



Les Cahiers de l'A.B.C. Atelier Bridge des Copains

Cahier proposé dans l'esprit Copains
aux cop.copines° stagiaires de l'Atelier
Bridge des Copains

**Les enchères de FORCE et
de faiblesse**

Les enchères de FORCE et de faiblesse

- 3. Introduction
- 4. Les enchères de force
- 9. L'enchère de 2 S.A.
- 18 : Le Texas mineur
- 24. L'enchère de 2 ♣ « fort indéterminé »
- 29. L'enchère de 2 ♦ « forcing de manche
- 49. Les enchères de faiblesse
- 54. L'enchère de 2 faible
- 57 : Le barrage 7 cartes
- 58 : Le barrage 8 cartes

Les enchères de FORCE et de faiblesse

- Ce cahier est nécessairement long.
- Il concerne toutes les enchères de FORCE
- L'enchère de 2 SA : 20-21 H
- L'enchère de 2 ♣ : « fort indéterminé »
- L'enchère de 2 ♦ : « forcing de manche »
- Il concerne toutes les enchères de faiblesse :
- Le « 2 » faible, le « 3 » faible, le « 4 » faible et même le « 5 » faible



Les enchères de force



- Ces enchères concernent :
- les belles mains de 20 H et +
- Les mains de 8 levées de jeu et plus, y compris quand elles n'ont pas 20 points H.
- Toutefois, rappelez-vous que les enchères de 1 à la couleur couvrent l'immense fourchette qui va de 12 H à 23 H, notamment quand on ne pourra pas décrire son jeu autrement que par une première enchère au niveau de 1.
- Le risque est parfois que toute la table **Passe** ensuite. Oui, c'est un risque réel.

Les enchères de force

- Jouer 1 ♥ avec 22 H dans les mains, cela peut arriver.



♠ A,R,10,7

♥ R,D,8,3,2

♦ A,R

♣ D,V

Voici un jeu de 22 H avec lequel :


On peut être tenté par 2 ♣, pour dire ensuite les ♥ et peut être rester à 2 ♥, alors qu'il y avait un beau contrat à ♠.

On peut être tenté d'ouvrir de 2 SA, mais on risque de trouver A,R,10 cinquième ou sixième à ♣ dans l'autre ligne et c'est la chute.

Ouvrir de 1 ♥, peut permettre d'entendre une réponse de soutien ♥, mais peut également permettre d'entendre 1 ♠.

En ouvrant de 1 ♥, on peut également rester avec si tout le monde **Passe**.

Les enchères de force

<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V 22 H : 2 SA Passé</p>	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V 22 H : 2 ♣ - 2 ♥</p>	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V 22 H : 1 ♥ - 4 ♠</p>	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V 22H : 1 ♥</p>
<p>Ouvrir les enchères de 2 SA avec une majeure 5^{ème} n'est pas conforme. Le danger provient ici des ♣ mal gardés.</p>	<p>L'ouverture de 2 ♣ amène le relais de 2 ♦, suivi de 2 ♥ chez le déclarant. Sur 2 ♥, le répondant Passé naturellement avec un jeu faible non fitté. Dommage pour le contrat à ♠</p>	<p>L'ouverture de 1 ♥ permet au répondant « à risque » de dire 1 ♠. Quand il entendra 4 ♠, il sera effrayé, mais devra les jouer. Pas évident !!!</p>	<p>L'ouverture de 1 ♥ amène le répondant à répondre Passé. Les enchères ne sont pas réveillées. On joue 1 ♥. Le contrat est gagnant</p>
<p>♠ 9,5,4 ♥ A,4 ♦ 8,4,3,2 ♣ 9,7,5,2 4 H : 3 SA</p>	<p>♠ 9,5,4,2 ♥ A,4 ♦ 8,4,3,2 ♣ 9,7,5 4 H : 2 ♦ Passé</p>	<p>♠ 9,5,4,2 ♥ A,4 ♦ 8,4,3,2 ♣ 9,7,5 4 H : 1 ♠ Passé</p>	<p>♠ 9,5,4,2 ♥ A,4 ♦ 8,4,3,2 ♣ 9,7,5 4 H : Passé</p> 

Les enchères de force

Avoir beaucoup de points H contraint à choisir entre différentes enchères de force possibles ou bien parler modestement au niveau de 1 en envisageant immédiatement après un bicolore cher (17 mini) ou un bicolore économique à saut (19 mini)

- ♠ **A,R,10,7**
- ♥ **R,D,8,3,2**
- ♦ **A,R**
- ♣ **D,V**
- **22H : 1 ♥** : l'ouvreur espère enchérir ensuite à ♠ en bicolore cher. Oui, si Il en a l'occasion



Les enchères de force

<p>Contrat : 3 SA Entame A ♣ En voyant le valet tomber, Ouest envoie le Roi et fait 6 levées d'entrée</p>	<p>♠ 9,5,4,2 ♥ A,4 ♦ 10,4,3,2 ♣ 9,7,5</p>	<p>3 SA - 2</p>
<p>♠ 8,6,3 ♥ 9,6 ♦ 7,6 ♣ A,R,10,6,4,3</p>		<p>♠ D,V ♥ V,10,7,5 ♦ D,V,9,8,5 ♣ 8,2</p>
	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V</p>	

<p>Inversions 2 cartes et cela change tout</p>	<p>♠ 9,5,4,2 ♥ A,4 ♦ 10,4,3,2 ♣ 10,7,5</p>	<p>3 SA + 1</p>
<p>♠ 8,6,3 ♥ 9,6 ♦ 7,6 ♣ A,R,9,6,4,3</p>		<p>♠ D,V ♥ V,10,7,5 ♦ D,V,9,8,5 ♣ 8,2</p>
<p>L'As, le Roi. Le 10 ne tombe pas. Après l'As de ♣, « tuer » le mort en jouant ♥ ne changera rien mais c'est une meilleure idée : tenter d'empêcher d'aller gagner le 10 ♣</p>	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V</p>	<p>♠ 4 levées ♥ 3 levées ♦ 2 levées ♣ 1 levée</p>



L'enchère de 2 SA : 20-21 H régulier

- Vous ouvrez votre jeu et comptez à mesure vos points. Le curseur atteint 20-21 H, jeu régulier sans majeure de 5 cartes, sans singleton.
- Voici a priori une double bonne nouvelle.
- J'ai l'ouverture, je peux parler
- J'ai un gros jeu et je pense poser l'enchère de 2 SA
- Fébrile, je passe tout en revue



L'enchère de 2 SA : 20-21 H régulier

- Quel nombre de points H : 20-21
- Quelle est la forme du jeu ?
 - Régulière : 4333 – 4432 – 5422 – 6322 à l'extrême rigueur
 - Pas de singleton
 - Que dire des doubletons ?
 - Sont-ils dans les majeures ?
 - Sont-ils gardés ?
 - Suis-je protégé à l'entame ?



L'enchère de 2 SA : 20-21 H régulier



- Quelques exemples :

♠ A,R,10,7 ♥ A,R,D ♦ R,9,6 ♣ D,4,2	♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V	♠ R,10 ♥ R,V ♦ A,R,V,10,6 ♣ A,D,4,2	♠ A,R,10 ♥ D,V,10 ♦ A,10 ♣ A,R,10,4,3	♠ A,R,6 ♥ D,V ♦ R,V ♣ A,R,8,6,4,3	♠ A,R,D,7,6 ♥ 8,4 ♦ A,R,D,6 ♣ R,D	♠ R,D,V ♥ A,D,2 ♦ A,10,6 ♣ A,D,4,2	♠ R,D ♥ R,V ♦ A,R,D,2 ♣ A,D,10,4,2
21 H Main régulière 4333	22 H Main régulière 5422	21 H Main régulière 5422	21 H Main régulière 5332	21 H Main pas vraiment irrégulière 6322	23 H Belle main régulière 5422	22 H Main régulière 4333	24 H Main régulière 4333

L'enchère de 2 SA : 20-21 H régulier

• Quelques exemples :

<p>♠ A,R,10,7 ♥ A,R,D ♦ R,9,6 ♣ D,4,2</p>	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V</p>	<p>♠ R,10 ♥ R,V ♦ A,R,V,10,6 ♣ A,D,4,2</p>	<p>♠ A,R,10 ♥ D,V,10 ♦ A,10 ♣ A,R,10,4,3</p>	<p>♠ A,R,6 ♥ D,V ♦ R,V ♣ A,R,8,6,4,3</p>	<p>♠ A,R,D,7,6 ♥ 8,4 ♦ A,R,D,6 ♣ R,D</p>	<p>♠ R,D,V ♥ A,D,2 ♦ A,10,6 ♣ A,D,4,2</p>	<p>♠ R,D ♥ R,V ♦ A,R,D,2 ♣ A,D,10,4,2</p>
<p>21 H Main régulière 4333 2SA</p>	<p>22 H Main régulière 5422 1 ♥ ou 2 SA Pour ne pas rester avec 1 ♥</p>	<p>21 H Main régulière 5422 2 SA Les doubletons sont gardés</p>	<p>21 H Main régulière 5332 2SA Le doubleton est solidement gardé SA</p>	<p>21 H Main pas vraiment irrégulière 6322 2SA Toutefois, les doubletons ne sont pas vraiment gardés</p>	<p>23 H Main pas vraiment régulière 5422 1 ♠ au risque de rester avec Ou 2 ♣ suivi de 2 ♠</p>	<p>22 H Main régulière 4333 2 ♣ suivi de 2 SA</p>	<p>24 H Main régulière 4333 2 ♦</p>



L'enchère de 2 SA : 20-21 H régulier • Quelques exemples :

<p>♠ A,R,10,7 ♥ A,R,D ♦ R,9,6 ♣ D,4,2</p>	<p>♠ A,R,10,7 ♥ R,D,8,3,2 ♦ A,R ♣ D,V</p>	<p>♠ R,10 ♥ R,V ♦ A,R,V,10,6 ♣ A,D,4,2</p>	<p>♠ A,R,10 ♥ D,V,10 ♦ A,10 ♣ A,R,10,4,3</p>	<p>♠ A,R,6 ♥ D,V ♦ R,V ♣ A,R,8,6,4,3</p>	<p>♠ A,R,D,7,6 ♥ 8,4 ♦ A,R,D,6 ♣ R,D</p>	<p>♠ R,D,V ♥ A,D,2 ♦ A,10,6 ♣ A,D,4,2</p>	<p>♠ R,D ♥ R,V ♦ A,R,D,2 ♣ A,D,10,4,2</p>
<p>Les mains 4333 se traitent à SA. Cela va aussi dépendre de la forme de la main du répondant.</p>	<p>Personne n'aime rester avec 1 ♥. Alors 2 ♣, pourquoi pas, mais cela deviendra compliqué de parler des ♥ puis des ♠</p>	<p>Belle main sauf si A,D,10,9,8 ♥ sont dans la même main ou si R,10 ♠ ne sont pas protégés par le partenaire</p>	<p>Belle main qui doit permettre de gagner 3 SA sans danger</p>	<p>Belle main et belle longueur à ♣. Probable réussite, sauf si ...</p>	<p>Belle main à ouvrir de 1 ♠ suivi du bicolore éco à saut ♦ ou bien ouvrir de 2 ♣ suivi de 2 ♠. C'est à chacun de sentir ce qu'il a envie de faire. Les ♠ sont beaux, mais il n'y en a que 5.</p>	<p>Les mains 4333 se traitent à SA. Cela va maintenant dépendre de la main du répondant.</p>	<p>Belle main à ouvrir de 2 ♦ forcing de manche</p>



L'enchère de 2 SA



- Comment répondre à l'enchère de 2 SA ?
- Stayman et Texas à partir de 4 H
- Globalement, les réponses sont proches de celles que l'on fait sur l'ouverture de 1 SA. On baisse le nombre de points à partir duquel on peut répondre en Stayman : avec 4 H, on répondra 3 ♣ avec 4 cartes dans une majeure, ou bien 3 SA sans 4 cartes dans une majeure.
- Pour les réponses en Texas majeur on garantit toujours 4H minimum
- Grosse différence avec la réponse à 1 SA.
- Pourquoi ?

L'enchère de 2 SA



- Pour les réponses en Texas majeur on garantit toujours 4H minimum
- **Grosse différence avec la réponse à 1 SA.**
- Pourquoi ?
- Parce que sur l'enchère initiale de 2 SA, vous ne rectifiez une enchère en Texas que si vous détenez le fit.
- Si vous ne détenez pas le fit, vous l'indiquez avec l'enchère de 3 SA.
- C'est la raison pour laquelle le répondant affirme détenir un minimum de 4 H
- En effet : $20/21 + 4 =$ points de manche.

L'enchère de 2 SA

- Quelques exemples :
- Votre partenaire a ouvert de 2 SA

<p>♠ 10,7,5,3 ♥ 7,6 ♦ R,9 ♣ D,4,2 5 H</p>	<p>♠ 4,3,2 ♥ R,9,8,3,2 ♦ 8,5 ♣ 9,7,5 3 H</p>	<p>♠ R,10,4 ♥ D,V,5 ♦ A,9,7,4 ♣ D,4,3 12 H</p>	<p>♠ A,R,10 ♥ D,V,10 ♦ A,10,8,7 ♣ 10,4,3 14 H</p>	<p>♠ 8,6,2 ♥ D,V ♦ D,V,2 ♣ 9,8,6,4,3 6 H</p>
<p>On répondra 3 ♣ Stayman pour les ♠</p> <p>Prêt à dire 4 ♠ ou 3 SA</p>	<p>Avec ce jeu, on ne répond pas en Texas si l'on utilise la notion de rectification fittée. On pose Passé</p>	<p>Avec ce jeu, vous répondrez 4 SA quantitatif : As- tu 20 ou 21 ? Pas de + value de longueur</p>	<p>Avec ce jeu, vous répondrez 6 SA directement Pas de + value de longueur, mais 14 + 20 = chelem</p>	<p>Avec ce jeu, vous répondrez 3 SA C'est plat et les et les ♣ sont laid</p>



L'enchère de 2 SA

- Quelques exemples : Votre partenaire a ouvert de 2 SA

<p>♠ 7,6,4,2 ♥ 8,4,3 ♦ A,R,5 ♣ 9,8,7 7 H</p>	<p>♠ 10,9,8 ♥ 6 ♦ A,10,6,5,4,2 ♣ A,D,4 10 H – 12 HL</p>	<p>♠ 7,5 ♥ 9,5 ♦ 8,6,4 ♣ A,D,10,4,3,2 6 H – 8 HL</p>	<p>♠ 10,9,8,7,5 ♥ R ♦ V,10,6,5 ♣ A,8,4 8 H – 9 HL</p>	<p>♠ 7,5 ♥ A,D,10,4,3,2 ♦ 8,6,4 ♣ 4,2 6 H – 8 HL</p>
<p>Avec ce jeu, il y a les points de manche. Évitez le Stayman et dites tout de suite 3 SA : Les mains 4333 se traitent à S.A. Utilisez ce principe à chaque fois que la coupe de la main courte ne sera pas possible</p>	<p>On fera un Texas mineur. On ambitionne un chelem à ♦ ou à SA. Il faut que nous en parlions.</p>	<p>On répondra 3 SA sans faire de Texas. Pas de singleton et seulement 6 H.</p>	<p>On fera un Texas majeur. Vous êtes prêt à y répondre avec ce nombre de points. 3 ♥ pour les ♠. Sur 3 SA, on laissera. Sur 3 ♠, on dira 4 ♣, contrôle. Fitté, le jeu permet de penser au chelem</p>	<p>On fera un Texas majeur. Prêt à jouer 3 SA si non fitté ou 4 ♥ s'il y a un fit.</p>



L'enchère de 1 ou 2 SA : le Texas mineur



- Nous n'avons jamais évoqué le Texas mineur. Il est temps de le proposer.
- Que ce soit sur 1 SA (jeu régulier de 15-17H sans singleton) ou 2 SA (jeu régulier de 20-21H sans singleton), l'enchère de « Texas mineur » existe et peut être utilisée.
- Le Texas mineur exige 6 cartes et un fit certain.
- Ne l'utiliser que dans deux cas :
 - 1. jouer un petit contrat en mineure
 - 2. trouver un chelem en mineure

L'enchère de 1 ou 2 SA : le Texas mineur



- 1. trouver un petit contrat en mineure (sur enchère de 1 SA):
- La séquence sera : 1 S.A. - **P** – « Texas mineur » **P**
- Rectification – **P** – **P** – **P**
- Sur 1 S.A.
- Le répondant dit « 2 ♠ » avec 6 cartes à ♣ ; ou bien 3 ♣ avec 6 cartes à **♦**.
- Avec un tout petit jeu < 8 H et sans singleton il passera sur la rectification
- Objectif : jouer une partielle en mineure avec un fit certain

L'enchère de 1 ou 2 SA : le Texas mineur



- 2. trouver un chelem en mineure (sur enchère de 1 SA):
- La séquence sera : 1 S.A. - **P** – « Texas mineur » **P**
- Rectification – **P** - « énoncé du singleton » - **P**
- Quand le répondant a un gros jeu (>12 HLD) et un singleton dans une autre couleur, il profite du 2^{ème} tour des enchères pour nommer son singleton.
- Cette indication peut permettre à l'annonceur de 1 SA de fermer les enchères à 3 SA avec un arrêt dans la couleur du singleton du répondant
- Elle peut aussi inciter à aller plus loin.

L'enchère de 1 ou 2 SA : le Texas mineur



- 2. trouver un chelem en mineure (sur enchère de 1 SA):
- Sur la séquence : 1 S.A. - **P** – « Texas mineur » **P**
- Rectification – **P** - « énoncé du singleton » - **P**
3 S.A. : l'ouvreur indique une tenue dans la couleur du singleton et valide la manche à S.A.
- Le répondant accepte l'enchère de 3 S.A. avec 9-14 HLD en posant **P**
- Il montre son ambition de chelem avec ≥ 15 HLD en allant plus loin.
- Avoir confiance et déclencher les contrôles puis le BW pour atout « mineur » et envisager de finir à 6 en mineure ou parfois 6 S.A.
- C'est délicat. Ne pas se « planter ».
- Mais cela vaut la peine de chercher le chelem

L'enchère de 1 ou 2 SA : le Texas mineur



- 2. Le Texas mineur sur l'enchère de 2 S.A. est plus délicat. Toujours 4H mini et 6 cartes pour le répondant.
- Pour indiquer 6 cartes à ♣, pas de problème : 2 S.A. – **P** – 3 ♠
- Pour indiquer 6 cartes à ♦, on devra utiliser l'enchère de 4 ♣
- La différence est énorme : le palier « sanctuaire » de 3 S.A. est dépassé !
- Avec la couleur ♣, le déclarant peut freiner d'urgence à 3 S.A.
- Imaginez 20 H, 2 et 5 ♣ en main : le déclarant refuse l'enchère de Texas et fuit la rectification. Il se range à 3 S.A.
- Imaginez 20 H, 2 et 5 ♦ en main : que dire après ce Texas

L'enchère de 1 ou 2 SA : le Texas mineur



- C'est la raison pour laquelle, il faut être d'une extrême prudence avec le Texas mineur et sur 2 S.A., ne l'utilisez que si vous pensez « chelem »
- Donc à partir de 9-10 HLD dans la main du répondant.
- Le déclarant a 20-21 H en main.
- Avec le fit toujours garanti, il peut avoir maintenant 23 HLD
- Le chelem est en ligne de mire.
- Gagner « 6 » est toujours mieux que 3 S.A. + 3
- Le détour est achevé. Il vaudrait la peine, je le crois.

L'enchère de 2 ♣



- On parle du 2 ♣ fort indéterminé.
- C'est une enchère de force qui n'est pas pour autant « forcing de manche »
- Enchère de force, elle oblige le partenaire à parler, sauf situation particulière
- L'enchère n'est pas « forcing de manche » donc n'obligera pas à reparler.

L'enchère de 2 ♣



- L'enchère de 2 ♣ indique rapidement un beau jeu de 20-23 HL avec une main unicolore.
- Elle se pratique également à partir de 17-18 HL quand on dispose de 8 – 8,5 levées de jeu
- L'enchère de 2 ♣ est à éviter avec un bicolore 5-5 ou 5-4. Avec ce type de jeu « bicolore », on a la possibilité de parler d'une couleur, puis de l'autre en bicolore cher ou économique à saut. C'est mieux. Mais ...
- Cette possibilité peut disparaître quand les trois autres joueurs passent. C'est un risque.

L'enchère de 2 ♣

2 ♣ puis 2 ♠	1 ♠ puis 3 ♦	2 ♣ puis 3 ♣	2 ♣ puis 2 SA	2 ♣ puis 3 ♥
♠ A,R,D,10,6 ♥ A,D,3 ♦ D,9,8 ♣ D,5 19 H – 20 HL	♠ R,V,10,7,5 ♥ A,D ♦ A,V,7,4 ♣ A,R 22 H – 23 HL	♠ 5 ♥ A,10 ♦ R,4,2 ♣ A,R,D,7,4,3,2 16 H – 19 HL	♠ D,V,10 ♥ A,D ♦ A,R,V,7,4,2 ♣ R,D 22 H – 24 HL	♠ ♥ A,R,D,9,8,7,4 ♦ A,D,9 ♣ A,10,7 19 H – 22 HL
5 cartes seulement à ♠, mais beau jeu qui mérite mieux que 1 ♠	Beau bicolore qui peut être exprimé en deux enchères. Le seul risque est le Passé général.	Unicolore ♣ qui oblige à répéter les ♣. Nécessite impérativement 7 cartes à ♣	Beau jeu régulier qui permet la belle enchère de 2 ♣ suivi de 2 SA	Bel unicolore avec 7 cartes à ♥ 8,5/9 levées de jeu. Je ne dirai pas 2 ♦ de peur d'entendre 2 ♥ en réponse



L'enchère de 2 ♣



- L'enchère de 2 ♣ est conventionnelle. Elle n'indique que très rarement du ♣. Il faut donc toujours y répondre pour que l'ouvreur précise son jeu.
- Elle s'appelle « 2 ♣ fort indéterminé » et ce n'est pas pour rien. C'est fort. Mais où ? On le saura à la prochaine enchère.
- Elle induit une obligation de réponse du partenaire, sauf à ce que le joueur N°2 ait parlé.
- Le répondant doit généralement poser 2 ♦, enchère « relais » pour permettre à l'ouvreur de reparler pour préciser son jeu.

L'enchère de 2 ♣

- Le répondant met 2 ♦, sauf dans quelques cas.
- D'abord si le joueur N° 2 a parlé. Il peut alors ne pas parler, ou bien poser **X** pour marquer qu'il a quelque chose à exprimer.
- Si le joueur N° 2 ne parle pas, ce qui est le plus fréquent, le répondant peut parfois (rarement) indiquer une belle majeure par 5 ou 6 cartes et une petite dizaine de points et ne pas dire 2 ♦, mais utiliser une autre enchère. Objectivement, c'est rare, très rare.



L'enchère de 2 ♣

- Bon à savoir et à retenir.
- Quand, au cours des enchères un adversaire pose **X** contre une enchère conventionnelle, c'est pour obtenir une entame ou un retour dans cette couleur « artificielle ». Ce n'est jamais un **X** d'appel
- Par exemple :
 - 2 ♣ **X** : le camp de la défense a localisé une couleur d'entame ou de relance
 - 2 ♣ **P** 2 ♦ **X** : le camp de la défense a localisé une couleur d'entame.

L'enchère de 2 ♣

- Il faut savoir profiter de tout ce qui se raconte autour de la table et comme ils parlent de couleurs artificielles, c'est le moment.
- En général, on aura la séquence classique :
- 2 ♣ **P** 2 ♦ **P**
- Et c'est maintenant à l'ouvreur de 2 ♣ d'en dire davantage.



L'enchère de 2 ♣

- L'ouvreur dévoile sa couleur ou annonce un « super 2 SA » avec un beau jeu régulier de 22/23 HL, un jeu qui valait mieux que la simple enchère initiale de 2 SA.
- 2 ♣ **P** 2 ♦ **P**
- 2 SA : 22/23 HLest beaucoup plus fort que 2 SA **P** ... : 20/21 HL
- Dans cette séquence avec « super 2 SA » on ira à la manche avec seulement 3HL. (22/23 + 3 = manche)
- C'est un petit « plus » bien utile à connaître et surtout à retenir.

L'enchère de 2 ♣

- L'ouvreur n'hésite pas à nommer sa couleur 7^{ème} au niveau de « 3 ». L'enchère est forcing.
- Avec ce jeu magnifique, vous ouvrez de 2 ♣ fort indéterminé avec 8 levées de jeu.
- Dire 3 ♥ plutôt que 2 ♥ pour mieux informer le partenaire.
- En disant ensuite 3 ♥, vous indiquerez votre belle longueur quasiment auto fittée de 7 cartes à ♥ dans un beau jeu. Votre partenaire ne pourra généralement pas laisser 3 ♥.

♠ **chicane**

♥ **A,R,D,9,8,7,4**

♦ **R,D,9**

♣ **R,10,7**

17 H – 21 HL

**Magnifique jeu de
8 levées de jeu**



L'enchère de 2 ♣

- Comment faire du côté du répondant si l'on a un jeu plutôt sympa : une petite dizaine de points H sur un super 2 SA ou à partir de 11 sur 2 ♣ suivi d'une couleur majeure avec fit.
- Il faudra savoir faire un effort pour aller vers une demande de chelem.
- Comment ?



L'enchère de 2 ♣

- Sur la séquence 2 ♣ P 2 ♦ P suivie de 2 SA
- Avec une majeure par 5, pensez « Texas » à partir de 3-4 H en jouant la rectification fittée.
- Rectification fittée ? : l'ouvreur de cette enchère de force ne rectifie le texas que s'il possède 3 cartes dans votre majeure. En l'absence de 3 cartes, il pose l'enchère de 3 S.A. (raison pour laquelle vous devez avoir 3-4 H minimum en face de ses 22-23H)
- Si fit et donc enchère rectifiée, avec 4-8 HLD : posez « manche » à la couleur
- Si fit et donc enchère rectifiée, à partir de 9 HLD : recherchez le chelem à la couleur



L'enchère de 2 ♣

- Sur la séquence 2 ♣ **P** 2 ♦ **P** suivie de 2 SA (22-23 H)
- À partir de 3 H, avec une majeure par 4, continuez en Stayman à 3 ♣.
- Sur la réponse de 3 ♦, « je n'ai pas de majeure par 4 »,
- Vous direz 3 S.A. avec 3-9 H
- Vous direz : 4 SA : quantitatif : avec 10 H. À toi de faire l'addition jusqu'à 32-33. (10+22 STOP ou 10+23 Chelem)
- Avec 11 et + : chelem direct : 6, rarement mais parfois 7 ...

- Sur la découverte d'un fit en majeur, rendez la séquence FORCING en recherche de chelem à partir de 9-10 HLD
- Terminez à 4 dans la majeure quand vous avez entre 4 et 8 HLD



L'enchère de 2 ♣ Quelques exemples

Votre partenaire a ouvert de 2 ♣

Vous avez ouvert de 2 ♣

♠ R,8,5 ♥ A,D,3 ♦ R,D,V,4 ♣ A,R,V 23 H 7 levées	♠ R,D,5 ♥ A,D,V,10,8,7,5 ♦ A,4 ♣ 6 16 H – 19 HL 8 levées
2 ♣ P 2 ♠ P	2 ♣ P 2 ♦ P
Exception qui incite à réfléchir Et ensuite ...	Pensez à dire que vous détenez 7 ♥ Ce n'est pas courant

♠ R,D,10,6,4 ♥ R,4 ♦ 9,8,5 ♣ 8,5,4 8 H – 9 HL	♠ R,10,7 ♥ D,6,4 ♦ A,V,7,4,2 ♣ 5,3 10 H – 11 HL	♠ D,10,6 ♥ 3 ♦ R,D,9,8 ♣ D,5,3,2 7 H	♠ V,10 ♥ V,6 ♦ 7,4,2 ♣ R,V,8,6,4,2 6 H – 8 HL
2 ♣ P ?	2 ♣ P 2 ♦ P	2 ♣ P 2 ♦ P	2 ♣ P 2 ♦ P
	2 ♥ P ?	2 SA P ?	2 ♥ P ?



L'enchère de 2 ♣

Quelques exemples



Vous avez ouvert de 2 ♣

Votre partenaire a ouvert de 2 ♣

<p>♠ R,8,5 ♥ A,D,3 ♦ R,D,V,4 ♣ A,R,V 23 H 7 levées</p>	<p>♠ R,D,5 ♥ A,D,V,10,8,7,5 ♦ A,4 ♣ 6 16 H – 19 HL 8 levées</p>	<p>♠ R,D,10,6,4 ♥ R,4 ♦ 9,8,5 ♣ 8,5,4 8 H – 9 HL</p>	<p>♠ R,10,7 ♥ D,6,4 ♦ A,V,7,4,2 ♣ 5,3 10 H – 11 HL</p>	<p>♠ D,10,6 ♥ 3 ♦ R,D,9,8 ♣ D,5,3,2 7 H</p>	<p>♠ V,10 ♥ V,6 ♦ 7,4,2 ♣ R,V,8,6,4,2 6 H – 8 HL</p>
2 ♣ P 2 ♠ P	2 ♣ P 2 ♦ P	2 ♣ P ?	2 ♣ P 2 ♦ P	2 ♣ P 2 ♦ P	2 ♣ P 2 ♦ P
<p>Le jeu du répondant promet une longue à ♠ et des points Dire 3 ♠ : FIT et attendre Pour finir à 6 ♠ probablement</p>	<p>Le partenaire n'a rien exprimé de concret avec le relais à 2 ♦. Dire maintenant 3 ♥, forcing, et attendre la suite. On jouera 4 ou 6 ♥. A suivre ...</p>	<p>Je peux me permettre d'indiquer du jeu et du ♠ Le répondant dira donc 2 ♦ ou 2 ♠. C'est selon les tables et l'humeur du moment.</p>	<p>2 ♥ P 3 ♥ L'enchère de 3 ♥ est une proposition de chelem. L'enchère de 4♥ serait un arrêt.</p>	<p>2 SA P 3 SA Au nom des 7 H, on dit 3 SA malgré le singleton au 3 de ♥. L'addition donne la manche.</p>	<p>2 ♥ P 4 ♥ Le fit n'est pas certain mais probable. Faisons court dans les enchères. Nous n'avons aucune raison de renseigner les adversaires.</p>

L'enchère de 2 ♣

- Sur l'enchère de 2 ♣ fort indéterminé, rien n'oblige à aller jusqu'à la manche.
- Sur 2 ♣ P 2 ♦ P 2^{ème} tour d'enchères 2 ♥ P ?
- Avec 2 ou 3 cartes à ♥,
- On passe avec moins de 4 HLD
- On dit 4 ♥ avec 5-8 HLD : STOP il n'y a pas plus.
- On dit 3 ♥ à partir de 9 HLD : le chelem devient tentant.
- N'oubliez pas cela. Parfois à la table, on entend 3 ♥ et ensuite quand le mort s'étale, le mort dit : c'était pour voir si tu disais 4 ♥. C'est une énorme erreur.
- Dire 3 ♥ demande toujours si on peut avoir envie d'en jouer 6.




L'enchère de 2 ♦

- C'est la plus forte enchère du bridge. Elle est forcing de manche. Elle doit être alertée.
- La réponse est obligatoire et le répondant est obligé d'aller au minimum jusqu'à la manche à SA, en majeure ou en mineure selon les informations émises par l'ouvreur.
- Elle se fait avec 24 H ou 9 levées de jeu.
- L'ouvreur affirme qu'il fait la manche quasiment à lui tout seul.
- Il peut avoir 28 ou 29 points ou davantage.
- L'enchère de 2 ♦ peut également se faire avec un jeu moins fort, mais alors il y a toujours 9 levées de jeu.



L'enchère de 2 \diamond : Levée de jeu : levée sûre et immédiate hors coupe

<p> \spadesuit A,R,D,V : 4 levées \heartsuit A,3 : 1 levée \diamondsuit A,D,9 : 1 $\frac{1}{2}$ levée \clubsuit A,R,10,6 2 levées 27 H – 27 HL </p>	<p> \spadesuit D,9,8 \heartsuit A,R,D,V,10,7,4,2 : 8 levées \diamondsuit 10 \clubsuit A : 1 levée 16 H – 23 HL </p> 
<p>8 1/2 levées de jeu</p>	<p>9 levées de jeu</p>
<p>Voici un jeu très fort qui risque fort de s'achever à SA sauf à trouver un fit \spadesuit La suite des enchères le dira</p>	<p>Ce jeu ne paraît pas très fort. 16 H seulement, mais deux singletons, un \heartsuit qui garantit 8 levées même si les \heartsuit sont répartis 5/0 dans l'autre camp. Nous jouerons un contrat à \heartsuit. C'est à peu près certain.</p>

L'enchère de 2 \diamond

- L'enchère de 2 \diamond impose une réponse conventionnelle qui sera alertée et expliquée sur demande expresse. Demandez toujours cette explication car il y a de nombreuses conventions liées à l'enchère de 2 \diamond forcing de manche.
- **Surtout, ne laissez pas les adversaires vous intoxiquer avec leur système.**
- Voici les réponses que j'utilise et que je préconise : (système Bussenot)
 - 2 \heartsuit : jeu faible et pas d'As
 - 2 \spadesuit : un As (même si le jeu est faible)
 - 2 SA : Pas d'As - 2 rois – ou 8 H
 - 3 \clubsuit : 1 As et 1 Roi
 - 3 \diamond : 1 As et 2 Rois
 - 3 SA : 2 As
- Ce système est simple, surtout facile à retenir et à appliquer. L'enchère de 2 \diamond est le plus souvent faite par un joueur qui possède déjà des As. Il souhaite connaître le complément.



L'enchère de 2 ♦



- Incidences de la réponse :
 - le jeu peut tout à fait être joué de la main faible si la réponse conventionnelle est faite dans la longue de l'ouvreur
 - La défense peut en profiter pour poser **X** et réclamer une entame ou un retour dans cette couleur : ce **X** n'a absolument pas besoin d'être alerté
- Quels développements pour l'ouvreur ?
 - Maintenant l'ouvreur nomme sa couleur longue, le plus doucement possible. Il a déjà dit sa force. Nous avons le temps pour aller à la manche.
 - Avec des jeux réguliers, l'ouvreur transite par 2 SA qui appelle un développement en Stayman et Texas, tout simplement.

L'enchère de 2 ♦

- Le répondant doit maintenant parler à nouveau en enchères naturelles.
- Il peut soutenir la couleur de l'ouvreur. Un soutien immédiat au palier de la manche est un arrêt absolu. Surtout si l'enchère est posée après avoir déjà dit 2 ♥ : jeu faible.
- Il peut également nommer une couleur longue de son jeu.
- Il peut se réfugier à SA avec un jeu régulier sans fit avec l'ouvreur.
- À partir de combien de points envisager un chelem :
- Avec 6-8 H, il faut y penser et le proposer.
- Avec 9-10 H, il faudra l'imposer




L'enchère de 2 ♦


- Dans ce système, la première enchère du répondant informe immédiatement sur les AS et les Rois.
- De ce fait, l'emploi de 4 SA devient quantitatif ou appel aux dames.
- Quantitatif quand aucun fit n'aura été trouvé.
- Appel aux dames quand un fit explicite ou implicite aura été détecté.
- « Implicite » : Pas toujours évident à décoder.
- Enchère de 4 SA à utiliser pour rechercher de beaux contrats à 6 voire 7.



L'enchère de 2 ♦

2 ♦ fort	2 ♦ auto fit	2 ♦ beau ♠	2 ♦ beau ♥	2 ♦
<p>♠ A,R,D,V : 4 ♥ A,3 : 1 ♦ A,D,9,8 : 2 ♣ A,10,6 : 1 8 levées mais 24 H – 24 HL</p>	<p>♠ D,9,8 ♥ A,R,D,V,10,7,4,2 : 8 ♦ 10 ♣ A : 1 9 levées : 16 H – 23 HL</p>	<p>♠ A,R,D,V,9,5,2 : 7 ♥ A,4 : 1 ♦ R,D,7 : 1 ♣ 4 9 levées 19 H – 21 HL</p> 	<p>♠ A : 1 ♥ A,D,V,9,8,6 : 5 ♦ A,R,4 : 2 ♣ R,V,3 : 1 9 levées 22 H – 23 HL</p>	<p>♠ R,D : 1 ♥ A : 1 ♦ A,D,9 : 1 ½ ♣ A,R,D,9,8,7,4 : 6 9 ½ levées 24 H – 26 HL</p>
<p>Beau jeu régulier Sur 2 ♥, on dira 2 SA Sur 2 SA, on dira 4 SA, quantitatif. Pas 6 SA, pour le cas où le partenaire n'aurait que 2 Rois (24 + 6 = 30)</p>	<p>Superbe unicolore qui se terminera à ♥, souvent joué par le jeu faible. Sur 2 ♥ ou 2 ♠, 3 ♣ ou 3 ♦, on répond 3 ♥ : j'ai du ♥. Sur 2 SA, on sait qu'il manque 2 As. Sur 3 SA, cela devient l'Amérique. On mettra 6 ♥.</p>	<p>Superbe unicolore qui se terminera à ♠, parfois joué par le jeu faible, s'il y a un As (♣ ou ♦) 2 ♦ P 2 ♠ P 3 ♠ P 4 ♠ P Il manque une clé. Rien n'est complètement perdu pour le chelem.</p>	<p>Bel unicolore qui risque fort d'être joué par la main faible (pas d'As). Sans As 2 ♦ P 2 ♥ P 3 ♥ P : réponses possibles : 3 ♠ suivi de 3 SA. 3 SA suivi de Passe 4 ♣ ou 4 ♦ suivi de 4 ♥</p>	<p>Magnifique unicolore mineur. Une réponse par 2 ♠ donne l'As de ♠ et donne envie de jouer un minimum de 6 ♣ ou 6 SA ou 7 ♣. Sur 2 ♥ comme sur 2 ♠, on dira 3 ♣.</p>

L'enchère de 2 ♦

2 ♦ fort	2 ♦ auto fit	2 ♦ beau ♠	2 ♦ beau ♥	2 ♦
♠ A,R,D,V : 4 ♥ A,3 : 1 ♦ A,D,9,8 : 2 ♣ A,10,6 : 1 8 levées mais 24 H – 24 HL	♠ D,9,8 ♥ A,R,D,V,10,7,4,2 : 8 ♦ 10 ♣ A : 1 9 levées : 16 H – 23 HL	♠ A,R,D,V,9,5,2 : 7 ♥ A,4 : 1 ♦ R,D,7 : 1 ♣ 4 9 levées 19 H – 21 HL	♠ A : 1 ♥ A,D,V,9,8,6 : 5 ♦ A,R,4 : 2 ♣ R,V,3 : 1 9 levées 22 H – 23 HL	♠ R,D : 1 ♥ A : 1 ♦ A,D,9 : 1 ½ ♣ A,R,D,9,8,7,4 : 6 9 ½ levées 24 H – 26 HL
	<p>L'Amérique : oui mais ... À 6 ♥, on fait maintenant 11 levées (8 ♥ et 3 AS). La 12^{ème} sera loin d'être simple à gagner.</p>	<p>Alors : blackwood aux dames : 4 SA L'objectif est de finir à 5 ou 6 ♠. Des Dames seraient les bienvenues. Sans elles, nous mettrons 5 ♠ Avec elles, nous tenterons 6 ♠ (pas gagné d'avance).</p>	<p>S'il y a un As (♣) : 2 ♦ P 2 ♠ P 3 ♥ P : réponses possibles : 3 ♠ (j'ai du pique en plus de l'As de ♣), 4 ♣ ou 4 ♦ ou 3 SA. Va-t-on à 6 ? À ♥ ou à SA ?</p>	<p>Maintenant que l'on a proposé la couleur, le répondant énonce tranquillement sa longue pour jouer à SA. Si le partenaire a l'As de ♠, c'est bien mais ... problèmes de communications à venir. Prudence.</p>

<p>♠ A,R,D,V : 4 ♥ A,3 : 1 ♦ A,D,9,8 : 2 ♣ A,10,6 : 1 8 levées mais 24 H – 24 HL</p>	<p>♠ D,9,8 ♥ A,R,D,V,10,7,4,2 : 8 ♦ 10 ♣ A : 1 9 levées : 16 H – 23 HL</p>	<p>♠ A,R,D,V,9,5,2 : 7 ♥ A,4 : 1 ♦ R,D,7 : 1 ♣ 4 9 levées 19 H – 21 HL</p> 	<p>♠ A : 1 ♥ A,D,V,9,8,6 : 5 ♦ A,R,4 : 2 ♣ R,V,3 : 1 9 levées 22 H – 23 HL</p>	<p>♠ R,D : 1 ♥ A : 1 ♦ A,D,9 : 1 ½ ♣ A,R,D,9,8,7,4 : 6 9 ½ levées 24 H – 26 HL</p>
<p>Le répondant dit 2 SA. Sur 4 SA quantitatif, s'il répond 6 SA. « J'ai un peu plus que 2 Rois ». Chute sur entame ♥.</p>	<p>Le répondant a dit 3 SA (2AS). Il entend 6 ♥. Malgré sa chicane, il laisse jouer le contrat à ♥. Ce n'est pas lui le patron.</p>	<p>Le répondant a dit : 2 ♠. L'ouvreur a précisé 3 ♠. Le répondant a répondu 4 ♠. On ne va pas plus loin. La première enchère du répondant a été claire : 1 AS et c'est tout.</p>	<p>Quel beau jeu en face de ce 2 ♦ ? On a répondu 2 ♠, puis sur 3 ♥, on dit 3 ♠ pour éviter de fermer les enchères. Sur 3 SA de l'ouvreur</p>	<p>On a répondu 3 ♣ : 1 As et 1 Roi. L'ouvreur a dit 4 ♣, dépassant 3 SA. Le répondant nomme 4 ♥. Réponse 4 SA</p>
<p>♠ 10,8 ♥ 10,7,4,3 ♦ R,V,4 ♣ R,4,3,2 Sur une autre entame, cela peut gagner avec les ♦ 3-3. Chelem à risque : 31H.</p>	<p>♠ A,V,10 ♥ ♦ A,9,8,7,4,2 ♣ 5,4,3,2 Le contrat gagne même 6+1 avec le Roi de ♠ placé.</p>	<p>♠ 8,7,6,3 ♥ 9,6,3 ♦ 8,6,4 ♣ A,D,7 On joue 4 ♠. On gagne 4 ♠ = ou + 1</p>	<p>♠ D,V,9,8 ♥ 3,2 ♦ 10,8,7,5 ♣ A,D,2 Il faut en dire 6 avec ces 9 H.</p>	<p>♠ A,V, ♥ 9,8,7,5,3,2 ♦ R,V,10,7 ♣ 6 Suivie de 6 SA. Ça marche, sauf sur entame ♥ avec les ♣ mal partagés</p>

L'enchère de 2 ♦ : le même jeu de l'ouvreur, mais différent en face



<p>♠ A,R,D,V : 4 ♥ A,3 : 1 ♦ A,D,9,8 : 2 ♣ A,10,6 : 1 8 levées mais 24 H – 24 HL</p>	<p>♠ D,9,8 ♥ A,R,D,V,10,7,4,2 : 8 ♦ 10 ♣ A : 1 9 levées : 16 H – 23 HL</p>	<p>♠ A,R,D,V,9,5,2 : 7 ♥ A,4 : 1 ♦ R,D,7 : 1 ♣ 4 9 levées 19 H – 21 HL</p>	<p>♠ A : 1 ♥ A,D,V,9,8,6 : 5 ♦ A,R,4 : 2 ♣ R,V,3 : 1 9 levées 22 H – 23 HL</p>	<p>♠ R,D : 1 ♥ A : 1 ♦ A,D,9 : 1 ½ ♣ A,R,D,9,8,7,4 : 6 9 ½ levées 24 H – 26 HL</p>
<p>Le répondant dit 2 ♥. L'ouvreur dit 2 SA, suivi de 3 ♣ Stayman, puis 3 ♠. Contrat : 3 SA</p>	<p>Le répondant a dit 3 ♣. Il entend 3 ♥, suivi de 4 ♥ (le fit). L'ouvreur pose 4 SA, appel aux dames : 5 ♣. On pose 6 ♥. Entame ♠ : foutu Entame ♣ ou ♦ pas perdu.</p>	<p>Le répondant a dit : 3♦. Belle main avec 1 As et 2 rois. Le répondant a répondu 2 ♠, sa longue. Le répondant dit 3 ♣, sa longue. Répétition des ♠ au niveau de 3. Le répondant met 4 ou 6 SA.</p>	<p>On répond 2 ♥. On entend 3 ♥. On dit 3 ♠. L'ouvreur pose 3 SA. Avec 0 H, on laisse.</p>	<p>On a répondu 3 ♦ : 1 As et 2 Rois. L'ouvreur a dit 4 ♣, dépassant 3 SA. Le répondant nomme 4 ♥. Réponse 4 SA</p>
<p>♠ 10,8 ♥ 10,7,4,3 ♦ 7,6,4 ♣ 8,4,3,2 Pas gagné. C'est la vie</p>	<p>♠ V,10,5 ♥ 9,8,5 ♦ A,R,8,7,5,2 ♣ 5,4 Le contrat chute toujours sauf si on a le temps d'affranchir les ♦. C'est la vie. C'était trop tentant.</p>	<p>♠ 3 ♥ R,D,2 ♦ 8,6,4,2 ♣ A,R,5,3,2 On joue 6 SA qui gagne contre toute entame si les ♠ ne sont pas 5-0.</p>	<p>♠ 9,8,5,3,2 ♥ 5 ♦ 10,8,7,5 ♣ 9,8,7 Pas gagné. Loin de là. Impossibilité d'aller au mort.</p>	<p>♠ A,8,3 ♥ R,D,7,5,3,2 ♦ R,V,10,7 ♣ 6 Suivie de 7 SA. Gagné. Avec 37 H, on peut y aller tranquille.</p>

Les enchères de faiblesse

- Les mains faibles et distribuées (une longueur et peu de points H) permettent des enchères de faiblesse qui disent beaucoup en une seule enchère.
- Autant 2 ♣ est « fort et indéterminé », 2 ♦ est forcing de manche mais à quoi ???
- Autant 2 ♥/♠ est faible et précis
- Il en va de même de toutes les autres enchères de faiblesse, au niveau de 3, 4 et parfois 5 (bien rarement il est vrai)

Les enchères de faiblesse

- À remarquer tout de suite, les 4 couleurs peuvent être utilisées en enchère au niveau de 2.
- Les enchères conventionnelles « 2 ♣, 2 ♦ » indiquent FORCE
- Les enchères plus naturelles « 2 ♥/♠ » indiquent une vraie couleur, longue, mais un jeu faible.
- Quelques principes de base :
- Ne **jamais** intervenir en faiblesse après une enchère de faiblesse : « pas de barrage sur un barrage »
- Ex : enchère de 2 ♥ alors que vous pensiez ouvrir de 2 ♠. N'intervenez surtout pas à 2 ♠ : ce serait faiblesse sur faiblesse.
- Par contre si vous avez un beau jeu et que vous envisagiez de parler à ♠, faites-le au niveau de 2 ♠ : c'est une enchère qui indique un jeu de qualité avec 5 ♠ au moins et 15-17 H. (Rappel : à partir de 18 H, vous utiliserez **X**).

Les enchères de faiblesse

- Restons sur les principes de base
- Dans la mesure du possible et du niveau de tentation ressenti, évitez les enchères de barrage au niveau de 2 en 1^{ère} et en 2^{ème} position.
- Pourquoi ? Vous risquez de barrer votre propre partenaire qui va souvent devoir s'exprimer au niveau de 3 s'il change de couleur.
- Ce n'est jamais interdit, mais c'est déconseillé.
- Par contre en 3^{ème} ou 4^{ème} position, vous ne risquez pas de barrer votre partenaire. Aussi, c'est vivement conseillé.

Les enchères de faiblesse

- Si votre partenaire a parlé avant vous, exprimez votre jeu simplement :
- Son enchère a été 1 ♣♦ : vous pouvez poser 2 « faible » pour lui indiquer : long (6 cartes) et faible (< 10 H) : le 2 en 1. Notez qu'il y a un saut.
- 2 ♥/♠ sur 1 en mineure ; ou bien 2 ♠ sur 1 ♣♦♥
- Par contre si l'enchère initiale de votre partenaire a été 1 ♠, l'enchère de 2 ♥ ne sera jamais faible : il n'y a pas de saut : donc, vous garantissez 5 ♥ et surtout 11 H mini.

Les enchères de faiblesse

- Si votre partenaire n'a pas parlé avant vous, il n'a pas l'ouverture et vous l'informez de votre jeu « distribué », mais faible.
- Il peut trouver cela décevant
- Il peut trouver cela intéressant.
- Ex : ♠ R,D,10,6,4,2
 - ♥ V,4
 - ♦ 9,8,5
 - ♣ 8,5
- Vert ou rouge, vous pouvez dire 2 ♠ faible avec ce jeu.
- Évitez de le faire en position 1 ou 2 : vous obligeriez alors votre partenaire à parler au niveau de 3 s'il a une velléité dans les autres couleurs.
- En position 3 ou 4, vous ne le gênez pas s'il a passé devant vous.
- Important : le changement de couleur du répondant reste forcing




Les enchères de faiblesse : le 2 faible

- Si vous persistez à vouloir **ouvrir** en 2 « faible » en position 1 ou 2
- Rappel des principes de base :
- 6-10H et longueur de 6
- Pas 4 cartes dans l'autre majeure
- Pas deux as dans la main
- Pas 2 gros honneurs dans les autres couleurs.
- 4 à 6 levées de jeu selon vulnérabilité

- Si vous décidez de n'utiliser le 2 faible qu'en position 3 ou 4,
- Alors,
- **Oubliez toutes ces contraintes « lourdes et ringardes » et faites-le dès que vous avez une longueur de 6 et 6-10 H**
- Vert ou Rouge, faites-le.
- Peu de risque puisque les 2 premiers à parler ont posé le carton **Passe**
- Vous ne risquez plus de « barrer » votre partenaire.

L'enchère de 2 Faible

Votre jeu	Vous êtes	le donneur	Le donneur a	passé
<p>♠ V,10,9,8,6,5 ♥ A,3 ♦ R,9 ♣ 7,6,4,2 8 H – 6 P Pas d'interdit</p>	<p>Vous avez ouvert de 2 ♠</p>	<p>Rappel essentiel : Tous les changements de couleur du répondant sont forcing, même sur 2 faible</p>	<p>Vous ouvrez de 2 faible</p> 	<p>♠ V,10,8,6,4,2 ♥ A,V,6 ♦ 9,8 ♣ 9,8 6 H : Vert ou Rouge : ouvrez</p>
<p>N'ouvrez pas : Imaginez votre partenaire ♠ 4 ♥ R,D,10,8,4 ♦ D,V,10,8 ♣ A,D,V Ou ♠ A,R ♥ R,D,10,2 ♦ A,9 ♣ A,R,8,5,3</p>	<p>Cas N° 1 : votre partenaire doit maintenant dire 3 ♥</p> <p>Cas N° 2 : comment trouver le contrat de 6 ♣</p>	<p>L'ouvreur doit maintenant répéter ses ♠ en faiblesse Et on jouera 3 ♠. Le contrat chute le plus souvent.</p> <p>Le répondant pose 3 ♣, suivi de 3 ♠, suivi de 4 ♥. Le déclarant doit poser 5 ♣ (fit 9 cartes). Adieu les 6...</p>	<p>Votre partenaire avait passé ; il peut encore passer. Faible, il ne changera pas de couleur puisqu'il comprend votre propre faiblesse</p>	<p>La seule chose à faire pour lui est de « prolonger » le barrage. Il le fera avec 3 cartes et 9-11 HLD Loi de Vernes : 9 atouts, on peut demander 9 levées</p>

Les enchères de faiblesse : le 2 faible

- Cette méthode : ne pas ouvrir en barrage en position 1 ou 2 a le grand mérite de simplifier les enchères suivantes des deux côtés de la table
- Passer ou prolonger le barrage, c'est simple.
- Surtout : ne pas changer de couleur

- La méthode de l'ouverture faible en position 1 ou 2 contraint le partenaire à des prouesses techniques pour parvenir à une manche quand il a un beau jeu.
- Ex : ♠ R,D,
- ♥ A,V,10,6,4
- ♦ A,V,5
- ♣ 6,4,2
- Votre partenaire a dit 2 ♠
- Vous dites 3 ♥, forcing
- L'ouvreur redit 3 ♠ en faiblesse : que faire ?
- L'ouvreur dit 3 ♣ (j'ai une force à ♣)
- Que faire ?

Les enchères de faiblesse : le barrage 7 cartes

- Déclinez les pages précédentes avec un jeu faible et 7 cartes
- Cette fois, vous pouvez utiliser les 4 couleurs sans vous heurter aux enchères conventionnelles de force.

- Ce barrage se fait avec un jeu faible <10H et 7 cartes
- Là encore, évitez de barrer votre partenaire quand vous êtes le 1^{er} ou le 2^{ème} à parler.
- Conservez également le principe : pas de barrage sur un barrage.

Les enchères de faiblesse : le barrage 8 cartes

- Déclinez les pages précédentes avec un jeu faible et 8 cartes
- Cette fois, vous pouvez utiliser les 4 couleurs sans vous heurter aux enchères conventionnelles de force.

- Ce barrage se fait avec un jeu faible <10H et 8 cartes : « auto fit »
- Cette fois, n'hésitez pas à parler en position 1 ou 2
- Vous allez sérieusement perturber les adversaires.
- Imaginez : barrage à 4 ♠
- Que dire ?
- **X** ne sera jamais punitif



Les enchères de faiblesse : le barrage 8 cartes



- Avec les trois autres couleurs, vous laissez un interstice pour glisser 4 ♠
- Sinon, c'est enchère au niveau de 5 ou X d'appel.
- J'insiste tout X est d'appel.
- Les joueurs l'oublient parfois !!!

- X peut-il devenir punitif
- Le partenaire de ce X peut transformer en X punitif, s'il est certain de faire chuter.
- Sinon, il doit parler un cran au-dessus (bien souvent, au-dessus de ses forces).
- Vous le voyez les barrages peuvent perturber, jusque dans votre propre ligne
- Hésiter entre rendre X punitif ou poser 5 en défense: ce n'est jamais simple

Atelier Bridge des Copains

Le rythme de l'A.B.C. : 2 animateurs

1 heure d'acquisitions-révisions

1 heure de jeu sur donnes préparées

le mardi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 1

Le vendredi de 09 h 45 à 11 h 45 pour le niveau 2

2 rue de Bétheny 51100 REIMS / 06 20 14 09 24

<https://atelierbridgedescopains.com>

bridgedescopains.grandreims@gmail.com

Ouvert aux membres des différentes sections de
l'Amicale Jamin

