Les mécanismes des enchères au Bridge

1. Introduction :

Au Bridge, la première phase que nous appelons les enchères sont une source inépuisable de quiproquos et de « gros pâtés ». Je vous propose dans ce cours, de vous éclairer sur les mécanismes principaux et fondamentaux des enchères afin d'éviter un maximum d'erreurs de fond qui sont le fond de commerce des discussions après un tournoi : en général le jeu de la carte, nous avons une solution donnée par l'ordinateur, mais pour les enchères c'est plus compliqué.

2. Les enchères :

Quand vous posez la question, à quoi servent les enchères, à plusieurs bridgeurs, la réponse qui vous est souvent proposée est la suivante : les enchères servent à décrire notre jeu afin de déterminer le meilleur contrat. Malheureusement, avec cette définition, nous avons tendance à trop parler et à donner un maximum d'informations à la défense, qui je vous le rappelle, ne sont pas forcément des « bredins ». Donc je vais vous proposer une autre définition puis les grands principes des enchères.

2.1 Définition :

« Trouver le contrat optimal de la paire »

Pour cela, on véhicule des informations via des enchères, qui sont un langage et comme tout langage nous avons :

- **Un Alphabet :** c'est la boite à enchère avec tous les contrats de 1 Trèfle à 7 Sans Atout augmenté des 3 cartons Passe, Contre et Surcontre.
- **Un Vocabulaire :** c'est l'ensemble des cartons de l'alphabet qui aboutissent au contrat final. À ce stade, je tiens à faire la remarque suivante : compte-tenu des différences régionales, il y a plusieurs vocabulaires pour une même séquence d'enchères (c'est le système qui le préconise).
- **Une Grammaire :** c'est la signification d'une enchère dans tel type de situation.

Attention : comme dans toute langue, la grammaire joue un rôle essentiel.

Voyons les deux règles de base de cette grammaire :

2.11 Le principe de la vitesse d'atteinte :

Le but principal de cette règle est de ne pas donner d'informations aux adversaires. Donc dès qu'un des deux joueurs connaît parfaitement le contrat optimal de la paire, il l'annonce rapidement. Dans le cas contraire, on continue les enchères en vue de le déterminer.

Énoncé de la règle :

Plus on va vite vers un objectif donné, moins on va loin.

Plus on va lentement vers un objectif donné, plus on va loin.

Voyons cela sur 5 types d'enchères aboutissant au même contrat final.

Manche possible mais lointaine (barrage contre les adversaires)

1♠ - 4♠ Faible 5 cartes et un singleton ou chicane (12-15HLD avec au moins 5 points de distribution).

1♠ - 2♣ 12-14HLD, avec le Fit. L'ouvreur peut reparler s'il est fort avec une main

2♦ - 4♠ du type **♠ ADxxx ♥ x ♦ ARxx ♣DVx** (tous les points jouent).

1♠ - 2♣ Partenaire, j'envisageais le chelem, regarde tes cartes.

2♦ - 3♠ C'est une enchère de type quantitative.

4♣ - 4♠

1♠ - 2♣ Partenaire, un chelem est possible.

2♦ - 3♠ Regardes plus attentivement tes cartes.

4♣ - 4♦ Main plus forte que précédemment.

4♥ - 4♠

1♠ - 2♣ Partenaire, un chelem est certain.

2♦ - 3♠ Donnes moi tes contrôles.

4♣ - 4♦

4♥ - 4SA

Chelem certain

2.12 La notion de capitanat à l'enchère :

Dans toute séquence d'enchères, il y a un **Capitaine** et un **Moussaillon**.

Comment définit-on ces deux personnes :

Le Capitaine de la séquence est celui qui n'a pas zoné sa main.

Le Moussaillon répond aux enchères de son partenaire, il ne prend pas de décision.

Voyons plusieurs exemples simples :

1♣ - 1♠ Le capitaine de la séquence est le répondant, il n'a pas zoné sa main (l'ouvreur a entre 13HL et 23HL).

1♣ - 1♠ Le capitaine de la séquence est toujours le répondant, l'ouvreur répond aux enchères

1SA - ? du répondant. Si 2 Piques, alors passe obligatoire de l'ouvreur, si 2 Trèfles l'ouvreur répond à la convention employée, si 2 Carreaux ou 2 Cœurs c'est passe ou corrige.

Sur toutes les ouvertures précises, 2 Trèfles et 1 ou 2 Sans Atout, le capitaine de la séquence est le répondant.

Attention :

1♣ - 1♠ Le capitaine de la séquence est toujours le répondant, l'ouvreur répond aux enchères

1SA - 3♠ L'ouvreur a interdiction de mettre 4 Piques. Il doit se décrire en termes de distribution et de forces dans les autres couleurs. La seule enchère faible de l'ouvreur est 3 Sans Atout (Fit de 2 petites cartes dans une main minimum).

2.13 Le transfert de Capitanat :

Comme son nom l'indique, seul le capitaine de la séquence peut le faire.

1♠ - 4♣ Splinter : c'est un transfert de Capitanat indiquant au partenaire que nous avons la manche et plus si affinités (en gros pas de points perdus dans la couleur du saut, le chelem est à 23 27HLD suivant la chicane ou le singleton dans la couleur).

1♣ - 1♠ Transfert de Capitanat, 9-10H avec 6 beaux Piques. Partenaire regardes tes cartes.

2♦ - 3♠

Attention :

3♠ - 3SA Le Capitaine est toujours le répondant, l'ouvreur doit absolument passer. Voici une main du répondant justifiant son enchère : **♠ Axx ♥ Axx ♦ Axxx ♣DVX**

En face de **♠ RVXxxxx ♥ xx ♦ xxx ♣x**

Il y a toujours 9 levées à Pique ou à Sans Atout (7 Piques et 2 As), les défenseurs pouvant faire 1 Cœur, 1 Trèfle et 2 Carreaux.

3. Les différents types d'enchères :

Suivant que vous soyez Capitaine de la séquence ou simple Moussaillon, nous pouvons classer les différents types d'enchères comme suit :

Conclusion : Capitaine

Proposition au poids : Capitaine

Descriptions précises : Moussaillon

Descriptions imprécises : Capitaine

Enchères poubelles : Moussaillon

Interrogations : Capitaine

Voyons maintenant pour chaque catégorie des exemples.

3.1 Enchères conclusives (**Capitaine**) :

1SA – 3SA Conclusion du Capitaine. Mais **1K – 3SA** Transfert de Capitanat, partenaire j'ai 12 à 15HL dans une main régulière sans Majeure quatrième. Le **passe** de l'ouvreur devient une enchère conclusive.

1C – 1P Conclusion du Capitaine. Mais **1C – 1P** Transfert de Capitanat,

1SA – 4C **2K – 4C** l'ouvreur devient Capitaine, il décidera du contrat final. 12-14HLD.

3.2 Enchères de proposition au poids (**Capitaine**) :

C'est l'équivalent d'un transfert de Capitanat. Le Capitaine indique sa zone précise de points afin que son partenaire, s'il est maxi puisse enchérir la manche ou le Chelem.

1K – 1P 11-12H sans 5 cartes à Pique et régulier. Si l'ouvreur est maxi, il y a 3SA.

1SA- 2SA

1C - 1P 11-12HLD avec 2 cartes à Cœur.

2C – 3C

1T – 1C 14HL, propose au partenaire 6SA s'il est maxi.

2SA – 4SA

1T – 1C 19HL, proposition pour 6SA si l'ouvreur est maxi.

1P – 2K

2SA – 4SA

3.3 Descriptions précises (**Moussaillon**) :

1P – 1SA 6 – 10H régulier sans 3 cartes à Pique

Mais pour cette séquence c'est un transfert de Capitanat :

1T – 1C 11-12HLD, l'ouvreur a droit aux enchères suivantes :

1P – 3P Passe, 4P, contrôles en vue du chelem etc….

Attention :

Le moussaillon ne ment jamais sinon on appelle cela une mutinerie. Seul le Capitaine peut mentir, car c'est lui qui dirige la séquence.

Comme le disait un grand professeur de bridge, on ne conduit pas la moto depuis le siège arrière.

3.3 Descriptions imprécises (**Capitaine**) :

1SA – 3P Description de 6 Beaux Piques : l'ouvreur a interdiction de mettre 4 Piques, il doit se décrire (Ici 3SA = mini et mauvais Fit donc 2 cartes)

1SA – 3P

4T – 4K Attention, 4 Piques n'est pas un Arrêt mais une proposition au Poids.

4C – 4P

1T – 1P

1SA – 3C Proposition de Chelem avec un beau 5-5 Majeur. L'ouvreur est prié de se décrire : 3 Piques fitté Pique, 4m Fitté Cœur premier contrôle.

Un seul cas ou l'ouvreur met 4 en Majeur, c'est le cas où il est minimum avec 10 points en mineures qui ne jouent pas en face du partenaire.

Exemple de main de conclusion à 4 Piques : ♠ **xxx** ♥ **Dx** ♦ **RDx** ♣ **RDxxx**

3.4 Les enchères poubelles (**Moussaillon**) :

Les enchères poubelles sont zonées et imprécises en distribution. Voyons plusieurs exemples :

1P – 1SA 6-10H toutes distributions

1K – 1C

1P – 1SA 6 – 10H

1C – 2T

2C Enchère d'attente, rien de précis à dire.

1T – 1C

1P – 2K Enchère poubelle avec ce type de main ♠ **ADXx** ♥ **Rx** ♦ **xxx** ♣ **Axxx**

2P Que dire d'autre (3T = 5 cartes, 2SA = Arrêt Carreau)

1P – 2K

2P – 3T Enchère poubelle, pas 6 Piques, pas Arrêt Cœur sinon 3SA, pas 3

3C Carreaux. Attention, ce n'est pas une demande d'arrêt pour 3SA, mais une enchère poubelle.

Enfin, terminons par une séquence à quatre :

S	**O**	**N**	**E**
		1K	**X**
-	**1P**	-	**2K**
-	**?**		

Quelles sont les enchères possibles :

- 2 Piques : enchère poubelle faible (0-4H)
- 2 Cœurs : enchère poubelle ambiguë (4-4 sans notion de force)
- 3 Carreaux : enchère poubelle forte (5-7H)
- 3 Piques : enchère précise avec 5 Piques et un jeu fort (5-7H)

<u>3.5 Les enchères interrogatives</u> (**Capitaine**) :

Ce sont les enchères de type Stayman, Roudi, Blackwood, 4 ème,

Voyons cela sur plusieurs exemples :

1P – 2T

2P – 3P Enchère de chelem, L'ouvreur doit absolument indiquer son arrêt

4T – 4K Cœur, 4SA est interdit. S'il n'a pas l'arrêt Cœur, il met 4 Piques.

?

Exception : Par contre sur la séquence suivante, l'ouvreur doit mettre 4SA s'il possède l'arrêt à Carreau qui a été dénié par son partenaire.

1P – 2T

2P – 3P Enchère de chelem, L'ouvreur doit absolument indiquer son arrêt

4T – 4C à Carreau. La seule enchère pour l'indiquer est 4SA.

?

1C – 1P

2T – 2K Attention, 3SA n'est pas une enchère conclusive mais descriptive.

3SA L'ouvreur possède 15-17H, c'est le passe du répondant qui conclura.

Passe – 1C

1P - 2T Ici 3SA est une enchère conclusive, le répondant ayant montré

2K - 3SA exactement 11 H.

4. Synthèse :

Les grands principes à retenir :

Au niveau des enchères : c'est trouver le contrat optimal de la paire. On ne parle que si on a quelque chose à dire ou si votre partenaire, étant capitaine de la séquence, vous le demande.

Bien se souvenir que les enchères sont un langage avec un Alphabet, un Vocabulaire et une Grammaire. Le plus important, c'est la grammaire.

Le Capitanat aux enchères : très important.

Le Capitaine pose les questions et raisonne en termes de contrat :

- Pas de Manche
- Espoir de Manche
- Certitude de Manche
- Espoir de Chelem
- Certitude de Chelem
- Espoir de Grand Chelem
- Certitude de Grand Chelem

Le Moussaillon se décrit et réagit en fonction de sa propre main. Le moussaillon raisonne en zone de points :

- Zone 1 = 11-14
- Zone 2 = 15-17
- Zone 3 = 18-19
- Zone 4 = 20-21
- Zone 5 = 22-23
- Zone 6 = 24+

Deux exemples pédagogiques pour conclure ce cours :

Exemple 1 :

S	O	N	E
		1T	1K
-	1C	1P	2C
?			

Votre main : ♠ **Dxxxx** ♥ **x** ♦ **xxx** ♣ **Dxxx**

Vous avez une bombe dans la main (vous êtes le moussaillon, il faut vous décrire) : double Fit 9ème, pour peu que votre partenaire (qui possède au moins 19HL dans une main bicolore ou un bicolore 5-5 noir d'au moins 15H) ait la main suivante ♠ **ARxx** ♥ **xxx** ♦ **A** ♣ **ARxxx** il y a un chelem sur Table. Il faut vous décrire, l'enchère de 4 Cœurs devrait indiquer cette main fittée Pique avec une courte à Cœur. Dans les deux cas évoqués, vous jouerez au minimum la manche à Pique.

Exemple 2 :

S	O	N	E
		1C	4T
5T	X	?	

Votre main : ♠ **RX9** ♥ **ARD8543** ♦ **D** ♣ **D2**

Le capitaine de la séquence est votre partenaire. Son enchère de 5 Trèfle indique un contrôle du premier ou deuxième tour et surtout il est fitté et possède une belle main. Vous ne savez pas quel contrat jouer. Passez tranquillement (les enchères ne vont pas s'arrêter là, de plus votre partenaire a pris le Capitanat). Si votre partenaire surcontre, il montrera le contrôle du premier tour à Trèfle et le grand chelem vous tend les bras. Suite au surcontre, au vu de ces enchères votre partenaire ne peut pas posséder moins que
♠ **AVx** ♥ **xxx(x)** ♦ **AHxxx(x)** ♣ **-** **ou** ♠ **ADxx** ♥ **xxx(x)** ♦ **AHxxx** ♣ **-**

Remarque :

Compte tenu de la chicane à Trèfle de votre partenaire, le grand chelem est à environ 30H.

Sur cette donne, il se trouve que ce grand chelem gagne sur la Dame de Pique complaisante (Elle est placée en Ouest). Voici les 4 jeux, sur la page suivante. Vous remarquerez les deux enchères agressives d'Est (il ne peut pas dire 3 Trèfles qui serait une enchère de bicolore, donc il opte pour 4 Trèfles) et de Sud, qui dans cette situation sont les bienvenues. C'est la marque de grands joueurs qui savent détecter les bonnes mains dans les bonnes situations.

	♠ RX9 ♥ ARD8543 ♦ D ♣ D2	
♠ D32 ♥ V62 ♦ 732 ♣ AR65	N O E S	♠ 754 ♥ - ♦ R64 ♣ VX98743
	♠ AV62 ♥ X97 ♦ AVX985 ♣ -	

5. Exercices d'application :

5.1 Les enchères :

Voici 4 mains et une séquence d'enchères : retrouvez la bonne main.

Séquence 1 :

S	O	N	E	Main A	Main B	Main C	Main D
		1SA	-	♠ 875 ♥ AV752 ♦ D8 ♣ VX7	♠ RD32 ♥ A8654 ♦ 2 ♣ V92	♠ ARV5 ♥ V2 ♦ AR65 ♣ V98	♠ AVX7 ♥ RV85 ♦ A976 ♣ 5
2T	-	2P	-				
3C							

Séquence 2 :

S	O	N	E	Main A	Main B	Main C	Main D
1SA	-	2T	X	♠ R54 ♥ RD8 ♦ AV54 ♣ RV5	♠ AD64 ♥ RV97 ♦ AD ♣ 92	♠ AR9 ♥ R2 ♦ 965 ♣ AV984	♠ AD4 ♥ RD85 ♦ RD76 ♣ 96
3T							

5.2 Le jeu de la carte :

Pour cette donne de défense comment faites-vous chuter ?

Donne 1 :

♠ X6
♥ DV84
♦ V95
♣ 9742

S	O	N	E
			1K
X	1P	-	2T
2C	2P	3C	Fin

Entame : As ♦

♠ A
♥ 93
♦ D8762
♣ AV863

Donne 2 :

♠ D
♥ D963
♦ AV74
♣ AD32

S	O	N	E
	-	1K	-
1C	-	3C	-
4C	Fin		

Entame : 2 ♥

Les premières levées : Est prend du Roi de Cœur et retourne Cœur pour l'As d'Ouest qui rejoue Cœur. L'impasse Trèfle réussissant, comment trouver 8 autres levées ?

♠ A86
♥ VX75
♦ RX82
♣ 74

Bibliographie :

Positive defense & Play this Hand with me : Terence REESE

Les Mécanismes du bridge : Marc KERLERO

Jouez Bridge N° 152 : Daniel PALADINO