

Bases du système d'enchères



Bridge ENS

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 : *S'approprier son système.*