	12
750–890	13
900–1090	14