



BRIDGE

Illustration Patrick DRAHE - Signatures

AMSTRAD
CPC 464-664-6128
DISQUETTE
manette en option

INFOGRAMES



TABLE DES MATIERES

MODE D'EMPLOI: Comment utiliser le BRIDGE Nice Ideas

LES ENCHERES *

PREMIERE PARTIE:

Premiers tours d'enchères: ouvertures, réponses, redemandes

1-1. Evaluation d'une main

1-2. Les ouvertures

1-3. Enchères après une ouverture de 1 à la couleur

- . Réponse à l'ouverture de 1 à la couleur
- . Redemande après une ouverture de 1 à la couleur

1-4. Enchères après une ouverture à sans-atout

- . Réponse à l'ouverture de 1 SA
- . Réponse à l'ouverture de 2 SA
- . Redemande après une ouverture à sans-atout
- . La convention Gerber
- . La convention Jacoby
- . La convention Baron

1-5. Enchères après une ouverture de 2 à la couleur

DEUXIEME PARTIE: Enchères compétitives

2-1. Intervention et réveils

2-2. Le contre d'appel

- . Réponse au contre d'appel
- . Redemande après un contre d'appel

2-3. Interventions

- . Réponse à une intervention à la couleur
- . Redemande après une intervention à la couleur
- . L'intervention de type "cue-bid"
- . Intervention de barrage

2-4. Réveils

- . Enchères après un réveil

2-5. Contre de pénalité

TROISIEME PARTIE: Enchères après la redemande

3-1. Principes généraux

3-2. Deuxième enchère du répondant

- . Deuxième réponse après une ouverture à la couleur
- . Deuxième réponse après une ouverture à sans-atout

3-3. Enchères après la deuxième enchère du répondant

- . La deuxième redemande
- . Enchères après la deuxième redemande

3-4. Enchères de chelem

- . La Convention Blackwood
- . Annonces de contrôles

LE JEU DE LA CARTE

Défausses

Conventions d'entames

* *Pour la description des enchères du BRIDGE, l'auteur s'est largement inspiré de la brochure qu'il avait rédigée pour le BRIDGE CHALLENGER (avec la permission gracieuse de Fidelity Electronics, Miami, Florida).*

MODE D'EMPLOI

ECRAN MENU

<p>REJOUER DONNE ▶ DONNE ALEATOIRE DONNE N° MARQUE CARTES SUD DONNEUR SUD CONVENTIONS</p>
--

Le curseur peut-être déplacé grâce aux touches ▲ et ▼ , pressez ensuite RET pour valider votre choix.

REJOUER DONNE

Ce choix permet de refaire les enchères et rejouer la donne précédente (de ce fait l'option ne peut être utilisée qu'à partir de la 2ème donne). Il est possible de changer le donneur, ainsi que les conventions: le tableau de marque peut également être consulté avant de choisir de rejouer.

Cette possibilité de rejouer est particulièrement intéressante combinée au programme de jeu automatique (voir plus loin, "HOME") afin de comparer votre façon de jouer avec ce que ferait l'ordinateur à votre place.

DONNE ALEATOIRE

Cette possibilité permet de fournir une donne au hasard. L'ordinateur mélange alors les cartes. De ce fait, toutes les combinaisons possibles avec les 52 cartes du jeu peuvent être distribuées aléatoirement.

DONNE N°

Permet de distribuer une donne préprogrammée. En appuyant sur RET, une ligne apparaît indiquant alors la possibilité de rentrer à l'aide du clavier un nombre de 1 à 5 chiffres identifiant parmi 100.000 donnes reproductibles par l'ordinateur, celle que vous souhaiteriez jouer ou rejouer à tout moment. (La touche DEL permet d'annuler une erreur de frappe).

Validez enfin votre choix en appuyant à nouveau sur RET après avoir inscrit le nombre choisi. Le curseur disparaît alors, l'ordinateur cherche la donne et l'affiche à l'écran.

MARQUE

A la fin de chaque partie, la touche RET permet de consulter la fiche de marque, celle-ci comptabilisera la marque classique du "BRIDGE CONTRAT".

De plus, pour une meilleure compréhension, chaque partie y sera mentionnée avec le contrat demandé et le résultat.

Un contrat réussi avec des levées supplémentaires ou un contrat chuté, se concrétisera par des points dans la partie supérieure de la fiche de marque, de même pour les points de chelem ou les points de BONUS.

Le 1er contrat de chaque nouveau robe, démarre sur une fiche de marque vierge.

NOTA: les parties rejouées ainsi que les donnes annulées (touche STOP) ne seront pas comptabilisées dans la marque.

CARTES

Cette option permet de composer les donnes de votre choix, d'un ou plusieurs joueurs (les autres mains peuvent cependant être distribuées aléatoirement à travers le choix "DONNE ALEATOIRE", ou bien d'une façon constante via "DONNE N°").

La touche DEL permet d'accéder à la main du joueur choisi, et ceci par rotation entre les 4 joueurs.

▼													
♠	A	K	Q	J	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♥	A	K	Q	J	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♦	A	K	Q	J	10	9	8	7	6	5	4	3	2
♣	A	K	Q	J	10	9	8	7	6	5	4	3	2

La touche RET vous amène à un écran permettant de choisir les cartes à distribuer dans la main sélectionnée.

Les touches de déplacement du curseur ▲ ▼ ◀ ▶ permettent de choisir chaque carte, la touche RET la distribue dans la main choisie (la touche DEL permet de reprendre une carte distribuée par erreur). Dès que les 13 cartes de la main ont été choisies, pressez RET afin de valider votre choix. Vous revenez alors à l'écran "MENU" qui vous propose de rentrer la main du joueur suivant. Dès que 3 des 4 mains sont distribuées, la donne est complète et les enchères débutent automatiquement.

DONNEUR

La touche RET permet de choisir le donneur par rotation.

CONVENTIONS: (écran convention)

La touche RET fait apparaître la liste des conventions admises par l'ordinateur.

Conventions	N-S	E-W
STAYMAN	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
BLACKWOOD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
GERBER	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
MAJEUR 5EME	<input type="checkbox"/> ◀	<input type="checkbox"/>
2 TREFLES FORT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1 SA FAIBLE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
JACOBY	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2NT = 11-12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Trois conventions sont considérées comme standard et adoptées d'office par tous les partenaires, il s'agit des conventions STAYMAN, BLACKWOOD et GERBER. D'autres conventions ou variantes dans les annonces peuvent être choisies indépendamment pour Nord-Sud ou Est-Ouest.

Utilisez les touches de direction pour positionner le curseur face aux conventions de votre choix. La touche DEL permet de valider ou annuler ce choix. Les conventions sélectionnées sont marquées d'une croix ☒. La touche RET vous ramène à l'écran MENU.

L'ordinateur ayant enregistré votre sélection pour toute la partie, il en tiendra automatiquement compte. Il est ainsi possible de choisir entre plusieurs conventions.

LA MAJEURE 5e: une ouverture dans une couleur majeure sous-entend au moins cinq cartes dans cette couleur.

2 TREFLES FORT: une ouverture de 2 ♦, 2 ♥ ou 2 ♠ annonce 20 à 23 pts DH avec une couleur solide (6 cartes par 3 honneurs, par exemple), l'ouverture de 2 ♣ étant réservée à une main très forte de 23H ou 24 pts DH minimum (l'ouverture de 2 S.A. sous-entend, dans ce cas, 21 ou 22 pts H, au lieu des 22 à 24 pts H admis normalement).

OUVERTURE D'1 S.A. FAIBLE: cette ouverture annonce 13 à 15 pts H, à la place des 16 pts à 18 pts H normalement prévus.

JACOBY: cette convention (appelée TEXAS en France) est utilisée après une ouverture d'1 S.A., afin de permettre à la main la plus forte d'être le déclarant (par exemple: une réponse de 2 ♥ doit obligatoirement être suivie d'un 2 ♠ par l'ouvreur, le répondant annonçant ainsi un coeur "long").

REPONSE PAR 2 S.A.: La réponse par 2 S.A. annonce dans ce cas (après une ouverture de 1 dans une couleur): 11 à 12 pts H (au lieu des 13 à 15 pts H du standard américain).

OPTIONS

- La touche STOP permet d'annuler une donne en cours, et revenir à l'écran MENU (et ceci même en cours de partie). Sans que la fiche de marque en tienne compte.

- La touche HOME indique à l'ordinateur qu'il doit jouer seul.

Cette option est particulièrement intéressante, utilisée en fin de partie, lorsque les plis restant à faire sont évidents. (l'ordinateur les jouera alors à votre place).

Cette possibilité combinée avec l'option de rejouer la donne permet de comparer votre façon de jouer, et votre résultat, à ceux de l'ordinateur.

- La touche "pas à pas" permet de contrôler les enchères et le jeu de la carte, coup par coup, en appuyant sur RET. Dans ce cas, un carré blanc apparaîtra à droite en bas de l'écran. Appuyez une deuxième fois sur "pas à pas" pour retourner au jeu automatique.

L'ECRAN D'ENCHERES: il affiche la main du joueur placé en Sud, et un carré où sont visualisées les enchères de chaque joueur. De plus sur le côté une fenêtre permet à "Sud" de faire ses enchères.

Utilisez les touches ▼ ▲ pour choisir votre enchère parmi celles qui défilent automatiquement dans la fenêtre. Pressez RET pour valider votre choix. Les contres (CTR) et surcontres (SUR), ne sont accessibles que lorsque les règles le permettent.

ECRAN DE JEU: la main située en bas de l'écran est normalement celle de Sud, mais passe automatiquement en Nord lorsque celui-ci est le déclarant (EST-OUEST se trouvent dans ce cas également inversés). Le "MORT" est affiché après l'entame et les plis de N/S comptabilisés en bas de l'écran.

ECRAN "TRICHE": à chaque moment du jeu, il est possible de consulter l'écran triche en appuyant sur la barre d'espace. Cet écran enregistre: les mains de chaque joueur, les enchères, et chaque pli joué. Cet écran est particulièrement intéressant pour contrôler le développement du jeu terminé dès que le résultat est affiché. Appuyez une deuxième fois sur la barre d'espace pour revenir au jeu.

LES ENCHERES

Le texte qui suit a pour but de décrire le système d'annonces utilisé par le BRIDGE NICE IDEAS*. Il n'est pas nécessaire de l'étudier en détail avant de se servir du jeu ; en fait, il suffit de lire le mode d'emploi avant utilisation comme pour toute machine.

Toutefois, de même qu'il est bon, avant de jouer pour la première fois avec un partenaire humain, d'échanger quelques informations sur le système d'annonces que l'on va utiliser, de même, tout partenaire sérieux du BRIDGE désirera connaître la signification exacte de chaque enchère faite par l'ordinateur.

De la même façon, deux joueurs humains se mettront d'accord au préalable sur les conventions standard qu'ils utiliseront au cours du jeu et le cas échéant, attribueront des valeurs à certaines annonces qui ne sont pas nécessairement spécifiées dans la méthode-base utilisée. BRIDGE offre cette possibilité.

La grande majorité des joueurs expérimentés qui seront la plupart du temps déjà bien au fait des sujets traités, devraient pouvoir assimiler ces pages en un temps relativement court. Il leur suffira sans doute de se pencher avec plus d'attention sur certains points particuliers. Au joueur débutant, l'auteur suggère essentiellement deux méthodes d'approche: il pourra soit faire une étude approfondie du manuel dès le départ, soit se reporter ponctuellement aux paragraphes nécessaires au fur et à mesure du jeu.

Le système d'annonces du BRIDGE est un système naturel: une annonce dans une couleur indiquera presque toujours une force dans cette couleur. Ce n'est que dans certaines situations conventionnelles bien définies et facilement identifiables qu'une annonce dans une couleur revêtira une autre signification. BRIDGE aura recours aux annonces non-naturelles ou ambiguës, en dehors des conventions reconnues adoptées, uniquement lorsqu'il ne disposera d'aucune autre annonce vraiment naturelle.

Cette section est divisée en trois grandes parties: la première partie décrit les méthodes-base d'évaluation d'une main et traite des premiers tours d'enchères du point de vue du camp de l'ouvreur. La deuxième partie décrit comment les adversaires peuvent entrer dans les enchères, ainsi que les principales considérations déterminent leur annonce initiale, et procède ensuite à la description détaillée des diverses enchères compétitives. Enfin, la troisième partie expose quelques principes généraux s'appliquant particulièrement au développement des enchères à partir de la deuxième enchère du répondant. Elles sont ensuite étudiées en détail et suivies par une discussion sur les enchères dans la zone du chelem, qui complète la présentation du système.

* Dans la suite du texte, BRIDGE-NICE IDEAS sera remplacé par BRIDGE

PREMIERE PARTIE

Premiers tours d'enchères: ouvertures, réponses, redemandes

1-1. EVALUATION D'UNE MAIN

Le compte des points est la base de toutes les enchères qui seront faites dans une séquence. Il est donc d'une importance capitale pour tous les joueurs; il est d'une importance particulière pour l'ordinateur qui, en l'absence de tout élément d'appréciation de la "texture" du jeu autre que ceux explicitement définis par sa fonction d'évaluation, doit être capable d'appliquer des règles strictes à n'importe quelle situation.

La première méthode d'évaluation utilisée par le BRIDGE est la méthode de comptage des points présentée pour la première fois par Charles Goren.

Points d'Honneur

Seules les figures ou honneurs sont comptabilisés:

As = 4

Roi = 3

Dame = 2

Valet = 1

Points de Distribution

Chicane (zéro carte dans une couleur) = 3 points

Singleton (1 carte dans une couleur) = 2 points

Doubleton (2 cartes dans une couleur) = 1 point

En outre, afin de mieux apprécier la valeur des couleurs longues, on ajoute un point supplémentaire pour chaque carte à partir de la sixième dans la même couleur. De cette façon, une main 6-3-2-2 est avantagée par rapport à une main 5-4-2-2 qui autrement aurait une valeur identique au point de vue distribution.

Les honneurs singletons, sauf l'as, ne sont pas comptés en tant qu'honneurs au moment de l'ouverture, mais deux points de distribution leur sont attribués en tant que singleton. Leur valeur sera incluse dans le compte dès que le partenaire annoncera leur couleur, ou fera une enchère naturelle à sans-atout.

Il faut ajouter un point supplémentaire aux mains bicolores particulièrement fortes ayant leurs honneurs concentrés dans les couleurs longues (au moins DV, ou R): ceci s'applique aux bicolores 5-5, 6-4, 6-5, 6-6. Les couleurs sixièmes sont en outre créditées chacune d'un point supplémentaire de longueur ainsi que mentionné plus haut.

On pourra également ajouter des points au cours des enchères dans le cas de jeux particulièrement favorables par rapport à la main du partenaire ou à celles des adversaires.

Tout au long de ce livre, le "nombre de points dans une main" signifiera le total des points d'honneurs et des divers points de distribution. Dans les ouvertures à sans-atout, il ne faut tenir compte que des seuls points d'honneurs: ceux-ci seront appelés points H.

Points de Soutien

En position de réponse à une annonce à la couleur, le répondant doit nécessairement évaluer les possibilités de coupe offertes par son jeu en tant que mort potentiel. Avec un minimum de 4 cartes dans la couleur d'atout, les couleurs courtes sont réévaluées comme suit :

- chicane = 5 points;
- singleton = 3 points;
- doubleton = 1 point (sans changement)

En outre, le répondant est en droit de supposer que l'atout de son partenaire est raisonnablement fort et peut donc réévaluer certains honneurs; ainsi les roi, dame ou valet d'atout, en tant qu'honneur unique, sont révalorisés d'un point, et la combinaison dame-valet vaut 4 points.

Par contre, dans certaines situations, il est nécessaire de déduire des points. Par exemple, au deuxième ou troisième tour d'enchères, il est possible de soutenir l'atout du partenaire tout en ayant moins de 3 cartes, soit parce que le partenaire a indiqué une couleur de 6 cartes, soit parce qu'il n'existe pas d'autre enchère possible. Dans ce cas, il est important de déduire les points de distribution de l'atout avant de déterminer le niveau du soutien.

La deuxième méthode d'évaluation d'une main consiste à estimer le nombre de plis que la main est susceptible de remporter dans certaines situations étudiées avec soin.

Levées de Défense

Les levées de défense sont des plis qui peuvent être considérés comme sûrs quelle que soit la façon dont les cartes sont jouées, et en particulier, en défense contre un contrat

joué par le camp adverse. Il s'agit essentiellement de plis susceptibles d'être remportés par des honneurs forts avant que l'ouvreur ne prenne le contrôle d'une couleur en coupant. Le tableau suivant couvre toutes les combinaisons possibles de cartes pouvant assurer des levées de défense:

$$AR = 2 \quad AD = 1 \ 1/2 \quad A = 1 \quad RD = 1 \quad Rx = 1/2$$

Levées de Jeu

L'ordinateur compte ses levées de jeu en se considérant comme le joueur du contrat, avec un bon atout et une certaine liberté dans le jeu de carte. Les levées sont particulièrement importantes lorsqu'un joueur s'interroge sur l'opportunité d'une intervention sur une ouverture adverse. BRIDGE prend les levées de jeu en ligne de compte également dans d'autres situations compétitives ou douteuses en les ajoutant au nombre de points détenu. Il y a deux sortes de levées de jeu: les plis d'honneur et les plis de longueur.

Plis d'Honneur:

Considérons la combinaison As, Dame, 10: l'as fera toujours un pli dans n'importe quelle situation, mais en est-il de même de la Dame et du 10 ? Si l'adversaire de gauche a en main les deux honneurs manquants, seul l'as remportera un pli dans cette couleur. Au contraire, si l'adversaire de droite possède le roi et le valet, et en supposant que la main puisse être jouée de façon à faire une impasse avec la dame et le 10, alors les deux cartes sont bonnes et la combinaison remportera les trois plis. Dans le cas où l'un des adversaires détient le roi et l'autre le valet, le joueur ne pourra réussir qu'une impasse et donc ne faire que deux plis. Si nous considérons les quatre répartitions possibles des honneurs manquants entre les deux adversaires, nous arrivons à la conclusion qu'en moyenne, la combinaison as, dame, 10 peut remporter deux plis.

BRIDGE se réfère au tableau suivant pour calculer les plis d'honneur:

ARD	3	RDV	2
ARV	2 1/2	RD10	1 1/1
ARx	2	RDx	1 1/2
ADV	2 1/2	RV10	1 1/2
AD10	2	RVx	1
ADx	1 1/2	Rxx	1/2
AV10	1 1/2	DV10	1
Axx	1	DVx	1/2
		D109	1/2

Plis de Longueur

Si l'on considère les répartitions normales de treize cartes entre les quatre joueurs, on peut raisonnablement supposer que la quatrième carte détenue dans une couleur vaudra un pli environ une fois sur deux, et que toutes les cartes à partir de la cinquième feront presque sûrement des plis.

Par conséquent, on peut compter un demi-pli pour la quatrième carte et un pli pour chaque carte au-delà de la quatrième. A chaque fois que la quatrième carte est en séquence avec la troisième carte de l'une des combinaisons d'honneurs mentionnées plus haut, cette carte peut être comptée comme un pli à part entière: c'est en fait un pli d'honneur.

(Ainsi, As, Dame, 10, 8 vaut deux plis et demi: 2 plis d'honneurs et un demi-pli de longueur; As, Dame, 10, 9 vaut 3 plis, tous les trois plis d'honneurs).

Les exigences de points pour la manche

BRIDGE doit être assuré d'un total d'au moins 25 points H entre les deux partenaires pour déclarer la manche à sans-atout. Pour annoncer la manche dans une majeure, il faut 27 points (y compris les points de soutien détenus dans la main du mort); quant à la manche dans une mineure, elle requiert au minimum 29 points. Cette condition fait que, dans de nombreux cas, un contrat à sans-atout aura naturellement la préférence sur une manche dans une mineure.

A chaque fois que l'on fera référence à une annonce garantissant des points de manche, on sous-entendra l'un des chiffres ci-dessus.

1-2. LES OUVERTURES

Etant donné un ensemble de règles cohérent, l'ouverture ne pose généralement aucun problème, et il est rare de se trouver devant un choix de plusieurs ouvertures possibles. Toutefois, un certain nombre de variantes partant d'un même système de base et ayant chacune ses mérites propres, sont conseillées par les diverses autorités en la matière. BRIDGE, à l'aide de l'option "Conventions", fournit quelques-unes des variantes les plus importantes:

MAJEUR 5ème: majeure de 5 cartes;

2 ♣ FORT : ouverture conventionnelle de 2 trèfles;

1SA FAIBLE : 1 SA est une ouverture faible (13-15H).

Une fois que le partenaire du BRIDGE a choisi un ensemble de variantes, l'ordinateur décidera de son ouverture, ou de sa réponse, et de toutes les autres enchères suivantes, en conformité avec les règles impliquées par les variantes. Certaines règles-base demeurent communes à toutes les variantes: le cas échéant, l'auteur a imposé une certaine généralisation de détail afin de faciliter le transfert d'un ensemble de règles à un autre.

Ouvertures à Sans-Atout

1SA: c'est une ouverture très stricte et précise. Elle garantit une distribution régulière (4-3-3-3, 4-4-3-2 ou 5-3-3-2) et une fourchette de points limitée.

(I) 16-18 points d'honneurs si le 1 SA faible n'est pas utilisé.

(II) 13-15 points d'honneurs pour la variante 1 SA faible.

Si la main comporte une couleur cinquième, cette couleur doit obligatoirement être mineure. En présence d'une majeure cinquième, l'ouverture se fera toujours dans la majeure d'abord, et la distribution régulière sera indiquée si possible dans les enchères suivantes: La valeur du doubleton n'intervient pas.

2SA: cette ouverture est régie par les mêmes règles que celles concernant l'ouverture de 1 SA; seul change le nombre de points (22-24 points H).

Avec l'ouverture conventionnelle de 2 trèfles (variante 2 clubs), l'ouverture de 2 SA vaut 21 ou 22 points H, les mains plus fortes étant d'abord ouvertes de 2 trèfles.

3SA: cette ouverture nécessite 25-27 points H. Elle est très limitative, ainsi que très rare. Elle n'est jamais nécessaire avec la variante 2 trèfles fort.

Ouverture de 2 à la couleur

BRIDGE utilise une ouverture de 2 fort semblable à celle décrite par Goren. Toutefois, en ajoutant des points supplémentaires pour les couleurs longues (se reporter au chapitre sur l'évaluation de la main), il est possible de simplifier les conditions de points requises, qui sont fixés à 24. (C'est aussi le minimum requis pour l'ouverture conventionnelle de 2 trèfles, ce qui facilite la comparaison entre les deux systèmes).

Les ouvertures de 2 fort sont forcing à la manche. Le partenaire doit obligatoirement répondre, même avec une main nulle. Dans la plupart des cas, le contrat final se fera dans la couleur d'ouverture: elle doit être particulièrement solide:

- 5 cartes avec 4 honneurs ;
- 6 cartes avec 3 honneurs (ou As et Roi) ;
- 7 cartes avec 2 honneurs.

On aura également recours à l'ouverture de 2 dans un cas spécial, à savoir avec une couleur septième mais ne satisfaisant pas aux exigences de points. Si la main comporte 8 levées de jeu, et 3 levées de défense, la longue sera ouverte au niveau de 2 ; en l'absence de levées de défense, on aura recours à une ouverture de barrage au palier de 4.

Lorsque la variante de 2 trèfles fort est utilisée, une enchère de 2 dans une autre couleur à une valeur différente, à savoir 20-23. On utilise l'ouverture de 2 trèfles pour montrer au moins 24 points (ou 23 points H).

De même que les ouvertures de 2-fort, elle est forcing à la manche contrairement à une ouverture de 2 dans une autre couleur, sur laquelle le partenaire peut passer avec une main très faible.

Les exigences de force et de longueur de la couleur pour les ouvertures de 2 non-forcing sont les mêmes que celles indiquées plus haut pour les ouvertures de 2-fort. (Une main comportant 20-23 points et une longueur à trèfle entraîne bien sûr une ouverture au palier 1). L'intérêt principal de l'ouverture 2 trèfles est qu'elle libère les autres enchères au niveau de 2 pour cet usage bien précis, les mains de 20-23 points étant évidemment plus fréquentes que celles demandant une ouverture de 2-fort.

Lorsque la couleur longue ne remplit pas les conditions précisées ci-dessus, elle doit obligatoirement être ouverte au niveau de 1. La redemande permettra de montrer la puissance de la main.

Ouvertures de 1 à la Couleur

Les règles adoptées pour BRIDGE sont les suivantes:

- toute main comportant 14 points (ou 13 points d'honneurs) doit obligatoirement faire l'objet d'une ouverture;

- les mains de 13 points peuvent être ouvertes dans certaines conditions: seulement si elles comportent une couleur cinquième et au moins deux levées de défense. Par exemple, le BRIDGE ouvrira d'un pique la main suivante:

♠ A R x x x
♥ D x x
♦ D V x
♣ x x

L'ouverture de 1 à la couleur est de loin l'ouverture la plus fréquente. Elle peut être utilisée pour des mains comportant de 13 à 23 points (ou plus, dans des situations très exceptionnelles). Le choix de la couleur dépend en grande partie du fait que la variante majeure cinquième est utilisée ou non.

1° Si la variante majeure cinquième n'est pas utilisée:

- Toutes les couleurs sont traitées de la même façon, la couleur choisie pour l'ouverture dépend de la distribution.

(I) Une main à distribution régulière 4-3-3-3 est toujours ouverte de 1 trèfle.

(II) Distribution 4-4-4-1

Le choix de la couleur est déterminée par le singleton:

- singleton coeur ou pique, ouvrir d'un carreau ;
- singleton carreau, ouvrir d'un trèfle ;
- singleton trèfle, ouvrir d'un coeur ;

Le but de ces règles est de faciliter la découverte rapide d'un "fit" 4-4 avec le partenaire. Toutefois la force de la couleur choisie entre en ligne de compte dans l'ouverture (il est particulièrement inhabituel d'ouvrir d'une majeure faible). La couleur choisie doit donc être "annonçable", c'est-à-dire qu'elle doit comporter au moins le roi, ou la dame et le valet. Dans le cas contraire, la main est traitée comme une main à distribution 4-4-3-2.

(III) Distribution 4-4-3-2

Ouvrir de la couleur la plus chère quand les deux couleurs quatrièmes sont voisines, de la moins chère dans le cas contraire. La couleur choisie doit être "annonçable", sinon le choix se reportera sur la couleur quatrième restante.

(IV) Pour toutes les autres distributions, ouvrir de la couleur la plus longue, ou dans le cas de deux longueurs égales, de la plus chère. Il y a néanmoins une exception à cette règle: en présence de 5 trèfles et 5 piques, ouvrir d'un trèfle afin de faciliter la description de la main par la suite.

2e Majeure cinquième

L'ouverture ne peut se faire dans une majeure que si elle comporte au moins 5 cartes. Cette restriction modifie le choix des couleurs à distributions (I) à (III). La façon la plus simple de présenter les nouvelles règles est la suivante:

- avec deux mineures de longueur différente, ouvrir de la plus longue.
- autrement, ouvrir 1 carreau, sauf dans le cas d'une distribution absolument régulière (4-3-3-3), auquel cas l'ouverture d'un trèfle est préférable.

Exemples:

- (1)
- | | |
|---|---------|
| ♠ | A V 5 3 |
| ♥ | R D 9 8 |
| ♦ | V 3 2 |
| ♣ | D 7 |

Si majeure cinquième utilisée, ouvrir d'un carreau; autrement, ouvrir d'un pique.

- (2)
- | | |
|---|-----------|
| ♠ | A V 5 3 |
| ♥ | R D 8 |
| ♦ | D V 7 3 2 |
| ♣ | 7 |

Ouvrir d'un carreau dans tous les cas.

Enchères de Barrage

L'ouverture de barrage est utilisée lorsque la main comporte une couleur longue (au minimum 7 cartes) et entre 4 et 8 points d'honneurs. (Avec plus de 8 points d'honneurs, la main est certainement assez forte pour être ouverte au palier de 1). Le barrage se fait en ouvrant au palier de 3 et sert principalement à gêner le camp adverse.

Exemple:

♠ 7 5

♥ R 2

♦ D V 9 8 4 3 2

♣ 9 3

Ouvrir de 3 ♦

1-3. ENCHERES APRES UNE OUVERTURE DE 1 A LA COULEUR

Réponse à l'ouverture de 1 à la Couleur

Les enchères s'offrant au choix du répondant dépendent premièrement de la force de sa main, deuxièmement du type de main. On considérera trois sortes de réponses, par ordre de préférence:

- . le changement de couleur;
- . le soutien de la couleur du partenaire;
- . une enchère à sans-atout.

Le Changement de Couleur

Le répondant a le choix entre deux sortes de changement de couleur: le changement simple lorsqu'une nouvelle couleur est annoncée au premier palier possible après l'ouverture; et le changement de couleur avec saut, enchère particulièrement forte indiquant la possibilité d'un chelem.

Nous étudierons en premier lieu le changement de couleur simple:

- une nouvelle couleur peut être nommée au palier de 1 avec un minimum de 5 points H (ou 8 points comprenant au moins 3 points H). La couleur doit être au moins quatrième.

- pour annoncer une nouvelle couleur au palier de 2 (changement 2 sur 1), il faut une main plus forte.

(I) une couleur de 4 cartes annonçable (au moins roi, ou dame, valet), et au minimum 10 points H;

(II) une couleur cinquième comprenant 2 honneurs et 9 points H;

(III) avec une couleur sixième contenant 3 honneurs, 6 points H suffisent.

Le maximum normal pour un changement simple est 15 points H. Avec une main plus forte, le répondant fera en général un changement avec saut en nommant la nouvelle couleur à un palier au-dessus de celui requis par les règles des enchères.

Le changement avec saut, lorsqu'il est utilisé pour indiquer une nouvelle couleur, promet une couleur de 5 cartes assez puissante. Toutefois, il est possible de l'utiliser également avec 17 points en soutien du partenaire. Dans ce cas, le répondant peut nommer une couleur de 4 cartes annonçables. Enfin, il peut être utilisé avec une main exceptionnellement forte (comportant en général une couleur très longue) valant environ huit plis et totalisant 10 points d'honneurs minimum.

Le soutien de la Couleur du Partenaire

Toute réponse de soutien est en rapport direct avec le nombre de points détenus. (A noter, en particulier, que le soutien avec saut est naturel et non-forcing). Si l'option majeure cinquième n'est pas utilisée, 4 cartes suffisent pour soutenir la couleur du partenaire; en revanche, avec l'option majeure cinquième, le soutien d'une majeure peut se faire avec seulement 3 cartes tandis qu'une mineure en demande au moins 5. Notons également que, dans ce dernier cas, il ne faut compter aucun point de soutien supplémentaire, étant donné que le partenaire peut n'avoir que 3 cartes (des points de soutien seront ajoutés si la partenaire indique une longueur dans la mineure en faisant une deuxième enchère dans cette couleur). En considérant que la main détient la longueur appropriée, les valeurs des enchères de soutien possibles sont les suivantes:

au niveau de 2	6-10 points
au niveau de 3	11-12 points
au niveau de 4	13-16 points

Signalons qu'avec plus de 16 points en soutien, le répondant doit d'abord faire un changement de couleur avec saut dans une couleur autre que la couleur d'ouverture, ou si ce n'est pas possible, un changement de couleur simple. Il faut toutefois poser une condition au sujet des fourchettes de points données plus haut ; pour soutenir une mineure au palier de 3, BRIDGE exigera au moins 9 points H. Ceci donne au partenaire la possibilité d'annoncer 3 SA plutôt que le déclarer la manche dans une mineure, contrat généralement plus difficile à réussir.

Réponses par Sans-Atout

Les réponses par 2 SA ou 3 SA sont des sans-atout réels et indiquent des distributions régulières avec contrôles dans les 3 couleurs autres que celle annoncée par le partenaire. La force de la réponse dépend d'une variante conventionnelle:

- | | | | |
|---------------|-------------------------------------|---|-----------------------|
| - 2SA = 11-12 | <input type="checkbox"/> | : | 2 SA = 13-15 points H |
| | | | 3 SA = 16-19 points H |
| - 2SA = 11-12 | <input checked="" type="checkbox"/> | : | 2 SA = 11-12 points H |
| | | | 3 SA = 13-15 points H |

La précision de l'enchère 2 SA en fait une réponse particulièrement utile, pourvu que les conditions énoncées plus haut soient strictement respectées. La réponse par 3 SA présente l'inconvénient de faire monter les enchères à un niveau trop élevé.

La réponse par 1 SA n'indique une distribution régulière que dans certaines situations précises:

(I) A la suite d'une ouverture de 1 trèfle car le fait de ne pas annoncer une nouvelle couleur au palier de 1, ou de ne pas soutenir à trèfle, indique presque sûrement une distribution régulière;

(II) A la suite d'une annonce de l'adversaire de droite, cette réponse revêtant alors une signification particulière.

Dans les cas ci-dessus, l'enchère de 1 SA promet un minimum de 8 points H.

Dans tous les autres cas, 1 SA est utilisé en tant que réponse négative conventionnelle, lorsque les règles ne permettent ni un changement de couleur ni un soutien. Elle indique normalement de 5 à 9 points H. (Il est néanmoins possible d'inventer des mains contenant 10 points H ou plus qui malgré tout ne permettent pas un changement de couleur, et avec lesquelles il ne faut utiliser la réponse par 1 SA qu'en dernier ressort, mais cette situation est rare).

Le choix de la Réponse

Il arrive qu'une main présente plusieurs possibilités de réponse valables; en particulier, plusieurs couleurs peuvent être nommées:

- avec des enchères possibles dans deux couleurs de longueur différente, choisir toujours la plus longue;
- avec 2 ou 3 couleurs de 4 cartes, choisir celle qui peut être annoncée au niveau le plus bas;
- avec 2 couleurs de 5 à 6 cartes, annoncer la couleur la plus chère.

Lorsque deux différents types de réponses sont possibles, le problème est un peu plus délicat. Considérons par exemple la main suivante, en réponse à une ouverture de 1 coeur dans le cas où l'option majeure cinquième est utilisée sans la variante de réponse conventionnelle 2 SA = 11-12.

♠ R D 9
 ♥ A 6 4
 ♦ D V 7 2
 ♣ D 3 2

Les règles permettent d'annoncer soit 2 carreaux, soit 2 SA, soit 4 coeurs; quelle est la meilleure réponse ? En fait, BRIDGE choisira 2 SA La liste suivante donne l'ordre de préférence dans le cas de plusieurs réponses possibles:

- . une couleur au niveau de 1 sur une ouverture mineure;
- . une enchère à SA non-conventionnelle,
avec contrôles et distribution régulière;
- . une nouvelle couleur au niveau de 2;
- . soutien d'une majeure;
- . 1 pique sur 1 coeur en l'absence de soutien à coeur;
- . soutien d'une mineure;
- . réponse négative conventionnelle 1 SA.

Remarques relatives à certaines situations compétitives au premier tour d'enchères

Quand c'est possible, une intervention ne doit pas modifier la valeur de la réponse. Par exemple, l'annonce d'une nouvelle couleur "poussée" au palier de 3 équivaut pratiquement à un changement de couleur simple au palier de 2. Cependant, les changements de couleur au-delà du niveau de 3 ne sont pas autorisés sauf si la couleur pouvait de toutes les façons être annoncée avec saut (ceci évite le changement de couleur au palier de 5 après une intervention de barrage de 4 coeurs !).

Une réponse de soutien est toujours valable si le nombre de points est suffisant; 1 ♠ - 3 ♣ - 4 ♠ indique 13-16 points de soutien pour les coeurs du partenaire, et un soutien simple à 2-piques après une intervention à coeur indique 6-10 points de soutien, exactement comme pour un soutien sans intervention.

Deux interventions particulières sont traitées d'une manière spéciale

- à la suite d'une intervention de 1 SA et avec une main de 8 points H ou plus, BRIDGE fera un contre de pénalité (voir chapitre 2-5);
- à la suite d'un contre appel (chapitre 2-2), BRIDGE surcontrera avec un minimum de 10 points H; tout autre enchère indiquera par conséquent moins de 10 points H.

Redemande après l'ouverture de 1 à la couleur*

C'est peut-être l'enchère la plus difficile, et la plus importante, faite à la suite d'une ouverture de 1 à la couleur. La valeur de l'enchère d'ouverture peut varier de 13 à 23 points. La redemande a deux objets principaux: spécifier avec plus de précision la force de la main, et chaque fois que c'est possible, donner des informations nouvelles sur cette main, une nouvelle couleur par exemple ou l'indication d'une distribution régulière. La redemande est également déterminée dans une certaine mesure par la réponse du partenaire. Ceci est le point de départ du paragraphe suivant.

Le répondant a soutenu la couleur de l'ouvreur

S'il s'agit d'une couleur majeure, l'important est de savoir si la manche peut être ou non atteinte. Si la manche semble très peu probable, BRIDGE passera; si l'équipe a assez de points pour la manche, mais ne peut satisfaire aux exigences de points du chelem, il déclarera la manche directement. Une enchère intermédiaire invite le partenaire à nommer la manche s'il détient le nombre de points maximum. Si le chelem est envisageable, BRIDGE essaiera de trouver des enchères menant au chelem de la façon que nous décrivons plus loin (voir Troisième Partie, Chapitre 4 - La Zone du Chelem). En particulier, le partenaire doit comprendre que le changement de couleur indique un chelem potentiel.

**Le terme "redemande" s'appliquera toujours à la seconde enchère de l'ouvreur (ou du joueur qui a fait une intervention)*

Si l'ouverture s'est faite dans une mineure, il pourrait cependant y avoir un meilleur contrat à sans-atout et BRIDGE examinera cette possibilité avant de considérer une redemande dans la mineure. La main doit être régulière (4-3-3-3, 4-4-3-2 ou 5-3-3-2) et les partenaires doivent être sûrs de réunir à eux deux le nombre de points minimum requis.

- à la suite d'un soutien (ex. 1♦ - 2♦), une redemande de 2 SA indique 19, 20 points H; on peut supposer que le répondant détient de 5 à 9 points H à la condition que la distribution de sa main ne soit pas trop irrégulière, la manche à SA devrait être un contrat raisonnable;

- le soutien d'une mineure au palier de 3 garantit 9 points H, comme nous l'avons vu plus haut; par conséquent, 3 SA peut être nommé avec environ 16 points H.

Le partenaire a annoncé une nouvelle couleur

L'enchère préférée est le soutien de la couleur du partenaire, dans laquelle il faut déterminer au moins 4 cartes. Là encore, le traitement d'une majeure diffère légèrement de celui d'une mineure. En gros, la redemande est choisie à un niveau approprié à la force de la main considérée de la couleur du répondant. Ainsi un soutien simple (1♦ - 1♥ - 2♥, ou 1♥ - 2♠ - 3♠) indique 14-16 points; un soutien avec saut dans une majeure (1♥ - 1♠ - 3♠ ou 1♠ - 2♥ - 4♥) est limité à 17-19 points; un soutien avec saut dans une mineure (1♠ - 1♦ - 3♦ ou 1♥ - 2♣ - 4♣) indique un minimum de 17 points, sans limite supérieure. Dans tous les cas, on tient compte des points de soutien lors de l'évaluation de la main.

Si le partenaire annonce une majeure au palier de 1, la manche peut être nommée directement avec 20-22 points. Avec 23 points ou plus, on évitera le soutien au profit d'une annonce qui permettra de garder les enchères ouvertes; à savoir une annonce à SA ou, plus probablement, une annonce dans une nouvelle couleur.

Redemandes à sans-atout

Lorsque le partenaire a fait une réponse à sans-atout (un sans-atout réel et non une réponse négative conventionnelle de 1 SA), et que l'ouvreur détient une main régulière, la redemande est déterminée par un simple compte des points H; si l'ouvreur est assuré d'un total de 25 points H avec son partenaire, il peut annoncer 3 SA directement; si la manche est envisageable, il fera une annonce intermédiaire de 2 SA; dans les autres cas, il passera.

Une seule exception peut être faite à ce qui précède, à savoir lorsque l'ouvreur détient une majeure cinquième après une réponse de 2 SA de son partenaire; dans ce cas, le fait de renommer la majeure au palier de 3 demande simplement au partenaire de choisir entre 3 SA ou la manche à coeur ou à pique.

Lorsque le partenaire n'a pas répondu par un SA réel, l'ouvreur fait une demande à SA pour indiquer une main régulière avec un nombre de points d'honneur précis, selon les règles suivantes:

- 1 SA indique toujours 13-15 points H ;
- 2 SA sur l'annonce d'une nouvelle couleur au palier de 2 indique généralement 15-17 points H. Il existe une exception avec 1 \diamond - 2 \clubsuit , cas où l'enchère signifie seulement 13-15 points ; sans cette modification, il est relativement courant de se trouver sans redemande valable disponible dans cette situation particulière.
- 2 SA à la suite d'une enchère non-forcing (soutien simple de la couleur de l'ouvreur ou réponse conventionnelle de 1 SA) indique d'une façon précise 19-20 points H.

Il arrive qu'il ne soit pas possible de faire une redemande à SA avec une main régulière parce que le nombre de points détenu ne correspond pas aux exigences requises. (Notons toutefois que les mains de 16-18 points H sans majeure cinquième auraient déjà été ouvertes de 1 SA). S'il ne lui est pas possible de faire une redemande à SA, l'ouvreur préférera l'une des enchères suivantes.

Redemande de l'ouvreur avec nomination d'une seconde couleur (ou redemande "bicolore")

L'annonce d'une nouvelle couleur est une enchère très utile; elle permet de spécifier le nombre précis de points, et donne une indication précieuse sur le type de main détenue. Par exemple, la redemande de 2 trèfles dans la séquence d'enchères 1 \diamond - 1 \heartsuit - 2 \clubsuit indique presque sûrement une main comportant au moins 5 carreaux et 4 trèfles, pour les raisons suivantes:

- avec 4 cartes à coeur, l'ouvreur aurait normalement choisi une redemande de soutien;
- avec 4 cartes à pique, il aurait nommé 1 pique;
- avec une main régulière, il aurait pu nommer 1 SA avec 13-15 points H, 2 SA avec 19-20 points H, et s'il avait eu 16-18 points H, il aurait ouvert de 1 SA en premier lieu.

Comparons avec la séquence 1 ♠ - 2 ♣ - 2 ♥ . Dans ce cas, si l'option majeure cinquième n'est pas choisie, il est plus probable de trouver une distribution 4-4-3-2 dans la main de l'ouvreur car la redemande de 1 SA n'est pas autorisée. Toutefois les chances sont malgré tout en faveur de 5 cartes à pique.

La force d'une redemande "bicolore" est déterminée par l'effet de celle-ci sur la seconde réponse de partenaire. Ce n'est pas le niveau de la redemande lui-même qui est important, mais le niveau auquel le répondant doit parler afin de revenir dans la couleur d'ouverture (l'enchère la moins encourageante à sa disposition). Comparons deux séquences :

1 ♦ - 2 ♣ - 2 ♥ (1)

1 ♠ - 2 ♦ - 2 ♥ (2)

Dans les deux cas, la redemande est 2 coeurs. Et pourtant, les deux situations sont entièrement différentes; dans le cas (1) afin d'éviter un mauvais contrat à coeur, le partenaire doit répondre 3 carreaux; dans le cas (2), l'enchère est 2 piques. La redemande "bicolore" illustrée dans le cas (1) sera qualifiée de "chère", alors qu'elle est "économique" dans le cas (2). Une redemande "économique" permet au partenaire de revenir à la couleur d'ouverture au-dessous du palier 3.

- une redemande bicolore chère indique de 18 à 21 points.

- une redemande bicolore économique de 13 à 19 points.

Enfin, avec une main très forte, l'ouvreur aura recours à un changement de couleur avec saut. S'il détient un bicolore économique, un saut indiquera 20-23 points; avec un bicolore cher, il n'est pas nécessaire de "sauter" qu'avec 22 ou 23 points, car la redemande simple d'une nouvelle couleur indique 18-21 points. Considérons la main suivante:

♠ A R 10 8 7

♥ R D 3 2

♦ R V

♣ R 2

L'ouverture choisie est 1 pique, le partenaire a répondu 2 trèfles; une redemande de 2 coeurs n'est pas assez forte et il faut utiliser un changement de couleur avec saut 1 ♠ - 2 ♣ - 3 ♥ .

Maintenant, remplaçons les piques par les carreaux et inversement:

♠ R V
♥ R D 3 2
♦ A R 10 8 2
♣ R 2

Dans ce cas, la séquence 1♦ - 2♣ - 2♥ indique un bicolore cher (18-21 points); il n'est par conséquent pas nécessaire de faire un saut après une réponse de 2 trèfles.

Répétition de la couleur d'ouverture

Si aucune des enchères ci-dessus n'est possible, il reste la possibilité de répéter la couleur d'ouverture. Pour cela, il faut détenir un minimum de cinq cartes dans cette couleur. Une répétition simple indique de 13 à 16 points, tandis qu'une répétition avec saut promet une main plus forte (17-19 points) et en outre, une belle couleur:

- 5 cartes dont 4 honneurs ;
- 6 cartes dont 3 honneurs (ou As et Roi) ;
- 7 cartes dont 2 honneurs.

(Ce sont en fait les exigences minimales pour une ouverture de 2 dans une couleur).

Ici, il est intéressant d'étudier l'effet d'une enchère d'intervention venant de l'adversaire de droite. Toutes les enchères autres que la redemande de couleur d'ouverture conservent la même valeur, si ce n'est qu'une enchère à sans-atout implique la possession de contrôles adéquats dans toute couleur nommée par le camp adverse. La redemande avec saut indique toujours le type de main décrit plus haut ; en revanche, une redemande simple ne doit être utilisée à la suite d'une enchère adverse que si la main est suffisamment puissante, car le partenaire aura de toutes façons la possibilité de parler une autre fois. Par conséquent, sans un minimum de 16 points, le joueur doit passer quel que soit son type de main. Avec 16 points ou plus. BRIDGE vérifiera également que la main contient un nombre de levées de jeu suffisant pour le palier de redemande exigé.

Redemande avec une couleur troisième

Il est possible d'étudier une main en fonction des cas énumérés plus haut sans pouvoir trouver une enchère naturelle. Considérons par exemple la main suivante:

♠ R D 7
♥ D 9
♦ A V 6 5 3 2
♣ R 2

Le compte de points est de 18 (15 points H, 1 point pour chaque doubleton, plus un point supplémentaire pour le sixième carreau). L'ouverture à faire est manifestement 1 carreau, mais quelle doit être la redemande après une réponse de 2 trèfles du partenaire?

Il n'y a pas de soutien à trèfle, ni de couleur quatrième ; la main est trop forte pour élever les enchères d'un seul palier et les carreaux ne sont cependant pas suffisamment puissants pour annoncer 3 carreaux. Dans ce cas BRIDGE cherchera une redemande bicolore valable au point de vue points en abaissant les exigences de longueur pour la seconde couleur à 3 cartes comprenant 1 honneur. Dans ces conditions, une enchère de 2 piques est possible.

Avec 1 point de moins une redemande bicolore (qui indique 18-21 points) ne serait pas valable, et il faudrait alors choisir entre deux enchères légèrement incorrectes: 2SA ou 2 carreaux. BRIDGE préférera la seconde, à cause de l'absence de contrôle à coeur.

1-4. ENCHERES APRES UNE OUVERTURE A SANS-ATOUT

La grande précision des ouvertures à sans-atout permet habituellement aux partenaires de se mettre d'accord rapidement sur un bon contrat. De plus, il existe diverses conventions, conçues pour faciliter les enchères après une ouverture de 1 SA. Les plus connues sont les conventions Stayman et Gerber, qui ont été adoptées comme standard pour le BRIDGE. La convention Jacoby (souvent appelée "Texas" en France) est également disponible.

Les enchères consécutives aux ouvertures de 1 ou 2 SA offrent de grandes similitudes. En effet, à partir de la redemande, les règles des enchères peuvent être énoncées en termes généraux semblables pour les deux. Seules les réponses seront étudiées séparément.

Réponse à l'ouverture de 1 SA

La convention Stayman consiste essentiellement à faire une réponse artificielle de 2 trèfles avec une main détenant une ou deux majeures quatrièmes dans l'espoir de découvrir un fit 4-4 dans une majeure, partant du principe qu'il est généralement plus facile de jouer 4 coeurs ou 4 piques que 3 SA.

Le partenaire ne peut détenir une majeure cinquième en raison des règles l'ayant fait choisir l'ouverture de 1 SA. La réponse de 2 trèfles Stayman demande au partenaire d'indiquer s'il détient une majeure quatrième. La redemande de l'ouvreur doit être absolument automatique.

- sans majeure quatrième, mais avec le nombre de points d'ouverture maximum, il doit nommer 2 SA; avec moins que le maximum, il doit utiliser la réponse négative de 2 carreaux;
- avec quatre cartes à coeur et quatre à pique, il doit annoncer 2 coeurs;
- dans les autres cas, il nomme sa majeure au niveau de 2.

BRIDGE utilise soit l'ouverture de 1 SA fort (16-18 points H) ou faible (13-15 points H) selon la valeur de l'option conventionnelle "1 SA FAIBLE". Le traitement suivant ne se référera directement à aucune des variantes, mais dans un but de clarté, citera quelques valeurs significatives relatives aux réponses à l'ouverture de 1 SA fort. Il sera ensuite aisé d'en déduire les valeurs correspondantes pour une ouverture faible.

(I) Si les chances de manche sont très minces (0-6 points H), nommer une couleur cinquième autre que trèfle au palier de 2, dans l'espoir qu'un contrat à la couleur se jouera plus facilement qu'un contrat de 1 SA. Si ce n'est pas possible, passer.

I) Si le nombre de points permet la manche mais d'une façon incertaine (7-8 points H), annoncer 2 trèfles Stayman avec une majeure quatrième, sinon 2 SA.

(III) Si le chelem est envisageable (15 points ou plus), nommer la couleur cinquième au palier de 3; en l'absence de couleur cinquième, annoncer un contrat à SA au palier approprié (en réponse à une ouverture forte ; 4 SA = 15 points H, 5 SA = 16 points H, 6 SA = 17 points H).

IV) Si le nombre de points permet la manche sans aucun doute, mais que le chelem reste peu probable (10-14 points), utiliser le Stayman avec une majeure quatrième.

Autrement, avec une majeure de 5 cartes, annoncer la majeure au palier de 3, ou la manche directement avec un minimum de 6 cartes, étant donné que l'ouverture du partenaire a garanti au moins un doubleton. Dans toutes les autres situations, nommer 3 SA (9-14 points H).

Exemple :

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

Le partenaire a ouvert d'un SA fort. Il faut utiliser la convention Stayman pour essayer de découvrir un fit 4-4 à pique; ensuite, si le partenaire répond 2 carreaux par exemple, nommer 3 coeurs comme seconde réponse, indiquant ainsi 10-14 POINTS ET 5 cartes à coeur (voir plus loin la procédure lorsque l'on utilise la convention Jacoby).

Avec le valet de pique au lieu du roi, une redemande faible de 2 carreaux aurait dû être suivie d'une réponse de 2 coeurs.

Exemple :

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

Dans ce cas, il n'y a rien à gagner à utiliser Stayman; il faut annoncer 3 coeurs directement.

Réponse à l'ouverture de 2 SA

2 SA n'est pas une ouverture forcing et le partenaire peut passer une main très faible. Le jeu de la carte est particulièrement difficile quand toute la force est concentrée dans une seule main, et par conséquent, il est recommandé d'avoir un ou deux points de plus que le minimum normalement requis pour la manche. La valeur à donner à l'ouverture du partenaire varie également selon que l'équipe utilise ou non l'ouverture

de 2 trèfles forts; si oui, 2 SA indique 21-22 points H ; sinon, 22-24. Le maximum requis pour parler est choisi en conséquence. De toutes façons, BRIDGE passera avec moins de 4 points H.

Les autres annonces sont calquées à peu près sur le même modèle que celles décrites plus haut pour la réponse à 1 SA:

- si le chelem semble possible, nommer une couleur cinquième au niveau de 3 ou choisir une enchère à SA approprié;
- sinon, indiquer toujours une majeure longue (annoncer la manche directement avec 6 cartes) ou nommer 3 SA.

Redemande après une ouverture à sans-atout

(Les redemandes après des ouvertures de 1 ou 2 SA sont presque analogues; elles seront traitées ensemble. En outre, ce n'est pas la peine de faire de distinction entre les ouvertures de 1 SA fort ou faible, s'il n'est pas fait explicitement référence au nombre de points requis, car la réponse aura été faite en toute connaissance de la force de l'enchère d'ouverture.

((I) Réponses demandant un "passe" en redemande:

Le répondant a décidé d'emblée du contrat à jouer, les réponses suivantes signifient à l'ouvreur l'obligation de passer:

- toute enchère au palier de 2 autre que Stayman (réponse à l'ouverture de 1 SA seulement);
- toute enchère de manche (3 SA ou 4 dans une couleur).

((II) A la suite d'une réponse par Stayman (1 SA seulement):

Les redemandes conventionnelles à la suite d'une réponse Stayman ont déjà été décrites plus haut, pour la réponse à 1 SA.

((III) Après une réponse par sans-atout:

Les réponses par sans-atout sont extrêmement précises. Un simple calcul déterminera le palier auquel le contrat doit être joué. En particulier, lorsque le partenaire a répondu 2 SA sur une ouverture de 1 SA, la manche doit être annoncée seulement en présence du nombre de points H maximum ; 18 points H pour une ouverture de 1 SA fort, 15 pour une ouverture faible.

Pour illustrer les enchères de plus haut niveau, considérons une réponse de 4 SA à une ouverture de 2 SA indiquant 22-24 points H. En fait, la réponse signifie à l'ouvreur qu'il peut nommer 6 SA avec 24 points H; une réponse de 5 SA demanderait 1 point de moins pour nommer le petit chelem.

(IV) Après une réponse au palier de 3 à la couleur:

- avec moins de 3 cartes dans la couleur du partenaire, nommer 3 SA;
- avec un bon soutien (comprenant au moins l'as ou le roi), et une ouverture suffisante (nombre de points maximum s'il s'agit de 1 SA), indiquer l'as le plus économique:

♠ R 8 2
♥ A R 9 4
♦ A 7
♣ R V 10 6

Ainsi, avec la main ci-dessus et après la séquence 1 SA - 3 ♠, annoncer 4 carreaux pour indiquer la présence de l'as de carreau et une ouverture de 1 SA maximum (18 points H), et en même temps l'absence de l'as de trèfle. Ensuite, c'est au partenaire à décider si l'équipe doit s'arrêter à la manche dans une majeure ou peut tenter le chelem.

- Avec un nombre de points inférieur au maximum requis pour l'ouverture de 1 SA, soutenir la majeure du partenaire avec 3 cartes. S'il s'agit d'une mineure, il est préférable de détenir un bon soutien de 4 cartes, et sinon, d'annoncer 3 SA.

La Convention Gerber

BRIDGE utilisera la convention Gerber en réponse à une ouverture de 1 SA ou 2 SA dans les conditions suivantes:

- une couleur de 6 cartes suffisamment forte ;
- absence de chicane ;
- les exigences de points requises pour le chelem.

La convention Gerber consiste à faire une réponse artificielle de 4 trèfles pour demander au partenaire d'indiquer le nombre d'as détenu dans son ouverture de sans-atout *:

- 4 carreaux: aucun as, ou 4 as; (le répondant fera la distinction selon qu'il possède ou non des as)
- 4 coeurs: un as;
- 4 piques: deux as;
- 4 SA: trois as.

Si la réponse du partenaire confirme que l'équipe détient les 4 as et un minimum de 35 points, BRIDGE aura recours à l'enchère de 5 trèfles pour demander au partenaire le nombre de rois détenu, exactement de la même manière que pour les as. Avec une garantie de seulement 3 as, on peut déclarer directement un petit chelem.

La Convention Jacoby

Le but principal de cette convention est de permettre au joueur qui a ouvert de 1 SA de parler dans la couleur longue de son partenaire, partant du principe qu'il est préférable de ne pas exposer la main la plus forte en tant que "mort". On arrive à cela en liant la redemande à la réponse de telle sorte que l'ouvreur annoncera finalement la couleur de son partenaire. Les divers ouvrages traitant le sujet montrent quelques différences quant aux règles exactes à appliquer à cette convention. Toutefois, le système adopté par BRIDGE est assez représentatif de toutes les tendances.

Avec une majeure de 5 cartes sur une ouverture de 1 SA, annoncer 2 de la couleur juste inférieure à sa majeure ; avec une longue à coeur, annoncer 2 carreaux ; avec une longue à pique, nommer 2 coeurs. L'ouvreur doit annoncer la couleur suivant directement celle nommée en réponse par son partenaire, donc la longue de celui-ci. Le répondant aura alors une autre chance de parler:

- si la manche n'est pas envisageable, passer ;
- avec une majeure de 6 cartes, aller à la manche directement si l'équipe a la certitude qu'elle détient le nombre de points nécessaire, ou inviter à la manche par une annonce au palier de 3;

* *Il existe certaines variantes de la convention Gerber avec lesquelles soit les réponses ne sont pas faites exactement comme ci-dessus, soit la deuxième réponse de 5 trèfles pour demander les rois n'est pas nécessairement utilisée.*

- si les points détenus permettent d'envisager la manche mais sans certitude, nommer 2 SA;
- si l'équipe est sûre d'obtenir les points requis pour la manche, et le répondant détient une deuxième couleur d'au moins 4 cartes, il doit annoncer la deuxième couleur (avec saut si l'équipe satisfait aux exigences de points du chelem). L'ouvreur ne doit avoir aucune difficulté à choisir l'annonce correcte.
Avec le nombre de points requis pour le chelem, ne pas utiliser le transfert, excepté si une annonce bicolore est possible.
Au lieu du transfert, choisir une réponse au palier de 3;
- enfin (avec une distribution 5-3-3-2), si l'équipe est assurée du nombre de points requis pour la manche, annoncer 3 SA.

Avec une mineure de 6 cartes, et un jeu faible excluant la manche, le répondant doit nommer 2 piques. Lorsque le partenaire annonce 3 trèfles, il peut alors passer ou annoncer 3 carreaux avec une longueur à carreau (résolvant ainsi partiellement le problème inhérent à la convention Stayman dans le cas d'un jeu faible contenant une longue à trèfle). Evidemment, le transfert ne joue pas pour les carreaux, étant donné que ce sera malgré tout le répondant qui fera le contrat.

Avec des mineures longues dans des mains plus fortes, le choix de l'enchère se fait exactement comme expliqué plus haut pour la réponse à une ouverture de 1 SA. En particulier, il est toujours possible d'appliquer la convention Stayman (comme d'ailleurs chaque fois que l'on ne fait pas le transfert).

Pour illustrer l'utilisation de la convention Jacoby, reprenons l'exemple cité plus haut pour la réponse Stayman à une ouverture de 1 SA:

♠ R 4 3 2
♥ A D 9 6 5
♦ 10 3
♣ 9 8

Avec l'option "Jacoby", les enchères se déroulent ainsi:

1 SA - 2 ♦ - 2 ♥ - 2 ♠

L'ouvreur devrait en déduire que son partenaire détient au moins cinq coeurs et quatre piques, et qu'à eux deux, ont assez de points pour la manche. Il devrait pouvoir choisir le meilleur contrat de manche possible sans aucune hésitation.

1-5. ENCHERES APRES UNE OUVERTURE DE 2 A LA COULEUR

L'ouverture de 2-fort est forcing; par conséquent, il faut obligatoirement répondre, même avec une main nulle. Avec moins de 7 points, et moins de 3 cartes dans la couleur d'ouverture, le répondant doit utiliser la réponse négative de 2 SA. L'annonce d'une nouvelle couleur indique 7 points et une possibilité de chelem. C'est la meilleure réponse, à condition bien sûr que le répondant dispose d'une couleur assez forte; pour une enchère au palier de 2, la couleur doit être "annonçable", et pour une enchère du palier de 3, il lui faut normalement une couleur de 5 cartes avec au moins la dame et le valet (ou une très bonne couleur de 4 cartes avec au moins deux honneurs forts).

Il est possible de soutenir la couleur du partenaire avec seulement 3 cartes; le soutien simple indique un chelem potentiel, à savoir un minimum de 8 points en comptant les points de soutien. Avec 4-7 points en soutien d'une majeure, le répondant peut déclarer la manche directement.

L'enchère de 3 SA est un sans-atout réel et indique une distribution régulière, un doubleton dans la couleur du partenaire et un minimum de 8 points H. Par contre, l'enchère de 2 SA est tout-à-fait conventionnelle; elle ne promet aucune distribution particulière mais implique qu'aucune des autres réponses n'est possible.

Si l'on utilise la variante "2 trèfles-fort", l'ouverture de 2 à la couleur est moins puissante (20-23 points) que l'ouverture de 2 fort, et le répondant peut passer avec moins de 4 points H. Les réponses sont toutefois moins orientées vers le chelem et une couleur "annonçable" peut-être nommée au palier de 2 avec seulement 4 points H; l'annonce au palier de 3 demande une couleur forte, de même que décrit plus haut, et un nombre suffisant de points H (au minimum 7).

Un soutien simple de la couleur du partenaire indique là encore un chelem potentiel et donc demande au moins 11 points, y compris les points de soutien. La manche dans une majeure peut être annoncée directement avec 7-10 points. Les réponses à sans-atout gardent la même valeur que pour l'ouverture de 2 fort, si ce n'est que la réponse négative 2 SA indique de 4 à 7 points H et que par conséquent, il faut passer avec un jeu plus faible.

La redemande après les ouvertures de 2 à la couleur présente quelques similitudes avec la redemande après les ouvertures au palier de 1. Néanmoins, la force de la main a été indiquée essentiellement par l'ouverture; la redemande répondra à l'enchère du partenaire ou spécifiera le type de main détenu:

- si le partenaire a annoncé une nouvelle couleur, il faut la soutenir avec 4 cartes dans cette couleur;
- si le partenaire a annoncé la manche dans la couleur d'ouverture, l'ouvreur passera, sauf si son ouverture était un 2 forcing exceptionnellement fort. Toute autre réponse de soutien exigera que les enchères soient poursuivies dans la zone du chelem;
- à chaque fois que c'est possible, si l'ouvreur détient une deuxième couleur d'au moins 4 cartes, il doit l'annoncer;
- l'ouvreur ne peut répéter sa couleur d'ouverture que s'il détient au moins 6 cartes dans cette couleur; en particulier, sur une réponse de 3 SA, il doit répéter une majeure de 6 cartes.

Si l'on utilise l'ouverture de 2 trèfles forts, la réponse négative est 2 carreaux. Les autres réponses restent valables.

DEUXIEME PARTIE

Enchères compétitives

2-1. INTERVENTIONS ET REVEILS

Jusqu'à présent, nous n'avons traité que des cas où les enchères se déroulent entre deux partenaires sans intervention du camp adverse; il n'a été fait référence qu'en passant à l'effet possible d'une enchère de l'un ou de l'autre adversaire sur le développement naturel d'une séquence d'enchères. Suivant la tendance moderne à des enchères plus compétitives, BRIDGE a été programmé pour intervenir à chaque fois que possible dans les enchères entamées par l'équipe adverse. Ceci ne veut pas dire toutefois que des annonces destinées à gêner les adversaires seront faites à tort et à travers ; au contraire, pour prévenir toute intervention non fondée susceptible de mener à un contrat à un niveau dangereux, la main est évaluée en termes plus stricts que le simple compte de points utilisé pour l'ouverture normale.

Le camp de la défense peut intervenir dans les enchères de deux façons; premièrement, par une annonce qui interrompt effectivement les enchères du camp de l'ouvreur afin d'indiquer une couleur ou un nombre de points intéressants: c'est ce que nous appellerons une intervention. Deuxièmement, lorsque le camp de l'ouvreur arrête les enchères à un niveau relativement bas, montrant ainsi une certaine faiblesse des deux jeux, l'un ou l'autre adversaire peut réouvrir les enchères (réveiller) avec très peu de points en supposant que les honneurs sont plus ou moins répartis entre les deux camps et que par conséquent, son partenaire détient une main raisonnable.

Un joueur est en position de réveil lorsque ni lui ni son partenaire n'a encore parlé et lorsque la dernière annonce de l'adversaire a été suivie de deux "passe", l'un de son partenaire qui n'est donc pas intervenu et l'autre de l'adversaire de droite. Etant donné que les règles de l'intervention sont très strictes et peuvent obliger un joueur à passer même avec un jeu relativement fort, il faut saisir chaque occasion de réveil. De cette façon, le joueur qui aimerait intervenir mais n'a pas le type de main nécessaire, peut passer avec la certitude que son partenaire réveillera les enchères à chaque fois qu'il peut, lui permettant ainsi de montrer la force de son jeu.

Les chapitres qui suivent décriront les deux principales interventions, le contre d'appel et l'intervention dans une couleur, avant d'aborder les réveils. Dans chaque cas, les réponses et redemandes seront traitées en même temps que l'enchère qui démarre la séquence compétitive.

2-2. LE CONTRE D'APPEL

L'enchère d'intervention la plus importante est peut-être le contre d'appel. Il consiste à contrer une ouverture ou une réponse à l'ouverture. Le contre d'appel n'est jamais destiné à marquer des pénalités mais plutôt à indiquer un certain type de main par rapport aux enchères du camp adverse. C'est une enchère très pratique car elle permet de donner des indications précieuses sans toutefois élever le niveau des enchères.

Le contre d'appel est utilisé seulement après une ouverture à la couleur (contrer une enchère à sans-atout vise toujours les pénalités) et indique un petit nombre de cartes dans la couleur d'ouverture (en général au plus un doubleton) ainsi qu'un bon soutien dans toutes les autres couleurs. La distribution idéale pour un contre d'appel est 4-4-4-1, le singleton étant dans la couleur d'ouverture.

BRIDGE fera un contre d'appel si les conditions suivantes sont réunies:

- la main doit valoir au moins 14 points ;
- aucune couleur n'a plus de 5 cartes ;
- les adversaires ont nommé au maximum deux couleurs ;
- la main doit contenir un soutien suffisant dans les couleurs autres que celle(s) annoncée(s); l'une seulement de ces couleurs peut comporter moins de 4 cartes; on admet un doubleton seulement si la main contient un minimum de 16 points. Pour un contre d'appel sur deux couleurs (intervention en quatrième position), il faut disposer d'au moins 4 cartes dans chacune des deux couleurs autres que celles annoncées.

Exemple :

Pour illustrer le contre d'appel, considérons le jeu suivant, qui a déjà été pris comme exemple pour l'ouverture de 1 à la couleur:

♠	A	V	5	3
♥	R	D	9	8
♦	V	3	2	
♣	D	7		

En position d'ouverture, il faut annoncer 1♠ (si l'on n'utilise pas l'option majeure cinquième) ou 1♦ (avec l'option majeure cinquième). Si, toutefois, un adversaire a déjà ouvert de 1♣, il faut faire un contre d'appel (il faut passer sur toute autre ouverture).

Réponse au contre d'appel

Le contre d'appel donne des indications sur la distribution de la main du contreur, indications que son partenaire doit utiliser pour choisir son annonce. En particulier, il peut compter sur un soutien du partenaire dans une quelconque couleur autre que celle annoncée par le camp adverse. Le choix de la réponse dépend de la force de la main.

(I) Avec un jeu faible (0-7 points):

La réponse à un contre d'appel est obligatoire sauf si l'adversaire de droite a fait une annonce autre que "surcontre", auquel cas BRIDGE passera avec moins de 4 points. En fait, il passera également dans quelques cas sans espoir où aucune enchère raisonnable n'est possible. Autrement, le choix se porte sur la couleur la plus longue, ou dans le cas de deux (ou plus) couleurs de 4 cartes, sur celle qui peut être annoncée au niveau le plus bas (autrement dit, la plus économique).

(II) Avec un jeu moyen (8-10 points):

Si l'adversaire de droite a annoncé une couleur dans laquelle BRIDGE détient au moins 4 cartes, il se peut qu'il s'agisse d'un "psychic" fait avec une couleur courte, visant à tromper et à gêner le camp adverse. Dans ce cas, BRIDGE contrera. Autrement, il annoncera sa meilleure couleur avec un saut pour indiquer la force de son jeu et encourager son partenaire, ou avec un minimum de 7 points H et un contrôle dans la (les) couleur (s) de l'adversaire, son enchère sera 1 SA.

(III) Avec un jeu fort (au moins 11 points):

Avec 5 cartes dans une majeure et au moins 1 point, BRIDGE déclarera la manche directement. Il est pratiquement sûr que le partenaire a au moins 3 cartes, probablement 4, en raison de la nature du contre d'appel. En outre, même s'il ne détient que les 14 points minimum, les indications apportées par les enchères du camp adverse faciliteront généralement le jeu de la carte, en particulier dans le choix de la direction dans laquelle il faut tenter les impasses. Autrement, avec une main régulière et les contrôles nécessaires, il est possible de faire une annonce à SA au niveau approprié ou, enfin, si aucune enchère naturelle est possible, un "cue-bid"* dans la couleur d'ouverture informera la partenaire que la manche est demandable.

* Une enchère fait dans une couleur déjà annoncée par l'un des adversaires, pour indiquer une main exceptionnelle et pour inciter le partenaire à continuer les enchères afin de mieux décrire sa main.

Redemande après un contre d'appel

Sur une annonce de manche ou un contre de pénalité de son partenaire, BRIDGE devra normalement passer. Si le partenaire a fait une réponse à sans-atout, BRIDGE élèvera les enchères selon son nombre de points H, ou indiquera une couleur longue lorsque la distribution de sa main est irrégulière (5-4-4-0, 5-4-3-1). Il soutiendra une annonce à la couleur de son partenaire avec un ou deux points qu'à la suite d'une ouverture normale, car la position du contreur est considérée comme favorable au jeu de la carte, ainsi que nous l'avons vu plus haut. La force du jeu du partenaire est indiquée très précisément par le niveau de la réponse, et par conséquent, un simple calcul, en ajoutant des points de soutien le cas échéant, déterminera à quel palier peut se jouer le contrat. A la suite d'une réponse "cue-bid", BRIDGE annoncera une couleur cinquième s'il en a une, sinon il fera une enchère à sans-atout.

2-3. INTERVENTIONS

Une intervention peut être faite à la couleur ou à sans-atout. L'intervention de 1 SA a la même signification que l'ouverture de 1 SA, avec toutefois la condition supplémentaire suivante: il faut un contrôle dans la couleur de l'adversaire.

Les règles relatives aux interventions à la couleur sont influencées par le facteur supplémentaire de risque que cette intervention implique.

Le fait qu'au moins un des adversaires ait déjà montré une certaine force augmente d'autant les chances de trouver un jeu très faible chez le partenaire, et donc le risque d'annoncer un contrat difficile à réussir doit être pris en ligne de compte.

De plus, en raison de la compétitivité de la situation et comme il est peu probable que le partenaire soit particulièrement fort, l'équipe ne disposera normalement que de peu de temps pour faire des enchères de recherche. L'intervention ne doit par conséquent jamais être faite si la main ne comporte pas au moins une solide couleur de 5 cartes. Le partenaire aura alors le droit de soutenir avec 3 petites cartes.

BRIDGE évalue la possibilité d'une intervention uniquement par rapport au compte de levées de jeu. C'est la meilleure façon de s'assurer contre des pénalités importantes au cas où le jeu du partenaire serait très faible. Le nombre de levées requis dépend du palier de l'intervention: au palier de 1, il faut en avoir au minimum 4 1/2, au palier de 2, au moins 5 1/2. En outre, la force de la couleur de l'intervention doit être propor-

tionnelle au niveau de l'enchère à faire: au niveau de 1, une couleur cinquième avec 2 honneurs ou une couleur sixième avec au moins 1 honneur; au palier de 2, la couleur doit être encore meilleure, à savoir 3 honneurs ou 2 honneurs forts dans une couleur cinquième, ou 2 honneurs dans une couleur sixième. Avec un jeu fort valant 7 ou 8 plis, comprenant une très bonne couleur (telle que définie pour l'ouverture de 2 forcing), il faut faire une intervention avec saut pour informer le partenaire de la force exceptionnelle de la main.

La comparaison suivante illustrera la différence entre une main convenant pour une intervention et une qui ne convient pas:

(1)	(2)
♠ D 8 7	♠ 7
♥ V 10 5	♥ D V 10 5
♦ R V 9 3 2	♦ R V 10 9 3 2
♣ R D	♣ 8 7

La main (1) comporte 13 points; il serait néanmoins très imprudent de faire une intervention avec ce jeu, même au palier de 1, car il vaut à peine 3 plis. La main (2), avec 11 points (dont seulement 7 points H) est parfaite pour une intervention de 2 carreaux sur une ouverture de 1 pique; les coeurs et les carreaux bien liés peuvent à eux deux être évalués à quelques 6 plis, même si la main du partenaire se révèle très faible.

Réponse à une intervention à la couleur

1. Soutien

Etant donné qu'une intervention indique nécessairement une couleur forte, la réponse préférée est le soutien, qui peut être donné même avec 3 petites cartes, ou un doubleton comportant 1 honneur. Toutefois, puisque l'intervention est fondée sur le compte de levées de jeu et peut avoir été faite avec un jeu relativement faible en points, la réponse doit également tenir compte des plis possibles. Ces "plis de soutien" sont déterminés d'une façon particulière qui tient compte de la possibilité de remporter des plis en coupant le mort, ainsi qu'en comptant les plis d'honneurs "sûrs".

- Les honneurs détenus dans l'atout peuvent presque toujours être comptés comme plis à part entière, car le partenaire doit détenir au moins 1 ou 2 honneurs.

-
- Seules les levées de défense entrent en ligne de compte dans les couleurs autres que l'atout. (Les combinaisons telles que roi, valet sont d'une valeur douteuse lorsque placées sous une force adverse).
 - Les plis de coupes sont évalués comme suit: toute carte d'atout à partir de la deuxième est considérée comme pouvant servir à une coupe; ensuite, en supposant qu'un doubleton dans une couleur permettra de faire une coupe, un singleton deux coupes et une chicane trois, le total de plis de coupe possibles peut être obtenu; il est évidemment limité par le nombre d'atouts disponibles.

Le niveau du soutien d'une intervention est déterminé comme suit; avec 3 plis de soutien, un soutien simple est possible; 4 plis ou plus suffisent pour soutien avec saut ; avec au moins 5 plis à la suite d'une intervention dans une majeure au palier de 1, la manche peut être annoncée directement. Une intervention avec saut peut être soutenue avec un pli (de soutien) de moins.

Il est intéressant de noter ici que cette méthode d'évaluation de la main placée en position de réponse à une intervention est utilisée comme vérification lorsque l'on envisage de soutenir la couleur du partenaire. Le joueur qui a fait l'intervention doit interpréter ce soutien comme étant 2 ou 3 points plus fort que le soutien équivalent pour une enchère d'ouverture et adapter sa redemande en conséquence. L'évaluation d'après le compte de points sera utilisée pour toute enchère future.

2. Réponse avec changement de couleur

Une enchère au niveau minimum dans une nouvelle couleur est normalement un signe de faiblesse, et indique toujours l'absence de soutien de la couleur d'intervention. Elle ne doit pas être faite sans au moins une couleur sixième. Elle indique au partenaire un "misfit" probable et lui demande de passer, permettant ainsi que le contrat se joue dans la longue du répondant.

Il existe une exception importante: avec une majeure forte en réponse à une intervention du partenaire dans une mineure, le changement de couleur peut alors être utilisé dans l'espoir de trouver un meilleur contrat dans la majeure. Le partenaire peut alors reparler. La majeure doit être suffisamment puissante pour garantir elle-même une intervention.

Enfin, avec une main forte (au moins 13 points) et une couleur sixième, il faut annoncer une nouvelle couleur avec saut. Avec 13 points, mais aucune couleur sixième, faire une "cue-bid" dans la couleur d'ouverture, afin d'inviter le partenaire à donner un supplément d'informations sur son jeu.

3. Réponses par sans-atout

Les réponses par sans-atout sur une intervention indiquent toujours une main régulière avec un contrôle dans la couleur d'ouverture. La réponse négative de 1 SA n'est pas applicable.

- 1 SA indique 9-10 points H.
- 2 SA indique 11-12 points H.

Redemande après une intervention à la couleur

La redemande après une intervention suit dans les grandes lignes la même logique que la redemande après une ouverture de 1 à la couleur. Les principales différences sont les suivantes:

- le soutien du partenaire pour une intervention au palier de 1 peut être interprété comme indiquant 9-12 points pour un soutien simple, 13-14 pour un soutien avec saut et au moins 15 pour une annonce de manche dans une majeure. Le niveau correct doit être déterminé en conséquence ;
- une réponse par sans-atout indique toujours une main régulière et en fait implique un doubleton dans la couleur d'intervention. L'ouvreur peut répéter une couleur sixième ou choisir un contrat à sans-atout approprié;
- une réponse de type "cue-bid" invite le joueur qui a fait l'intervention à indiquer une seconde couleur s'il en a une, étant donné que le répondant n'a manifestement pas le soutien adéquat dans la couleur de l'intervention.

L'intervention de type "cue-bid"

Avec un jeu très fort (24 points ou plus), BRIDGE fera un "cue-bid" en annonçant la couleur d'ouverture de l'adversaire. Le partenaire doit alors indiquer sa meilleure couleur, ou faire une enchère à sans-atout avec une main régulière. (Il est peu probable qu'il ait beaucoup de points si l'ouverture a été faite dans les normes).

Interventions de barrage

BRIDGE applique les mêmes règles que pour une intervention de barrage normale. La main-type pour une intervention de ce genre: un jeu faible (4-8 points H) avec une couleur de 7 cartes. Le barrage se fait sous forme d'une intervention avec double saut; par exemple, 1 \diamond - 3 \heartsuit ou 1 \heartsuit - 4 \diamond . (Le saut simple indique une main forte, comme spécifié plus haut).

2-4. REVEILS

En raison des restrictions imposées pour les interventions, il se peut que le partenaire ait passé avec un jeu assez fort en points H; par conséquent, toute occasion valable de "réveiller" les enchères doit être saisie. Néanmoins, le réveil ne va pas sans un certain risque et doit être utilisé seulement quand il existe de bonnes raisons de supposer que le camp adverse est faible et lorsque le niveau des enchères ne présente pas de danger particulier. Voici quelques séquences-types d'ouverture indiquant un jeu faible:

- (I) une ouverture de 1 à la couleur suivie de deux "passe" (par exemple, 1 \spadesuit , passe, passe): l'adversaire de droite détient probablement moins de 5 points H, et bien que l'ouverture puisse être très forte, il y a des chances pour que les points soient répartis entre les deux camps;
- (II) un "passe" en redemande suivant une réponse non-forcing (par exemple, 1 \diamond , passe, 1 SA, passe, passe; ou bien 1 \diamond , passe, 2 \diamond , passe, passe);
- (III) une redemande faible à la suite d'une réponse au palier de 1 (par exemple, 1 \diamond , passe, 1 \spadesuit , passe; 1 \heartsuit , passe, 1 SA, passe, 2 \heartsuit , passe, passe);
- (IV) préférence de la couleur d'ouverture en seconde réponse à la suite d'une redemande bicolore faible (par exemple, 1 \diamond , passe, 1 \spadesuit , passe, 2 \clubsuit , passe, 2 \diamond , passe, passe). Comme nous le verrons plus loin, l'enchère de 2 \diamond est très faible. Dans ce cas, le seul réveil raisonnable est une enchère dans la couleur manquante (cœur dans l'exemple donné).

Dans l'une des situations ci-dessus, BRIDGE réveillera les enchères selon les règles suivantes:

- avec moins de 7 points H, passe;
- annoncer 1 SA avec une main régulière valant 10-12 points H, et un contrôle dans la couleur d'ouverture;

-
- avec 7-10 points H et une couleur cinquième quatre que celle(s) annoncée(s) par le camp adverse, annoncer la couleur au palier le plus bas (ne monter au palier de 3 que si la couleur est au moins sixième);
 - dans tous les autres cas, contrer seulement si le niveau des enchères n'a pas dépassé 2 carreaux (contrer une annonce de 2 majeure est trop dangereux en position de réveil); de plus, si les adversaires ont annoncé deux couleurs, il faut détenir au moins 4 cartes dans les deux autres couleurs;
 - contrer une enchère de barrage, ou un 2 faible avec au minimum 18 points.

Les enchères après un réveil

Il faut faire preuve de beaucoup de prudence pour répondre à un réveil fait par le partenaire, car il se peut qu'il n'ait que 7 points H. En effet, en règle générale, il aura fait cette annonce dans l'espoir de trouver 13 à 14 points chez son vis-à-vis; par conséquent, une réponse l'encourageant à poursuivre ne doit être faite qu'avec au moins ce minimum de points.

- (I) Si le partenaire a fait une annonce dans une couleur, il détient une main relativement faible avec 7 à 10 points H. Trois cartes suffisent pour une enchère de soutien mais pour avoir une bonne chance de manche, la main doit être très forte, c'est-à-dire contenir environ 17 points (points de soutien inclus).
- (II) Si le partenaire a annoncé 1SA, un simple compte des points H déterminera à quel niveau l'équipe pourra jouer un contrat à sans-atout. En règle générale, on annoncera 3 SA avec 14 points H, 2SA avec 12 ou 13, en comptant sur le partenaire pour déclarer la manche s'il détient le maximum de points.

Avec une main irrégulière se prêtant mal à un contrat à sans-atout, l'annonce d'une nouvelle couleur au niveau minimum indique une main faible. Une enchère avec saut doit être utilisée pour indiquer 14 points ou plus. Avec un bon soutien de cette couleur, le partenaire élèvera les enchères.

- (III) On peut passer sur un réveil par un contre pour transformer le contre d'appel en contre de pénalité, seulement avec une force dans la couleur de l'adversaire (au moins 4 cartes comprenant DV et 14 points ou plus). Autrement, sauf si l'adversaire de droite a parlé, le répondant doit obligatoirement nommer une couleur ou faire une annonce à sans-atout; une enchère avec saut dans une couleur indique au moins 14 points; 2 SA demande 14 ou 15 points H. Le partenaire ne

devrait avoir aucun problème à décider si oui ou non il doit reparler. Un jeu très fort (au moins 17 points) peut être indiqué au moyen d'un "cue-bid". En règle générale, le partenaire indiquera alors sa meilleure couleur.

2-5. CONTRE DE PENALITE

Le traitement des contres de pénalité par des règles strictes et inamovibles n'est que partiellement satisfaisant; BRIDGE contrera pour les pénalités lorsqu'il est raisonnablement justifié de supposer que les deux jeux de son équipe contiennent assez de plis en défense pour faire chuter le contrat du camp adverse.

Les levées de défense sont calculées de la manière suivante:

- 4 cartes d'atout, quelles qu'elles soient, seront considérées comme valant un pli; en effet, même si aucun atout ne remporte vraiment un pli, le joueur qui joue le contrat sera probablement sérieusement handicapé par la longueur d'atouts détenue dans une seule main. Toute carte d'atout au-delà de la quatrième (ce qui est cependant relativement rare) compte également comme un pli de défense;
- toutes les levées de défense, y compris les levées d'atout, sont comptées jusqu'à un maximum de 2 levées par couleur;
- le nombre de levées de défense chez le partenaire ne peut jamais être connu avec certitude; il est toutefois possible de faire des suppositions raisonnables. En règle générale, une ouverture à la couleur promet 3 plis (ceci n'est pas une condition requise, simplement ce que les statistiques permettent d'espérer); quant à l'ouverture à sans-atout, elle laisse supposer environ 4 plis. Une intervention, fondée généralement sur les levées de jeu plutôt que la force naturelle, ne peut être comptée pour plus d'un pli, et une réponse au palier de 1 ne fait vraiment aucune promesse. Les annonces plus fortes sont évaluées de façon similaire par rapport au nombre de points promis.

Une fois le total des levées de défense évalué, le niveau de l'enchère adverse doit être considéré avant de contrer. BRIDGE contrera rarement des contrats de chelem à moins qu'il soit sûr ou pratiquement sûr de faire chuter le contrat (par exemple, avec l'as d'atout contre un grand chelem ou deux as contre 6 SA). BRIDGE n'utilise pas de contre conventionnel pour demander une entame particulière au partenaire.

Lorsque le contrat du camp est inférieur à 2 coeurs ou déjà au niveau de la manche, BRIDGE contrera un contrat lorsqu'il aura la certitude d'assurer suffisamment de plis avec son partenaire pour faire chuter le contrat. Si le contre amène les adversaires à la manche, il faudra une levée de défense supplémentaire (c'est-à-dire, assez de plis pour faire chuter le contrat de deux).

TROISIEME PARTIE

Enchères après la redemande

3-1. PRINCIPES GENERAUX

Les deux premières parties de ce texte ont été consacrées aux premiers tours d'enchères, jusqu'à la redemande de l'ouvreur ou du joueur qui a fait une intervention ou un réveil. Les enchères suivantes, à partir de la seconde réponse, seront traitées en termes plus généraux. En particulier, aucune distinction ne sera faite entre le camp de l'ouvreur et le camp qui a fait une intervention. De plus, il sera fait référence aux séquences d'enchères uniquement pour illustrer certains points particuliers. L'important, ce sont les principes qui ont été énoncés pour faire les premières annonces, et l'interprétation que chaque joueur peut faire de autres enchères, tout spécialement celles de son partenaire.

En général, le répondant arrive à sa seconde réponse avec en tête une idée à peu près exacte de la main de l'ouvreur: le nombre de points probable de son partenaire, la longueur minimum de la couleur d'ouverture ainsi que la distribution, ou toute autre indication fournie par les annonces. A son tour, il devrait par son annonce clarifier la situation pour son partenaire et l'équipe arrivera normalement à un contrat raisonnable (ou s'arrêtera à un niveau raisonnable le cas échéant).

Les paragraphes suivants présentent quelques principes généraux utiles dans le choix de certaines annonces qui ne sont pas directement régies par des règles explicites, ceci pour éviter les répétitions au moment de la description des enchères.

Le niveau ou palier d'une annonce

Le niveau est souvent déterminé directement par les règles applicables aux enchères préliminaires. Dans les tours d'enchères suivants, il dépend davantage des suppositions que chaque joueur peut faire sur la main de son partenaire. Si les deux partenaires ont trouvé un "fit" dans une couleur, le total de leurs points déterminera si le niveau des enchères peut ou non être élevé. Dans certaines situations compétitives, il peut être nécessaire pour un joueur de se retirer prématurément des enchères plutôt que de parler à un palier injustifiable.

Parfois aussi dans certaines situations compétitives, une annonce, dont le niveau serait considéré comme risqué dans d'autres circonstances, sera permise afin de gêner les adversaires. Dans certains cas même, un contrat voué à l'échec sera nommé plutôt que de laisser le camp adverse remporter une manche trop facilement.

Enchères de soutien

Le répondant peut soutenir la couleur de son partenaire lorsqu'il détient suffisamment de cartes dans la couleur pour assurer un total de 8 cartes entre les deux. Le nombre de cartes détenues par le partenaire peut généralement être déduit des enchères précédentes (voir en particulier la description des annonces "bicolores" Chapitre 1-3).

Si les annonces du partenaire ont indiqué une limite supérieure excluant la manche, il n'y a aucun intérêt à continuer et par conséquent, il ne faut pas faire d'annonce l'encourageant à parler (une annonce de préférence peut être nécessaire comme expliqué plus loin). Par contre, si les annonces du partenaire ont montré que les points requis pour la manche seront assurés dans le cas où il détient le maximum de points ou presque, il faut faire une annonce encourageante. BRIDGE n'envisage ce genre d'annonce que lorsqu'elle peut être faite en-dessous de 3 sans-atout; au-delà, les points de manche doivent être pratiquement sûrs (le minimum supposé détenu entre les deux partenaires doit être au plus de un point inférieur à celui requis pour la manche). En particulier, le soutien d'une mineure au palier de 4 implique que les points de manche sont assurés; dans ce cas, l'annonce de soutien est souvent faite dans l'espoir que le partenaire pourra montrer un soutien différé dans une majeure.

En règle générale, une fois assurée de détenir les huit cartes et les points requis pour la manche dans une majeure, l'équipe doit nommer la manche, sauf peut-être lorsqu'elle détient suffisamment de points pour le chelem, auquel cas une annonce à un niveau inférieur peut être préférable afin de faciliter les enchères de chelem.

Parfois, il peut être nécessaire de parler, même s'il n'y a pas de chances réelles de manche. Ainsi, lorsque la dernière annonce du partenaire a indiqué une nouvelle couleur que le répondant ne peut soutenir, il peut être préférable de revenir à la couleur annoncée la première plutôt que de passer. En règle générale, il faudra indiquer une préférence pour la première couleur à moins de détenir deux cartes de plus dans la deuxième. La séquence 1♥ - 1♠ - 2♣ - 2♥ n'indique pas nécessairement un soutien réel à cœur. La seconde réponse peut n'être qu'une annonce de préférence, destinée à éviter un mauvais contrat à trèfle. Afin d'indiquer un réel soutien à cœur dans cette situation, il faut nommer 3 coeurs. Evidemment, il faut que le nombre de points détenus permettent la manche.

Les considérations de préférence ne s'appliquent pas lorsque les enchères précédentes ont déjà garanti la manche ou lorsque la force de la main a déjà été clairement établie.

Ainsi l'annonce de 3 carreaux dans la séquence suivante: 1♣ - 1♦ - 2♥ - 2♠ - 3♦ est aussi forte que l'annonce de 4 carreaux, avec toutefois l'avantage évident de permettre au partenaire de nommer 3 SA. La redemande de 2 coeurs a déjà indiqué 20-23 points et il n'y a donc aucun danger que le partenaire prenne l'annonce de 3 carreaux pour une simple préférence.

Annonces à sans-atout

Pour élever les enchères sur une annonce à sans-atout du partenaire, il suffit de détenir au moins un doubleton dans chacune des quatre couleurs, ou un honneur singleton si la distribution est de 5-4-3-1 ou 4-4-4-1. Si le partenaire n'a pas indiqué une main régulière, une annonce à sans-atout ne doit être envisagée qu'en possession d'un contrôle dans toutes les couleurs autres que celle nommée par le partenaire. Sera appelé contrôle toute carte dans une couleur de cinq, ou dans un couleur de quatre dont 1 valet, trois dont 1 dame, un doubleton au roi, ou un as singleton.

Avant de faire une annonce à sans-atout, il est nécessaire de réexaminer les enchères du partenaire et d'évaluer sa force probable en points H (BRIDGE réduira de deux tout compte de points, susceptible de dépendre de points de distribution).

Si le partenaire a indiqué une limite supérieure excluant la manche (25 points H), il ne faut faire aucune annonce à sans-atout. Si les deux partenaires sont assurés de détenir à eux deux 25 points H ou plus, 3 SA peut être nommé directement. L'annonce de 2 SA sera faite uniquement dans le cas où les points de manche peuvent être assurés si le partenaire détient le nombre maximum de points requis ou presque. Enfin, si la manche paraît peu probable, mais que les enchères n'ont pas encore dépassé le palier de 1, l'annonce de 1 SA indiquera une distribution régulière, avec une main faible.

Avant de passer à un autre sujet, voyons les cas où il ne faut pas laisser le partenaire à sans-atout. Avec une chicane ou lorsque les deux couleurs les plus courtes de la main détenue totalisent à elles deux moins de 4 cartes, BRIDGE nommera une couleur longue, plutôt que de rester à sans-atout.

3-2. DEUXIEME ENCHERE DU REpondANT

Deuxième réponse après une ouverture à la couleur

La cas le plus simple est peut-être lorsque l'ouvreur a soutenu la couleur du répondant; en règle générale, il reste alors à décider soit de passer, soit d'inviter à la manche, soit de déclarer la manche directement. Le nombre de points approximatif promis par la redemande déterminera de l'action la mieux appropriée. Notons une exception, lorsque la couleur du répondant est mineure et la couleur de l'ouvreur majeure; avec 3 cartes dans la couleur majeure du partenaire, il faut alors indiquer un soutien dans l'espoir de trouver un meilleur contrat.

Lorsque l'ouvreur n'a pas fait une redemande de soutien, BRIDGE déterminera d'abord s'il peut soutenir une deuxième couleur éventuellement nommée par le partenaire ou faire une annonce à sans-atout. Il examine plusieurs possibilités à l'aide des principes généraux exposés plus haut en se fondant sur les informations déduites de l'ouverture et de la redemande (en particulier, la longueur supposée de toute couleur annoncée). L'ordre de préférence suivant est appliqué:

- soutien d'une couleur majeure annoncée par le partenaire;
- annonce à sans atout;
- soutien d'une couleur mineure annoncée par le partenaire.

Si aucune de ces annonces n'est possible, il essaiera néanmoins de garder les enchères ouvertes tout en donnant de nouvelles indications à son partenaire. Là encore, les possibilités sont passées en revue dans un ordre préétabli.

Le répondant répète sa couleur

Si, sur une répétition de couleur ou une redemande "bicolore" de l'ouvreur, le répondant répète la couleur de sa première réponse, il indique toujours qu'il détient au moins six cartes dans cette couleur. Cette annonce équivaut à un arrêt quand elle est faite au palier de 2; sinon, elle est encourageante, en particulier si elle est faite avec saut. BRIDGE exigera également six cartes pour nommer une couleur après avoir fait une réponse conventionnelle de 1 SA. Après une redemande à sans-atout, une majeure peut être répétée pour indiquer cinq cartes (le partenaire a au moins un doubleton).

Le répondant nomme une seconde couleur

Le fait de nommer une seconde couleur (après la redemande de l'ouvreur) doit indiquer une main bicolor véritable, au moins 5-4, et le répondant doit choisir cette réponse à chaque fois qu'il peut, de préférence à une répétition de sa première couleur avec saut, même avec 6-4. Exactement comme pour la redemande, une réponse "bicolore" peut être "chère" ou "économique", selon que le partenaire peut ou non revenir à la couleur de la première réponse au palier de 2. L'annonce d'un bicolor cher implique toujours une bonne chance de manche; pour indiquer la même force avec un bicolor économique, il faudra faire une annonce avec saut (ou au palier de 3).

Les deux séquences d'enchères suivantes illustrent des mains de force similaire, en dépit du fait que les secondes réponses sont à des paliers différents.

1 \diamond	-1 \heartsuit	-2 \diamond	-2 \spadesuit	(1)
1 \diamond	-1 \spadesuit	-2 \diamond	-3 \heartsuit	(2)

Dans le cas (1), l'ouvreur pourra revenir à la couleur de son partenaire en annonçant 3 \heartsuit ; dans le cas (2), en annonçant 3 \spadesuit .

Les deux séquences sont forcing, et la manche devrait normalement être atteinte.

Parfois, il peut être nécessaire de nommer une couleur avec seulement deux ou trois cartes. Par exemple, considérons la main suivante :

\spadesuit	A R 10 9 6
\heartsuit	7 6 5
\diamond	D 3
\clubsuit	A 4 2

Quelle devrait être la seconde réponse après 1 \diamond - 1 \spadesuit - 2 \diamond ? La répétition des piques indiquerait 6 cartes ; sans-atout paraît risqué avec des coeurs aussi faibles et le soutien à carreau n'est guère satisfaisant. La seule annonce raisonnable est 3 trèfles (2 trèfles est relativement faible et pourrait inciter le partenaire à passer).

BRIDGE utilisera ce type d'annonces en particulier en face d'une redemande bicolor lorsque la couleur du répondant est une majeure cinquième. Dans ce cas, si les points de manche sont assurés, la couleur pourra ne comporter que deux cartes (il s'agit de la convention 4e couleur forcing). Pour les autres redemandes, telle la répétition simple

mentionnée dans l'exemple ci-dessus, l'annonce est utilisée essentiellement pour montrer la force de la main, souvent dans l'espoir que le partenaire pourra annoncer sans-atout. Là, BRIDGE n'annoncera une couleur que s'il possède un arrêt dans cette couleur, et évitera les annonces en majeure qui pourraient être mal interprétées par le partenaire.

Lorsqu'aucune des annonces ci-dessus n'est possible, mais que la force combinée des deux partenaires devrait assurer la manche, BRIDGE trouvera une annonce de "compromis" à sans-atout, on soutiendra son partenaire avec une couleur plus courte que la normale requise. Avec moins de force, il passera, sauf si le partenaire a annoncé deux couleurs, auquel cas il appliquera d'abord les règles de préférence.

Lorsqu'aucune des annonces ci-dessus n'est possible, mais que la force commune des deux partenaires devrait assurer la manche, BRIDGE fera une annonce de "compromis" à sans-atout, ou élèvera une annonce à la couleur faite par le partenaire avec un nombre de cartes inférieur au minimum normalement requis pour le soutien. Avec une force encore inférieure, BRIDGE passera, sauf si le partenaire a nommé deux couleurs, cas où il appliquera d'abord les règles de préférence.

Deuxième réponse après une ouverture à sans-atout

Si, après une réponse par Stayman, l'ouvreur a nommé une couleur majeure, BRIDGE appliquera les règles générales de soutien. Si aucun soutien n'est possible, ou si la partenaire a indiqué qu'il n'avait pas de majeure quatrième en nommant 2 carreaux ou 2 SA, le contrat sera normalement à sans-atout, à un palier approprié.

Il est possible d'utiliser par Stayman avec cinq cartes dans une majeure et quatre cartes dans l'autre, afin d'essayer d'abord de découvrir un "fit" 4-4. Si c'est le cas, la majeure cinquième doit alors être nommée (au palier de 2 après 2 carreaux, si la manche apparaît peu probable, au palier de 3 si la manche doit être atteinte).

Si le répondant n'a pas utilisé le Stayman, les séquences demandant la poursuite des enchères sont relativement rares et concernent presque exclusivement les enchères de chelem. Dans pratiquement tous les cas, la manche aura déjà été atteinte.

Considérons par exemple:

1 SA - 3 \diamond - 3 SA
1 SA - 4 SA - 6 SA
2 SA - 3 \heartsuit - 4 \heartsuit
1 SA - 3 \heartsuit - 4 \clubsuit (annonce de contrôle)

BRIDGE appliquera les principes généraux pour décider de l'opportunité d'une annonce, en se fondant sur l'interprétation du jeu du partenaire (et en fonction de la valeur de l'ouverture). Si le partenaire a fait une annonce de contrôle, BRIDGE engagera les enchères de chelem si le nombre de points correspond aux exigences requises (voir Chapitre 3-4) ou sinon, arrêtera les enchères à la manche.

3-3. ENCHERES APRES LA DEUXIEME ENCHERE DU REPONDANT

Les enchères après la deuxième annonce du répondant se déroulent selon les mêmes principes que ceux décrits dans le chapitre précédent. La majorité des séquences (à l'exception des enchères de chelem, qui seront étudiées dans le chapitre suivant) sont en effet terminées à la seconde réponse. Les cas où les joueurs ont besoin de prolonger les enchères au-delà de la seconde réponse sans que le chelem soit envisageable, sont relativement exceptionnels. La deuxième redemande (c'est-à-dire la troisième enchère de l'ouvreur) mérite toutefois un traitement séparé, mais les enchères suivantes (troisième réponse et au-delà) dans les situations extrêmement rares où elles se présentent suivent toutes la même logique très générale.

La deuxième redemande

1° - Le répondant a soutenu la couleur de l'ouverture ou de la redemande

Dans la majorité des cas, de même que dans les premiers tours d'enchères, un simple calcul déterminera le niveau auquel le contrat doit se jouer. Deux cas spéciaux de soutien différé à la seconde réponse sont néanmoins à considérer:

1 ♡	-2 ♦	-3 ♦	-3 ♡	(1)
1 ♡	-2 ♦	-2SA	-3 ♡	(2)

Dans le cas (1), BRIDGE préférera toujours le contrat en majeure, même s'il a ouvert avec seulement quatre cartes. Un meilleur "fit" en mineure ne mérite pas de déclarer un contrat pour un pli supplémentaire. Dans le cas (2) par contre, avec seulement quatre cartes à coeur, il faut préférer le retour à 3 SA.

2° La deuxième enchère du répondant était à sans-atout

BRIDGE considérera la main en vue d'un contrat à sans-atout selon les

principes généraux exposés au début de la Troisième Partie. Si la distribution est très irrégulière et par conséquent probablement inadéquate pour un contrat à sans-atout, BRIDGE pourra peut-être soutenir la couleur du répondant, ou répéter sa couleur (voir description aux paragraphes suivants).

3° La deuxième enchère du répondant était à la couleur

Si le répondant a répété sa couleur, il a indiqué six cartes et peut être soutenu avec seulement un doubleton (dans ce cas, il faut déduire le point de distribution attribué au doubleton). Une nouvelle couleur implique généralement un bicolore 5-4 ou mieux, et signifie que la première couleur peut être soutenue avec trois cartes; en revanche, il faut quatre cartes pour soutenir la deuxième couleur (qui peut ne comporter que trois cartes: se reporter au paragraphe sur les bicoulores).

Là encore, le nombre de points supposés détenus entre les deux partenaires déterminera le palier auquel une annonce de soutien doit être faite, de la même façon que décrit précédemment. Il conviendra d'ajouter des points de soutien lorsque la couleur comporte au moins quatre cartes. Si le soutien n'est pas possible, BRIDGE essaiera de trouver une enchère à sans-atout.

Si les cas 1 et 2 sont examinés comme ci-dessus sans trouver d'annonce valable, il peut encore être possible de faire une annonce descriptive significative ; la couleur d'ouverture peut être répétée avec six cartes, ou la couleur de la redemande avec cinq. Dans les deux cas, le nombre de points supposés détenus entre les deux partenaires doit justifier le niveau de la répétition. Sinon, si les partenaires sont presque sûrs de satisfaire aux exigences de points de la manche, il faut choisir une annonce de "compromis" à sans-atout, ou soutiendra la couleur du partenaire. La préférence sera appliquée le cas échéant.

Enchères après la deuxième redemande

Quand les enchères ont atteint le niveau de la troisième annonce du répondant, la seule information nouvelle concernant la distribution pouvant être communiquée au partenaire est une deuxième couleur de cinq cartes dans une main bicolore. En règle générale, une annonce de répétition indique une carte de plus que le nombre déjà promis par l'annonce précédente (dans ce cas, la deuxième réponse promettait quatre cartes). Sinon, et en utilisant toutes les indications fournies par les annonces du partenaire, le choix se limite en effet à répondre au soutien du partenaire, à soutenir une couleur nommée par le partenaire, ou à faire une annonce à sans-atout.

3-4. ENCHERES AU CHELEM

Deux conditions primordiales doivent être satisfaites avant que BRIDGE ne fasse une annonce menant au chelem:

- une couleur doit être trouvée, ou le sans-atout agréé;
- les partenaires doivent être assurés de totaliser à eux deux 32 points pour un chelem à l'atout ou 33 points H pour un chelem sans atout *.

Il est essentiel d'agréer une couleur avant d'essayer d'aller au chelem: d'après les statistiques, 32 points est un bon minimum seulement en présence d'un atout solide (8 cartes dans les deux mains). De nombreuses séquences d'enchères différentes peuvent mener au chelem; néanmoins, toutes doivent remplir ces conditions fondamentales.

Toutefois, avant de demander effectivement le chelem, quelques informations supplémentaires sont nécessaires ; les deux partenaires doivent être pratiquement sûrs que les adversaires ne peuvent faire chuter leur contrat en prenant d'emblée des levées de jeu contre lesquelles il n'ont aucune défense; en particulier, ils doivent s'assurer que le camp adverse ne détient pas deux as (le total de 32 points, points de distribution inclus, ne garantit pas cela; mais notons que les exigences de 33 points H pour le contrat à sans-atout le garantissent).

Les enchères de chelem ont pour but de découvrir les contrôles de couleur détenus par les deux partenaires. Un as est un contrôle au premier tour et un roi gardé ou un singleton est un contrôle au deuxième tour. Une chicane garantit le contrôle d'une couleur à la fois au premier et au second tour.

La Convention Blackwood

Cette convention bien connue est souvent mal utilisée par les débutants. BRIDGE l'applique dans des situations strictement définies:

- la garantie de 32 points ;
- pas de chicane dans la main utilisant le Blackwood;
- la garantie d'un contrôle au premier ou au second tour dans chaque couleur (ou, en l'absence des deux contrôles, l'assurance, d'après les enchères du partenaire, qu'il contrôle probablement cette couleur).

La convention Blackwood utilise l'annonce de 4 SA pour demander au partenaire de

**BRIDGE envisagera une annonce encourageant au chelem une fois certain d'un minimum entre les deux partenaires d'au moins 32 points, tout en supposant que ce n'est pas non plus le maximum - certaines séquences d'enchères peuvent être aussi précises que cela.*

spécifier le nombre d'as qu'il détient. Il doit faire l'une des réponses suivantes:

5 trèfles - pas d'as, ou tous les as

5 carreaux - un as

5 coeurs - deux as

5 piques - trois as

Le niveau de ces réponses impose d'autres restrictions à l'utilisation de la convention Blackwood; ainsi, si l'atout agréé est trèfle, il faut détenir au moins deux as pour envisager son utilisation (sinon, une réponse de 5 carreaux rendrait un contrat de chelem inévitable, bien que l'équipe ne possède que deux as). De même, si l'atout est carreau, il faut détenir au moins un as.

Si la réponse du partenaire garantit que l'équipe détient les quatre as, et si la force minimum commune est 35 points, le grand chelem est possible, et l'annonce de 5 SA peut être utilisée pour demander au partenaire de spécifier le nombre de rois qu'il a dans son jeu.

Pour illustrer le danger que présente l'utilisation de la convention Blackwood avec une chicane, considérons la main suivante, pique étant agréé comme atout, et les exigences de points garantis:

♠	A V 9 6 3
♥	-----
♦	R D 10 7
♣	R 7 6 2

Supposons que le partenaire réponde 5 carreaux à l'annonce de 4 SA, indiquant ainsi un as. S'il s'agit de l'as de coeur, un contrat de chelem est voué à l'échec. L'utilisation de la convention Blackwood n'a rien fait progresser les enchères; en effet, le joueur doit maintenant pratiquement tirer son annonce à pile ou face.

Annonces de Contrôle

Si l'utilisation de la convention Blackwood ne semble pas recommandée, parce que l'une ou plusieurs des conditions nécessaires n'est pas remplie, BRIDGE examinera la possibilité de faire une annonce de contrôle. Ce qui signifie annoncer une couleur dans laquelle on détient un contrôle au premier tour (as ou chicane). Une enchère de contrôle ne peut être faite qu'après accord sur le choix de l'atout; il suffit normalement qu'une annonce à la couleur par l'un des joueurs ait été soutenue par son partenaire. Ceci est en effet toujours suffisant s'il s'agit d'une couleur majeure. Cependant, il existe deux situations importantes où le fait de nommer une couleur autre que celle

existe deux situations importantes où le fait de nommer une couleur autre que celle apparemment agréée, ne doit pas nécessairement indiquer un contrôle:

- (I) une redemande bicolore sur un soutien d'une ouverture mineure (par exemple, 1♣ - 2♣ - 3♦ est en enchère naturelle, indiquant une deuxième couleur, et informant le partenaire sur le nombre précis de points détenus);
- (II) le soutien différé d'une majeure dans la seconde réponse, après une redemande soutenant une mineure nommée dans la première réponse est également une enchère naturelle. La séquence 1♥ - 2♣ - 4♣ - 4♥ indique une préférence naturelle pour la manche en majeure à un contrat en mineure. Comparons ceci avec 1♥ - 2♣ - 4♣ - 4♦ qui est une tentative de chelem manifeste, indiquant un contrôle au premier tour à carreau (as ou chicane).

Une fois qu'un joueur a montré un contrôle, son partenaire doit répondre en montrant un autre contrôle au plus bas niveau possible, ou s'il en détient aucune contrôle, en revenant à l'atout. C'est alors au premier joueur à indiquer le prochain contrôle, à revenir à l'atout si nécessaire, ou à passer. Un échange d'informations est ainsi commencé, qui se conclura toujours par une annonce dans la couleur agréée.

Les enchères de contrôle peuvent être relativement complexes; pour comprendre la logique suivie par BRIDGE, il est utile d'étudier un exemple; ainsi, reprenons la séquence énoncée plus haut, 1♥ - 2♣ - 4♣ - 4♦ ... et examinons la signification des diverses enchères susceptibles de suivre la première enchère de contrôle de 4 carreaux.

Tout d'abord, il est nécessaire de considérer quelles informations sont au juste contenues dans l'annonce de 4 carreaux. Il n'y aurait vraiment aucun intérêt, à ce niveau des enchères, à essayer de découvrir un "fit" dans une nouvelle couleur; l'enchère doit être une tentative de chelem et, outre qu'elle indique un contrôle à carreau, doit promettre suffisamment de points pour qu'une demande de chelem soit raisonnable. Etant donné que le redemande de 4 trèfles indiquait un minimum de 17 points, le répondant devrait en avoir au moins 14 ou 15 pour envisager le chelem.

Maintenant considérons l'annonce suivante de l'ouvreur:

- (I) **4 coeurs** indique l'as de coeur (étant donné qu'il a ouvert à coeur, il n'y a aucune chance qu'il ait une chicane à coeur);
- (II) **4 piques** indique l'absence de l'as de coeur et un contrôle au premier tour à pique, à savoir l'as ou une chicane (l'information négative concernant les coeurs est souvent aussi importante que l'indication d'un contrôle à pique);

-
- (III) **5 trèfles** est une annonce relativement décourageante. Elle indique l'absence de tout contrôle au premier tour, et une main ne valant guère plus des dix-sept points déjà promis;
- (IV) **5 carreaux** est une annonce intéressante. Au premier abord, elle peut sembler indiquer l'absence de contrôles au premier tour (excepté à trèfle, ce qui ne peut jamais être indiqué explicitement), tout en montrant un contrôle au second tour à carreau, étant donné que le contrôle au premier tour a déjà été indiqué par l'annonce du partenaire. Toutefois, ce n'est pas possible car l'annonce amène les enchères à un niveau où le petit chelem doit être demandé de toutes façons. En effet, la seule interprétation raisonnable de cette annonce serait que tous les contrôles au premier tour soient garantis, ainsi qu'un contrôle au second tour à carreau.

BRIDGE préférera toujours la méthode plus directe indiquant un contrôle au premier tour (soit explicitement en annonçant le contrôle, ou implicitement au moyen d'une annonce signifiant l'absence de contrôle), avant d'indiquer par la suite des contrôles au second tour. Ce système a l'avantage d'être simple et plus généralement applicable, et évite des erreurs d'interprétation éventuelles par les joueurs moins expérimentés.

En particulier, il ne sera fait aucune annonce indiquant des contrôles au second tour si, pour ce faire, les enchères dépassent le palier de cinq dans l'atout, à moins que les partenaires n'aient l'assurance de détenir au moins trois contrôles au premier tour. (Si ce niveau d'annonce est déjà atteint, le contrôle au deuxième tour peut être indiqué sans risque, pourvu que les enchères restent inférieures au petit chelem.

Poussons un peu plus avant l'exemple ci-dessus en supposant que l'annonce choisie est 4 piques. Si le répondant revient alors à l'atout en nommant 5 trèfles, son annonce est décourageante ; il indique que son jeu ne vaut guère plus des 14 ou 15 points déjà promis, et indique sans aucun doute l'absence de l'as de trèfle. S'il avait l'as de trèfle, il ferait une enchère plus positive; 5 coeurs s'il détient le contrôle au premier tour, 5 carreaux ou 5 piques pour indiquer un contrôle au second tour, ou une demande directe de petit chelem à trèfle.

En conclusion, quelques mots sur les grands chelems. BRIDGE demandera un grand chelem seulement lorsqu'il est assuré de 35 points (36 points H pour 7 SA), et certain de détenir tous les contrôles au premier tour, et au moins trois contrôles au second tour. Souvent, une séquence d'enchères de contrôle aura indiqué lequel de ces contrôles est détenu par le partenaire.

JEU DE LA CARTE

Il ne convient pas de traiter ici en détail le jeu de la carte. Il existe de nombreux livres excellents sur ce sujet et l'auteur ne prétend pas pouvoir apporter du nouveau dans ce domaine. Toutefois, BRIDGE utilise un certain nombre de conventions en défense que son partenaire humain doit connaître et comprendre.

Ces conventions concernent: (1) les défausses, et (2) les entames.

Défausses en défense

BRIDGE utilise un signal "gros-petit" en défausse pour montrer un intérêt dans une couleur lancée par son partenaire. Par exemple, supposons que BRIDGE possède Roi, 8, 3 en face d'une entame par la Dame contre un contrat à sans-atout. Le mort n'a qu'un petit singleton. Si la couleur d'entame est cinquième, ce qui semble probable, le déclarant détient sans doute quatre cartes à l'as-10 ou as-9. Il n'est pas nécessaire de jouer le roi pour débloquer tout de suite la couleur dès qu'il reprend la main. Le choix du 8 s'impose. Le partenaire devrait pouvoir déduire de ses propres cartes que le 8 n'est pas la plus petite carte dans la couleur, et par conséquent qu'il s'agit d'un signal d'encouragement. En général, le 7 et au-dessous peuvent être considérés comme des défausses encourageantes. De même, une carte inférieure est normalement décourageante.

BRIDGE se défaussera également de la carte la plus élevée d'un doubleton contre un contrat à la couleur pour montrer qu'il pourra couper un troisième pli dans la couleur. Par exemple, supposons que le partenaire entame avec le Roi d'une combinaison A,R,2 contre un contrat à la couleur, et que la main du mort comporte D, V, 10, 9. L'ouvreur hésitera normalement à établir une si bonne couleur pour le déclarant. Toutefois, une défausse élevée en 3ème position indique presque sûrement un doubleton, et la couleur doit manifestement être poursuivie. Dans ce cas particulier, même un 5 ou un 6 peuvent être considérés comme raisonnablement encourageants, étant donné que le 3 et le 4 sont encore manquants.

Dans certains cas, le signal ne sera pas certain jusqu'à ce qu'il soit complet. Dans l'exemple ci-dessus, si le doubleton est 3, 2, la défausse du 3

peut difficilement être considérée comme encourageante. Toutefois, même si l'ouvreur change de couleur à ce point du jeu, le déroulement du jeu par la suite peut amener son partenaire à jouer le 2. Si le déclarant n'a pas encore tiré tous les atouts, une poursuite de la couleur s'imposera à la première occasion.

Entames conventionnelles

Une fois la couleur d'entame choisie, la décision de jouer une grosse carte ou une petite est surtout déterminée par la logique de la situation. Cependant, le choix précis de la carte jouée permet de transmettre des informations sur les autres cartes détenues dans la couleur.

Les entames conventionnelles utilisées par BRIDGE sont les suivantes:

1) La carte la plus élevée d'une séquence d'honneurs (sauf pour le Roi dans A, R, x contre sans-atout).

Exemples:

Roi dans R, D, V, 4
Dame dans D, V, 9, 8
Valet dans V, 10

2) La carte la plus élevée d'une séquence d'honneur précédée par un honneur qui ne fait pas parti de la séquence.

Exemple: Valet dans R, V, 10, 4, 2

3) La quatrième meilleure de quatre cartes (ou plus) en l'absence de séquence d'honneurs.

4) La carte la plus élevée d'une couleur de 2 ou 3 cartes sans honneur.

5) La plus petite carte dans R, x, x; D, x, x; V, x, x.

6) L'as dans A, x; A, x, x; A, x, x, x; A, R.

De cette cassette protégée par copyright, toute reproduction directe ou indirecte, par quelque moyen électronique, électrique, magnétique, optique, laser, acoustique ou toutes autres technologies similaires existantes ou à venir est strictement interdite sous peine de poursuite.

Copyright 1985 INFOGRAMES, 79, rue Hippolyte Kahn 69100 Villeurbanne