



Dialogue d'atelier N° 3

Le chef d'atelier : Alors petit. Tu es toujours partant pour sortir le grand jeu, celui qui suit l'enchère de 2♦.

L'apprenti : Oui, chef. Je t'ai demandé de m'éclairer à ce sujet et je te remercie par avance. Pour simplifier l'approche, j'ai souvenir de trois choses. C'est un univers fortement conventionnel ; c'est une enchère « forcing de manche » ; enfin, elle est réalisée soit avec 24 H minimum, soit avec 9 levées de jeu.

Les points H, j'ai appris à les compter et les levées de jeu s'appellent aussi souvent des levées de tête : des cartes toujours maîtresses, ... sauf accident (une coupe d'entrée peut toujours survenir).

Le chef d'atelier : C'est un bon début. Tu as enregistré que l'on peut ouvrir de 2♦ « forcing de manche », même si l'on est « chicane ♦ ». C'est au 2^{ème} tour d'enchères que l'ouvreur dévoilera son intention. Pour le moment, le répondant applique ce petit tableau

| | | | | | |
|-------------------|-------|-------------------------------|---------------|--------------|---------|
| 2♥ | 2♣ | 2 S.A. | 3♣ | 3♦ | 3 S.A. |
| Petit jeu sans As | Un As | 2 R ou du jeu sans As : 6-9 H | Un As et Un R | Un As et 2 R | Deux As |

Si tu utilises ce tableau importé de P.E.B. (Pierre Édouard Bussenot), tu te facilites la vie par rapport à tout ce qui existe sur le marché des enchères, souvent compliqué. Ceci étant, si tu as un système qui fonctionne bien avec ton partenaire, garde-le.

L'apprenti : Si je t'ai demandé de m'éclairer, c'est pour prendre en compte ce que tu proposes. J'ai souvenir que tu as ajouté récemment : l'ouvreur de 2♦ a souvent beaucoup d'As, donc il n'est pas nécessaire de lui préciser la couleur ou le rang de celui que l'on a en main.

Le chef d'atelier : Tu as bien enregistré. Quand on a 24 H minimum, on a souvent 3 ou 4 As. Alors, il est plus intéressant d'entendre des enchères qui vont éventuellement rapprocher du chelem. Ceci étant, on peut également enchérir de 2♦ avec seulement 17 ou 18 H et une certitude de 9 levées de jeu. À ce moment-là les enchères de 2♣, 3♣/♦ renseigneront sur une force, mais pas sur l'identité de l'As ou du ou des R détenus par le partenaire. Rien n'est totalement parfait.

L'apprenti : À sa 2^{ème} enchère l'ouvreur garantit 5, 6 ou 7 cartes dans la couleur annoncée ou indique clairement un jeu de S.A.

Le danger dans tout cela est que la couleur soit une couleur nommée par le répondant en enchère conventionnelle. Alors, le beau jeu sera étalé sur la table. Est-ce grave ?

Le chef d'atelier : Rien n'est jamais grave. C'est la conséquence des enchères conventionnelles. On le sait d'emblée quand on les utilise (ou bien : on devrait le savoir).

Pendant que l'on est sur ce point, quand un adversaire pose X immédiatement après une enchère conventionnelle, c'est qu'il exige l'entame ou la relance dans cette couleur.

Pour se défendre contre la force, c'est un moyen qui peut se révéler très efficace. C'est la petite bombe lacrymo discrète qui permet à la jeune (ou moins jeune) femme agressée avec violence de tenter une défense. Ce peut être efficace ; ce peut être également dangereux. Cette situation n'est pas simple et peut conduire à des journées d'ITT. Pour le brideur, c'est forcément moins dangereux. Le seul risque est un « 0 ».

L'apprenti : J'ai compris que les boomerangs existent au bridge. Mais, repassons du côté des annonceurs qui se racontent leur jeu. Comment faire pour passer en vitesse chelem ?

Le chef d'atelier : Pour l'un comme pour l'autre, pensez à donner le fit sans fermer trop vite les enchères. Toute fermeture des enchères risque d'en rester là. Si vous souhaitez prospecter plus avant, il faut penser aux contrôles tant que l'on est encore relativement bas dans les enchères. L'enchère initiale de 2♦ le permet. Regarde :

| Ouvreur | Répondant | 2 ^{ème} enchère ouvreur | 2 ^{ème} enchère répondant | 3 ^{ème} enchère de l'ouvreur |
|---------|---------------------|--|--|--|
| 2♦ | 2♥ petit jeu | L'ouvreur nomme sa couleur ou SA au niveau le plus bas possible. Il se décrit. | Le répondant peut nommer sa couleur de 5. Ce peut être une information utile avant de conclure, avant la manche. | L'ouvreur peut aussi donner le fit au répondant (rare mais pas impossible). Il peut aussi revenir dans sa couleur ou à 3 S.A. (attention à ne pas dépasser ce palier sans raison). |
| 2♦ | 2♣ : 1 As | Si le répondant a déjà nommé sa couleur en conventionnelle, | Il peut aussi donner le fit au niveau de 3, plutôt prometteur. Il permet à l'ouvreur de démarrer les contrôles. | En effet, les enchères au-dessus de 3 S.A. indiquent soit une conclusion à 4 en majeure soit un départ de contrôle avant BW. |
| 2♦ | 2 S.A. 2 R ou 6-8 H | l'ouvreur enchérit un niveau au-dessus en ayant bien conscience de l'enchère conventionnelle, faite sans promesse. | Pauvre, il conclut au plus vite. Couleur de l'ouvreur ou sans atout. | |
| 2♦ | 3♣ 1 As et 1 R | | | |
| 2♦ | 3♦ 1 As et 2 R | | | |
| 2♦ | 3 S.A. 2 As | | | |

L'apprenti : Cela me parle plutôt bien. Si l'ouvreur parle en majeure, dès que j'énonce 3 dans sa couleur, il peut partir en contrôle. C'est donc comme un déclic : J'enclenche vers le chelem en promettant à la fois le fit et le complément à 31 H-33 HLD. Je m'engage dans ce chemin à partir de 8H ? Je me trompe !

Le chef d'atelier : Bien vu. Il ne restera plus qu'à l'appliquer.

L'apprenti : Merci. La prochaine fois, peux-tu me parler du « chassé-croisé » ? C'est un sujet pour les stagiaires du vendredi. Ce serait sympa tout de même d'en parler durant l'été. « Qui veut voyager loin, n'hésite pas à semer du bon grain ». Oui, ce dicton vient de sortir du chapeau de l'A.B.C. D'avance, merci patron !

