

## Bases du systeme d'enchères



### 0.Principes de Base.

Un système d'enchères doit être souple (il doit permettre le jugement du joueur) et suffisamment précis tout en restant confidentiel (éviter de décrire parfaitement la main du déclarant afin d'éviter l'entame mortelle des adversaires). Il doit aussi éviter les annonces défensives des adversaires, donc leur prendre de l'espace. De plus, partager le système et les conventions avec son partenaire est fondamental pour progresser à l'enchère : 3 critères me semblent essentiels pour évaluer les conventions :

- Intérêt technique
- Fréquence d'utilisation
- Mémorisation

Il y a plus à gagner en uniformisant le système d'enchères qu'à le complexifier. Dans son livre (Améliorez votre efficacité !), P Burtin précise les 9 principes de base à adopter qui permettent d'éviter de nombreux pataquès, surtout sur **intervention adverse**.

**Principe 1 :** Sur la nomination d'une Majeure, les jumps dans une nouvelle couleur sont naturels et fittés.

**Principe 2 :** Les jumps en Majeurs au palier de 2 sont toujours faibles

**Principe 3 :** En cas d'enchères compétitives, les soutiens en jumps sont toujours compétitifs.

**Principe 4 :** Les contres à bas paliers sont punitifs quand :

- On contre une enchère adverse à Sans Atout
- Le contreur a les atouts placés derrière la main présumée longue
- Son propre camp a nommé Sans Atout
- Les enchères ont démarré par un 2 sur 1
- Les adversaires ont nommé 3 couleurs

**Principe 5 :** Quand l'un des deux camps est fitté, les contres ne sont pas punitifs jusqu'au palier de 3 inclus.

**Principe 6 :** Les cue-bids directs sont toujours fittés que ce soit en mineur ou en majeur.

**Principe 7 :** Les cue-bids à saut, montrent un fit et une courte : en enchères compétitives, le seul Splinter est dans la couleur adverse.

**Principe 8 :** Lorsque les adversaires contrent une enchère conventionnelle (donc ils ne prennent pas d'espace), par défaut on ne change pas les conventions.

**Principe 9 :** Toute enchère pouvant être interprétée comme naturelle sera naturelle.

**Principe 10 :** S'approprier son système.

**Ne pas oublier le principe de la vitesse d'atteinte (Cf fichier un peu de philosophie des enchères sur le site du wiki)**

### 1. Méthode de Base.

- Majeure 5<sup>me</sup>, Meilleure Mineure.
- Sans Atout : 15-17 H & Stayman 4 paliers, Texas (♠ ⇒ ♣, ♣ ⇒ ♦)
- 2 Majeure : faible 6 cartes.
- 2 ♣ : Fort indéterminé relais 2K ou couleur intéressante HHHxxxx.
- 2 ♦ : Forcing de manche (2C = rien, 2P = 1 As majeur, 3T/3K = as de la couleur, 3C/3P/3SA = 2 As en même couleur, même rang et mélangés)
- 2 SA : 20 à 21 H (Majeure par 5 possible).
- 3 X : faible 7 cartes & moins de 10H (enchère plutôt positive en mineure).
- 3 SA : Mineure affranchie sans autre reprise.
- 4 X : faible 8 cartes (dénie deux as).
- Drury fitté
- Sputnik généralisé jusqu'à 3♠
- Blackwood 5As, question à la dame d'atout par la collante
- Truscott généralisé sur intervention adverse (1M 2X 2SA = fitté 3/4 cartes 11H+) : Truscott = convention sur 1X contre 2SA (fitté limite 4 atouts) 3X = faible 4 cartes.
- 2SA mini Maxi après un bicolore cher
- Rubenshol
- Roudi

### 2. La signalisation.

#### 2.1 Jeu à la couleur :

Entame en pair impair strict ou tête de séquence.

Défausse pair Impair

#### 2.2 Jeu à Sans Atout :

Entames : Tête de séquence, pair impair pour le partenaire, 4<sup>me</sup> meilleure, Top of nothing

Appel direct sauf sur entame de l'As ou de la Dame, petit appel.

Défausse pair Impair

### 3. Les interventions sur ouverture adverse :

#### 3.1 L'ouverture est au niveau de 1 :

L'intervention par une couleur supporte l'entame.

Les annonces de bicolore sont des Michaels précisés (uniquement en Majeures).

Sur la séquence 1m passe 1M ? :

- contre = bicolore des deux autres
- 1SA = 6m' & 4M'

Sur 1 SA, les interventions se font comme suit en 2<sup>me</sup> position : en 4<sup>me</sup> position :

- Contre : 5 cartes à cœur et une mineure
- 2 ♣ : Landy (5-5 M)
- 2 ♦ : 5 cartes à Pique et une mineure
- 2 ♥ : Au moins 6 ♥
- 2 ♠ : Au moins 6♠
- 2SA : beau bicolore mineure
- 3♣/♦ : Unicolore mineure

en 4<sup>me</sup> position :

- Contre : les Majeures
- Sinon, tout naturel

### 3.2 L'ouverture est au niveau de 2 et plus :

Sur une ouverture de 2M, on ne se préoccupe que de la Majeure :

- 3M : bicolore mineure ou demande d'arrêt pour 3SA.
- 4m : bicolore autre Majeure et la mineure annoncée
- 4SA : Gros bicolore mineure (au moins 6-5)
- 2SA = 16 18H de beaux arrêts
- 2Y ou 3X = unicolore

## Quelques conventions particulières

### 1. Le Blackwood :

#### 1.1 Le Blackwood 5 Clefs

Il permet de vérifier qu'il ne manque pas 2 Clefs lors de la recherche d'un chelem. On considère les 4 As et le Roi d'atout comme les 5 Clefs : la présence de la dame pourra être explorée ensuite.

La demande des clefs se fait par l'enchère de 4SA **après être passé par des enchères de contrôles**. Les réponses sont :

- 5♣ : 0 ou 3 Clefs
- 5♦ : 1 ou 4 clefs
- 5♥ : 2 Clefs sans la dame d'Atout
- 5♠ : 2 clefs et la dame d'atout
- 5SA : 2 clefs et une chicane utile

#### 1.2 La convention PÉPÉ

Sur une intervention adverse contre un Blackwood, 2 cas sont à considérer :

##### 1.21 L'intervention est à un palier au dessus de la couleur jouée :

- Passe = Nombre pair d'As.
- Contre = Nombre impair d'As.

##### 1.22 L'intervention est à un palier en dessous de la couleur jouée :

- Passe = Premier palier (3-0).
- Contre = Deuxième palier (4-1).
- Premier palier au dessus : 2 clefs sans la dame d'atout.
- Deuxième palier au dessus : 2 clefs et la dame d'atout.

### 2. Les réponses à une ouverture Majeure (système complet) :

Ouverture en N°1 ou N°2 : (Exemple sur les cœurs applicables aux piques)

- 2♥ : fit (par 3 ou 4) 6 11 HLD,
- 2SA : fitté 3 cartes 11-12 HLD,
- 3♥ : fit par 4 cartes (11-12HLD) : on compte les 2 points de distribution pour le 9<sup>me</sup> atout plus les autres.
- 4♥ : fit Fit 4<sup>me</sup> voir 5<sup>me</sup> dans une main faible et distribué
- 3SA : Fit au moins 4<sup>me</sup> 13-15DH sans belle couleur annexe ni singleton
- 4♥ : Barrage avec 5 atouts, jeu faible et distribué.
- 4♣/4♦ : Splinter (la courte et 5 atouts dans une main de 9H maxi)

Ouverture en N°3 ou 4 après des passes :

Le but est de récupérer une manche si l'ouvreur n'est pas faible donc :

- 2♥ : fit (par 3 ou 4) 6 11HLD
- 3♥ : main faible et distribuée barrage.
- 2SA : fitté 4 cartes, un singleton dans une main de 12-13HLD (environ 10-11H)
- 2♣ : drury demandant la valeur de l'ouverture, donc fit obligatoire
  - o 2♦ : réponse ambiguë, ouverture minimale ou des carreaux
  - o 2♥, belle ouverture et 6 cartes
  - o 3X : belle ouverture et couleur annexe

**3X**: enchère de rencontre, 5 belles cartes et un fit de 4 cartes dans une main de 12-13HLD.

### 3. La séquence 1min – 1M – 2SA :

Principes généraux :

- L'annonce de l'autre mineure au niveau de 3 promet 5 cartes en Majeure : la redemande de l'ouvreur est la suivante :
  - o 3♥ : fit cœur (sur 1♥) ou 4 cartes à cœur (sur 1♠)
  - o 3♠ : fit pique (sur 1♠) ou 4 cartes à pique (sur 1♥)
  - o 3SA : ni l'un, ni l'autre
- Le soutien de la mineure au niveau de 3 promet 5 cartes.
- Le soutien de la mineure au niveau de 4 promet un 5-5 avec espoir de chelem.
- La nomination de la Majeure au niveau de 4 promet 6 cartes sans espoir de chelem.
- La nomination de la Majeure au Niveau de 3 promet 6 cartes et espoir ( ou certitude de chelem). L'ouvreur déclare 3SA sans honneur dans la Majeure sinon 4 M dans une main quelconque et fittée, sinon premier contrôle.

La séquence 1m - 1♠ - 2SA :

- 3♥ promet au moins 4 cartes à ♥, donc en corollaire 5 cartes à ♠.
- 4♥ promet 5 cartes à ♥, donc en corollaire 5 cartes à ♠ limitée à la manche.

**Attention** : la séquence 1m - 1♥ - 2SA denie cartes à ♠ de l'ouvreur.

### 4. La séquence 1K – 2T :

Sans être forcing de manche, cette séquence implique de jouer pratiquement au palier de 3 : le but est de retrouver le fit 4-4 en Majeure ou de jouer la manche à 3SA de la bonne main.

⇒ Les séquences non forcing :

1K 2T                      ou                      1K 2T  
2K 2SA                      2K 3T

règle : on répète 2K avec 4 cartes dans la zone 12-13 points avec un doubleton non gardé.

⇒ Les séquences forcing :

1K 2T  
2K 3K                      soutien forcing indiquant 4 cartes par un honneur.

1K 2T  
2K 2C                      nouvelle forcing de manche, on considère dans un premier la présence de 4 cartes à Cœur chez le répondant ⇒ **Le saut à 4 cœur est interdit.**

Les reponses sont naturelles indiquant une force, afin de jouer 3SA de la bonne main.

1K 2T

2K 2P nouvelle forcing de manche, idem séquence précédente, mais un problème lié à la place disponible apparaît. Conventionnellement, la redemande de 3C indique 4 cartes à pique et un arrêt Cœur, 3P déniant cet arrêt.

1K 2T

2C/P forcing de manche, idem bicolore cher mais atténué.

1K 2T

2SA forcing de manche (mini, maxi), toutes les deuxièmes enchères du répondant sont naturelles.

1K 2T

3SA Enchère décrivant une main 4441 de 15 17H (singleton ♣).

### 5. Le Roudi (séquence 1m passe 1M passe 1SA passe ?)

2♣ : relais indiquant un espoir de manche avec souvent 5 cartes en Majeures

2♦ : non fittée

2♥ : fittée ouverture minimale

2♠ : fittée belle ouverture

Corolaires :

Toutes les mains comportant une Majeure 6<sup>ème</sup> et forcing de manche, passeront par un saut dans la Majeure (au niveau de 3 = espoir de chelem).

La répétition de la Majeure indique une main faible

### 6. La défense contre l'ouverture de 1SA faible (10 à 14 H) :

#### Principe :

- On contre comme si on avait contré en face d'une ouverture de 1♣/1♦.
- 2♣ est un appel aux majeures (style Landy donc au moins 5-4, de préférence 5-5).
- Toutes les autres enchères sont exprimées en Texas dans le but de découvrir un fit 6-2 ou de décrire des bicolores 5-5, en annonce économique.

Contre : 13 H et plus, pas d'enchères évidentes.

2♣ : Appel aux majeures (style Landy).

2♦, 2♥, 2♠, 3♣ : Bonne couleur 6<sup>ème</sup> annoncée en Texas pour faire entamer l'ouvreur et permettre une autre enchère du Numéro 2 (Main puissante ou bicolore).

Les réponses du Numéro 4 (Ouvreur Numéro 1).

1SA – Contre – Passe - ? : Transformer dès que ça va chuter (à partir de 8 à 10 H)

- Si pas 8 H, annoncer sa première couleur de 5 cartes.
- Dans le cas où nous n'avons pas de couleur 5<sup>ème</sup>, s'enquérir de la signification du passe (Si forcing, donc surcontre de l'ouvreur, passe en attendant la suite des événements). Si le passe est non forcing, alors 2♣ est un SOS (partenaire essayons de jouer dans une couleur 8<sup>ème</sup> chez nous : fit 4-4).



**En quatrième position : Tout naturel, le contre indique que l'on possède la couleur répondue (Exemple : 2K passe 2C/2P = j'ai les cœurs, les piques)**

**8. Séquences particulières :**

**⇒ Les adversaires interviennent à 2M, 2SA, 3T (bicolore) sur une ouverture majeure de 1 ♥/♠ :**

**Le principe est le suivant :**

- le Cue bid est forcing de manche et plus.
- 3SA est un soutien de 4 cartes dans une main régulière (la manche).
- Contre : enchère souple provenant d'un fit de 2 cartes (au moins 1 H), de 5 cartes dans la quatrième couleur dans une zone de 9 10 H régulier à semi régulier.
- Annonce de la quatrième couleur : 6 belles cartes (AR109xx) et plus (RDVxxxx) dans une main de 8 à 10 H.
- 3 dans la majeure d'ouverture, fit compétitif (beau 2M en enchère à deux).
- 4X Splinter (X = une des couleurs du bicolore).
- 4M Conclusif.

**Il y a deux Cue Bid possibles :**

- Cuebid le plus faible : Fit dans la couleur
- Cuebid le plus fort : Quatrième couleur forcing de manche (au moins 5 belles cartes, 6 préférables)
- Le principe est le suivant :

**Exemple (Michael Cue bid précisé) 1 ♠ 3♣ ?**

**3♦ correspond aux piques (cue bid le plus faible)**

**3♥ correspond aux Trèfles (cue bid le plus fort).**

**⇒ Les adversaires interviennent à 2K (bicolore majeure) sur une ouverture de**

**1♣/♦**

**Principe de base : on recherche en priorité le contrat de 3SA (s'il existe) ou la manche en mineure ;**

- Contre : enchère souple provenant d'un semi fit (au moins 1 H second), de 6 cartes dans l'autre mineure dans une zone de 9 10 H régulier à semi régulier ou d'un jeu beaucoup plus fort ou distribué.
- Soutien au niveau de 3 : compétitif (5 cartes à ♣, 4 cartes à ♦).
- 2SA : arrêt dans les deux majeures 9 10 H.
- L'annonce d'une majeure indique un arrêt afin de jouer 2SA à 3SA.
- 3SA pour les jouer.
- 5 ♣/♦ : pour les jouer.

**⇒ Les adversaires interviennent sur 2T, 2K ou 2C dans la séquence 1SA – 2X**

**Contre :**

**Le principe de base est de faire jouer la main qui possède l'arrêt dans la couleur supposée des adversaires :**

**Exemple : 1SA Passe 2♣ Contre**

**??**

**Passe : une Majeure 4<sup>ème</sup> sans tenue Trèfle.**

**Surcontre : punitif, propose de jouer ce contrat.**

**2♦ : pas de Majeure, pas de tenue.**

**2♥/♠** : quatre cartes avec tenue ♣.

**2SA** : pas de Majeure, tenue à ♣.

**3♣** : les deux Majeures 4<sup>ème</sup> sans tenue Trèfle.

**3♦** : les deux Majeures 4<sup>ème</sup> avec tenue Trèfle, on repart en sous Texas (4♣/♦).

**Exemple 2** : 1SA Passe 2♦/♥ Contre

??

**Passe** : Pas de fit et pas de tenue dans a couleur adverse

**Surcontre** : Fit et pas d'arrêt dans la couleur adverse

**2♠/2♥** : la Majeure annoncée et l'arrêt dans la couleur adverse.

**2SA** : naturel , Arrêt sans le Fit.

**Exemple 3** : 1SA Passe 2♣ 2♥/♠

??

**Passe l'autre Majeure** 4<sup>ème</sup> possible sans tenue ♥/♠.

**Contre** : punitif

**2♠/3♥** : la Majeure annoncée et l'arrêt dans la couleur adverse.

**2SA/3SA** : naturel , Arrêt sans la majeure 4<sup>ème</sup> supposée du partenaire.

### **9. Le Rubenshol (1SA 2X ??) :**

Le principe de base est d'indiquer à l'ouvreur s'il y a une possibilité de manche, donc :

- toutes les enchères au palier de 2 dans une couleur dénie la manche (couleur 6<sup>ème</sup> commandée par au moins un honneur)
- A partir de 2SA, toutes les enchères sont des Texas, forcing de manche.
- Le Stayman est remplacé par le Texas impossible , exemple :  
1SA 2♥ 3♦                      **Stayman pour les piques**

### **10. Les réveils sur ouverture 1 à la couleur :**

Les principes de base sont :

- par une couleur, limitée à 13 HL
- par 1SA = 10-12H
- par 2 dans une couleur = belle couleur 6<sup>ème</sup> et belle ouverture
- par 2SA = 17-19H
- par contre, toutes les autres mains (Attention le contre ne promet pas l'ouverture, il peut être fait à partir de 8HL)
  - o suivi de 1SA = 15 17H
  - o suivi d'un cue bid = 20HL et plus
  - o suivi d'une couleur = équivalent de 1X et redemande à 3X

Le principe est de faire jouer la main qui a l'arrêt dans la couleur adverse, donc on va jouer les réponses en Texas. (Cf développement ci-joint).

### **11. La défense contre les ouvertures de 2 Majeures faibles ou bicolore :**

Les principes de base sont : on ne se préoccupe que de la couleur annoncée :

Le contre est d'appel (au moins 14H), pas d'enchère évidente ou 19h et plus, la suite est la suivante :

2SA (mini Cue Bid) = 10H mini, forcing de manche

Sur 2♥ - Contre -

Sur 2♠ - Contre -



## Systeme de competition

2♠/3♣/3♦ 0-9H Naturel

2SA mini Cue bid

3♥ forcing de manche sans 4♠

3♠ 8-10H 5 cartes

3SA Naturel

4♠ 10 H et plus 5 cartes

3♥/3♣/3♦ 0-9H Naturel

2SA mini Cue bid

3♠ forcing de manche sans 4♥

3SA Naturel

4♥ 10H et plus 5 cartes

Pour la redemande de l'ouvreur (après ce 2SA mini Cue bid), il y a plusieurs systemes, Alain Levy preconise celui-ci :

- 3♣ : main banale 14 -15 H donc possédant 4 M'

- 3♦ : main possédant 5 Carreaux et 4M'

Sur 2♥ Contre 2SA :

3♥ Forcing de manche avec 4♠

3♠ 5 cartes à ♠ sans l'arrêt Cœur

3SA 5 cartes à ♠ avec l'arrêt Cœur

Sur 2♠ Contre 2SA :

3♥ Forcing de manche avec 5♥

3♠ 4 cartes à ♥ sans l'arrêt Pique

3SA 4 cartes à ♥ avec l'arrêt Pique

Toutes les enchères à partir de 3♦ sont forcing de manche : sur 2♠ Contre passe 2SA passe 3♥ le répondant passe par 3♠ pour déceler l'arrêt ♠.

Sur 2♥ Contre passe 2SA

3♣ passe ?

Passe : mini préférence ♣

3♦ : mini préférence ♦

3♥ : Fort (11H+), 4♠ sans arrêt ♥

3♠ : Mini 4♠

3SA : Fort (11H+) 4♠ & arrêt ♥

Sur 2♠ contre passe 2SA

3♣ passe ?

Passe : mini préférence ♣

3♦ : mini préférence ♦

3♥ : mini 4♥

3♠ : Fort 4♥ sans arrêt ♠

3SA : Fort 4♥ & arrêt ♠

**Tout le reste à l'instinct**

**Règle N°1 : Le bridge est un jeu où il faut accepter l'erreur. Il faut rester concentré et prendre les donnes une par une, ON OUBLIE LA DONNE PRÉCÉDENTE !**