

1.12

LES OUVERTURES FORTES

Les ouvertures Standards à LA COULEUR et à SANS-ATOUT qui sont déclarées **au niveau 1** correspondent à des mains dont le pointage se situe respectivement entre 13 et 21 et entre 16 et 18 points. Cela implique qu'il faut employer un nouveau type d'ouverture pour décrire des mains dont le pointage **dépasse** le maximum permis pour l'OUVERTURE STANDARD AU NIVEAU 1 à la couleur et à Sans-Atout. On appelle « **OUVERTURES FORTES** » cette nouvelle catégorie d'enchères d'ouverture.

Dans le système global proposé, il y a seulement trois enchères d'ouverture forte . Ce sont les ouvertures 2 SANS-ATOUT *MODERNE*, 3 SANS-ATOUT STANDARD et 2 TRÈFLES FORT.

Les ouvertures fortes à la couleur du *système Standard* (niveau 2) ont toutes été remplacées par d'autres conventions plus dynamiques. Ainsi, la convention 2 faible rend impossible l'ouverture forte Standard à 2 Piques et à 2 Cœurs. La convention à *la Flannery* empêche l'ouverture forte Standard à 2 Carreaux. Il ne reste alors de disponible que l'enchère d'ouverture forte à 2 Trèfles pour englober les ouvertures fortes dans les quatre couleurs. L'enchère d'ouverture à 2 Trèfles possède donc une signification artificielle. Pour des raisons que vous allez bientôt comprendre, on a eu la bonne idée d'incorporer dans cette signification **toutes les ouvertures fortes Standards au niveau 2 y compris celle à Sans-Atout**. Pour rendre tout cela limpide et concis, examinons séparément ces trois catégories d'ouverture forte.

1.12.1 OUVERTURE À 2 SANS-ATOUT MODERNE

Cette ouverture de style moderne possède l'avantage d'avoir une incidence plus élevée que l'ouverture Standard à 2 SA. Elle mérite donc d'être intégrée assez rapidement dans votre système de bridge, c'est-à-dire dès que vous maîtriserez l'ouverture à 1 Sans-Atout et le système des transferts car le système de réponse du 2 SA *moderne* possède la même logique.

Parler de contexte pour cette enchère est presque un euphémisme car il s'agit d'une déclaration qui se fait exclusivement en situation d'OUVERTURE.

Ceci signifie qu'il n'y a pas de correspondance spécifique pour la défensive d'enchères et que les situations d'enchères (OUVERTURE) sont à la fois simples et peu nombreuses.

Ainsi, si les opposants ouvrent les enchères et que l'on possède une main qui aurait permis une ouverture à 2 SA moderne, le seul moyen qui demeure disponible pour décrire convenablement une telle main est la surenchère d'ouverture "régulière", ou **réouverture, à 1 SA ou 2 SA sans saut** quand l'ouverture adverse est à la couleur ou le **Contre de surenchère à Sans-Atout** quand l'ouverture adverse est à 1 SA.

PRINCIPE 1.12:1 CRITÈRE DE CONTEXTE DE L'OUVERTURE FORTE 2 SA MODERNE

On peut annoncer l'enchère 2 SA moderne UNIQUEMENT en situation d'ouverture.

Aucun autre joueur ne doit donc avoir fait d'annonce, sauf la déclaration *Passe*.

COROLLAIRE: Le 2 SA moderne ne peut pas être employé comme tel en défensive d'enchères. Les mains d'ouverture à 2 SA moderne sont *intégrées* dans la RÉOUVERTURE À SANS-ATOUT (niveau 1 ou 2 sans saut) et le CONTRE DE SURENCHÈRE À SANS-ATOUT étant donné que ces surenchères d'ouverture n'ont pas de limite supérieure de pointage.

La raison d'être de cette ouverture *modernisée* est de diminuer l'incidence d'une ouverture à la couleur avec une main maximale, surtout à 1 Trèfle et à 1 Carreau, dans le but d'éviter un "malencontreux" *Passe* de son partenaire qui posséderait uniquement 5 points d'Honneur ou une main distributionnelle de 4 à 5 points (HL). Cette ouverture vise donc à DÉCOUVRIR UN CONTRAT DE MANCHE QUI EST INDÉCELABLE SELON LES RÈGLES STANDARDS, une telle découverte procurant généralement une marque supérieure à celle des équipes n'utilisant pas cette convention sans compter le fait que cette ouverture et son système de réponses est très performant pour les contrats partiels et les chelems.

**PRINCIPE 1.12:2 EXIGENCES POUR ANNONCER L'OUVERTURE
À 2 SA MODERNE**

Pour ouvrir les enchères à Sans-Atout au niveau 2, il faut posséder :

- **une main balancée sans couleur cinquième valable,**
- **20 ou 21 points HL.**

Cette enchère est très descriptive et provoque un effet de barrage indéniable aux dépens des adversaires tout en laissant beaucoup de latitude au partenaire pour continuer les enchères.

Il est très profitable au plan de la compétition d'utiliser plusieurs ouvertures ayant une description spécifique. Cette **SPÉCIFICITÉ** attribue INDIRECTEMENT UNE PLUS GRANDE VALEUR À L'ENCHÈRE *PASSE*. Il faut définitivement cesser de penser qu'il faut déclarer le plus souvent possible en pensant qu'un "petit" manque de précision est sans conséquences et que l'interférence causée aux communications adverses est d'une grande efficacité.

L'intégration de cette enchère moderne dans un système de communication amène de plus une intéressante information, regardez les exemples qui suivent.

Ex. 1.12.1

	1	2	3	4
:1	1 Tr 2 SA!	Passe Passe	1 Pi (il sait ...)	Passe
:2	1 Ca 3 SA!	Passe Passe	2 Tr (il sait ...)	Passe

*Le répondant sait que l'ouvreur possède **exactement 19 points** quand il décrit une MAIN BALANCÉE ET MAXIMALE. Avec 20-21 points, l'ouvreur aurait déclaré 2 SA dès sa première enchère; avec 16 à 18 points, il aurait annoncé 1 SA. L'intégration de la convention 2 SA moderne dans un système global permet au répondant de faire un raisonnement par la réciproque (dans ce type de contexte) qui le renseigne très précisément sur le pointage de son partenaire. Ces notions font partie du Chapitre 2.*

La déclaration 2 SA en surenchère d'ouverture n'est **jamais** une surenchère d'ouverture FORTE. Il y a seulement deux significations possibles selon le contexte, soit une SURENCHÈRE D'OUVERTURE À SANS-ATOUT INUSITÉ ou soit une RÉOUVERTURE À SANS-ATOUT de 17 et plus.

Voyons quelques situations d'enchères déjà explicitées précédemment au point 1.10 à propos du Sans-Atout Inusité et au point 1.11.2.1 à propos de la surenchère d'ouverture à 2 SA pour signifier une main balancée.

Ex. 1.12.1

	1	2	3	4
:3	1 Pi	2 SA
:4	1 Pi	Passe	2 Pi	2 SA
:5	1 Pi Passe	Passe 2 SA	2 Tr ...	Passe ...
:6	1 Ca	Passe	2 Ca	2 SA
:7	2 Pi	2 SA

1.12 Les Ouvertures fortes

Les exemples **:3**, **:4** et **:5** représentent trois situations de surenchère d'ouverture à Sans-Atout dont le contexte est *inusité* (SAUT À 2 SA, 2 SA APRÈS UN FIT EN MAJEURE et 2 SA APRÈS AVOIR PASSÉ).

Le contexte d'une surenchère d'ouverture à Sans-Atout Inusité n'est pas présent dans les exemples **:6** et **:7**. Dans ces deux cas, il n'y a pas de contexte inusité, ni d'autres contextes possibles en dehors d'une *réouverture à Sans-Atout* affirmant une main balancée dont le pointage promis débute à 17 et qui n'a pas de limite supérieure.

Il a fallu “sacrifier” la signification spécifique du 2 SA moderne *en défensive d'enchères* mais cette description a été incorporée dans la surenchère d'ouverture (réouverture) à Sans-Atout “régulière”. Ce sacrifice partiel et sans trop de conséquences a été rendu nécessaire afin de pouvoir couvrir le champ d'enchères particulier que sont les mains bicolores en mineure (par l'emploi de la description du Sans-Atout Inusité). On peut dire que l'enchère prévue initialement à cette fin, soit la *SURENCHÈRE D'OUVERTURE À SAUT À 2 SA*, a été “détournée” au profit de la surenchère d'ouverture à Sans-Atout Inusité qui avait “besoin d'espace” pour augmenter son incidence.

L'intégration du 2 SA moderne “défensif” à l'intérieur de la RÉOUVERTURE à Sans-Atout implique un *contexte particulier* dont il faut prendre note pour éviter toute confusion. Regardez les exemples suivants.

Ex. 1.12.1	1	2	3	4
:8	1 Tr	1 SA
:9	Passe	1 Co	1 SA	...
:10	1 Ca	Passe	1 Co	1 SA

Pour ces trois situations, il est possible de posséder 20 ou 21 points (et même plus) avec une main balancée sans couleur cinquième et des arrêts suffisants dans la couleur adverse. Il demeure tout à fait **pertinent** d'annoncer **1 SA** malgré la possession d'un pointage très élevé. Il ne faut surtout

pas déclarer **2 SA à saut** car cela constituerait une surenchère d'ouverture à **Sans-Atout Inusité**. Ainsi, lorsque le **niveau 1** est disponible pour une RÉOUVERTURE À SANS-ATOUT, il faut déclarer à ce niveau même si le pointage d'une MAIN BALANCÉE DÉPASSE **20 POINTS**. Cette relative distorsion demeure proche de la réalité et ne pêche pas par excès. De plus, le niveau **1** a l'avantage de permettre une plus grande liberté d'expression pour le partenaire ce qui n'est pas à dédaigner car les adversaires possèdent au minimum 13 points ce qui en laisse peu pour le partenaire.

Attention, vous devez savoir qu'il faut prendre en considération la qualité de la couleur cinquième dans une main balancée de 17 points et plus (Voir **Pr. 1.11 :9**). En effet, lorsque l'on se retrouve en position défensive avec une main balancée possédant une suite cinquième de belle valeur dont la couleur est différente de la couleur d'ouverture des opposants, il faut alors utiliser la surenchère d'ouverture appelée **CONTRE D'APPEL pour main de 17 points et plus** (V. **Pr. 1.13 :3**).

1.12.2 OUVERTURE À 3 SANS-ATOUT

L'intérêt de connaître cette ouverture est presque académique et réside surtout dans le fait suivant. Cette ouverture laisse, à première vue, une marge de pointage non couverte de quatre points. En effet, l'ouverture Standard à 3 SA s'occupe des mains balancées de 26 points et plus et l'ouverture moderne à 2 SA exige seulement 20 ou 21 points au lieu des 22 à 25 points requis pour l'ouverture Standard à 2 SA (qui n'est pas utilisée dans le système enseigné). Il y a ainsi un écart de quatre points, soit celui entre **22 et 25** points, qui sépare ces deux ouvertures. Alors comment déclare-t-on les mains balancées de 22 à 25 points ? La réponse est au point suivant. Terminons d'abord le point en cours.

L'ouverture à 3 Sans-Atout Standard est une situation assez rare mais simple. J'ai donc conservé cette déclaration mais, pour les raisons qui ont été exposées lors de l'étude du 3 SA faible, j'ai restreint le "domaine" des enchères de cette ouverture Standard.

PRINCIPE 1.12.2:1 CRITÈRES DE CONTEXTE POUR L'OUVERTURE À 3 SA STANDARD

Il y a ouverture à 3 SA Standard quand le contexte des enchères présente simultanément les deux conditions suivantes :

- le PARTENAIRE doit avoir déclaré *Passe*

et

- les enchères ne doivent pas avoir été ouvertes.

Il y a donc deux conditions inébranlables pour affirmer une main balancée de 26 points. Si une de ces deux conditions est absente, il faut choisir une autre déclaration car c'est le contexte du 3 SA faible qui se trouve en fonction à ce moment-là (V. point **1.9.3**).

Seulement deux situations d'enchères peuvent correspondre à ce contexte.

Ex. 1.12.2	1	2	3	4
:1	<i>Passe</i>	<i>Passe</i>	3 SA	...
:2	<i>Passe</i>	<i>Passe</i>	<i>Passe</i>	3 SA

En dehors de ces deux situations, toute enchère à 3 SA signifie “autre chose” que l'ouverture 3 SA Standard. Suivant le contexte, cela peut correspondre à l'ouverture ou à la surenchère d'ouverture à 3 SA faible ou, encore, à la surenchère d'ouverture à 3 SA Inusité.

Il est donc impossible de déclarer un 3 SA fort en ouverture si le partenaire n'a pas encore pu déclarer *Passe* ou, encore, déclarer un 3 SA fort en défensive (surenchère d'ouverture). Une déclaration à 3 SA dans ces conditions correspond à un 3 SA faible. Ces deux enchères **coexistent** au même endroit en se divisant l'espace disponible afin d'améliorer la couverture de descriptions pour des ENCHÈRES PEU FRÉQUENTES MAIS PROCURANT DE BONNES MARQUES.

PRINCIPE 1.12.2:2 EXIGENCES POUR L'OUVERTURE 3 SA STANDARD

Pour ouvrir, dans un contexte approprié, un 3 SA fort, il faut posséder :

- 26 points et plus,
- une main balancée qui arrête les 4 couleurs, sinon il faut déclarer "2 Trèfles".

Ainsi, en SITUATION D'OUVERTURE avec une main balancée de 26 points, ou plus, ET UN PARTENAIRE N'AYANT PAS ENCORE DÉCLARÉ, il est obligatoire d'opter pour l'*ouverture conventionnelle 2 TRÈFLES*. Par contre, s'il y a *OUVERTURE DES ENCHÈRES PAR LES OPPOSANTS* (ce qui est peu probable) et que vous possédez effectivement une telle main, vous devez annoncer soit :

- ♣ une RÉOUVERTURE à Sans-Atout au niveau 1 ou 2 sans saut (donc non inusitée);
- ♣ un CONTRE D'APPEL basé sur la *première* ou *deuxième* signification selon la validité de la couleur cinquième et de couleur de la *courte* par rapport à la couleur d'ouverture adverse;
- ♣ un Cue-Bid de surenchère (V. au sous-thème 1.14.2);
- ♣ la DISQUALIFICATION DE LA MAIN si aucune de ces surenchères n'est appropriée.

1.12.3 OUVERTURE 2 TRÈFLES FORT

Il s'agit d'une enchère que l'on dit artificielle (*conventionnelle*) parce que sa signification ne correspond pas à la logique des cartes par opposition à une enchère dite naturelle qui respecte cette logique.

Cette enchère est la base de toutes les ouvertures fortes de 22 points et plus à l'exception du 3 SA Standard (dont le contexte a été restreint cependant). Le 2 Trèfles fort remplace donc :

- les 4 ouvertures fortes Standard à la couleur (niveau 2),
- l'ouverture Standard au niveau 2 à Sans-Atout,
- et parfois l'ouverture Standard au niveau 3 à Sans-Atout.

PRINCIPE 1.12.3:1 CRITÈRE DE CONTEXTE DU 2 TRÈFLES FORT

Il s'agit d'une enchère essentiellement d'OUVERTURE.

Il ne peut y avoir que quatre situations d'enchères offrant le contexte pour faire cette déclaration.

Ex. 1.12.3	1	2	3	4
:1	2 Tr
:2	Passe	2 Tr
:3	Passe	Passe	2 Tr	...
:4	Passe	Passe	Passe	2 Tr

En effet, il est virtuellement impossible d'annoncer une surenchère d'ouverture à Trèfle au niveau 2 à saut. Il faut donc trouver d'autres moyens pour déclarer en défensive d'enchères une main de 22 points et plus. Regardez les exemples suivants.

Ex. 1.12.3	1	2	3	4
:5	1 Ca	<u>2 Tr</u>
:6	Passe	1 Co	<u>2 Tr</u>	...
:7	1 Pi	Passe	Passe	<u>2 Tr</u>
:8	1 Tr	<u>2 Tr?</u>

Dans les exemples **:5**, **:6** et **7**, il s'agit sans l'ombre d'une doute d'une **surenchère d'ouverture Standard** (donc sans saut) au niveau 2 qui affirme un main d'ouverture de 13 à 17 points avec une couleur robuste (ou une main de 12 points avec une couleur spécifiée au moins cinquième).

L'exemple **:8** est très intéressant car cette surenchère s'appelle, dans le système global que je vous propose, un CUE-BID DE SURENCHÈRE. Cependant, il est bon de savoir que dans le bridge Standard, ce type de Cue-Bid appelé *Cue-Bid direct* correspond à la version défensive de l'ouverture forte Standard au niveau 2 à la couleur. Le Cue-Bid direct Standard est peu fréquent d'une part et peu rentable d'autre part (car il occupe beaucoup trop d'espace) si on le compare au Cue-Bid de surenchère tel que je vais vous l'enseigner au point **1.14.2**. D'où la nécessité de la **radiation** du *Cue-Bid direct Standard* dans le langage des enchères proposé.

Il faut conclure qu'il est impossible, en situation défensive, d'utiliser l'enchère *2 Trèfles à saut* et le *Cue-Bid direct Standard* pour déclarer une main forte de **22** points ou plus. Lorsque cette situation se présente, il faut utiliser les surenchères d'ouvertures alternatives, soit la RÉOUVERTURE À SA, le CONTRE D'APPEL pour la première et la deuxième fonction et le CUE-BID DE SURENCHÈRE, sinon il faut Passer.

Analysons séparément les deux grandes catégories de mains fortes qui sont englobées par l'enchère d'ouverture *2 TRÈFLES*.

1.12.3.1 OUVERTURE « 2 TRÈFLES FORT » POUR UNE MAIN NON BALANCÉE

Cette ouverture artificielle a permis de “libérer” **trois** enchères d'ouverture Standard à la couleur. Soit **2 CŒURS** et **2 PIQUES** qui sont dorénavant réservées pour l'OUVERTURE FAIBLE EN MAJEURE AU NIVEAU 2. De même, l'ouverture à **2 CARREAUX** est maintenant réservée pour la DÉCLARATION À LA *FLANNERY*.

Vous allez remarquer que le concept de couleur spécifiée est présent encore. Ce n'est pas par hasard ou par caprice. Cette exigence spécifique fait partie intégrante du *SYSTÈME DE LANGAGE* enseigné et permet dans ce cas-ci d'améliorer grandement la recherche de contrats de chelem.

**PRINCIPE 1.12.3:2 EXIGENCES POUR ANNONCER 2 TRÈFLES FORT
AVEC UNE MAIN NON BALANCÉE**

Ouvrir les enchères à 2 Trèfles avec une main non balancée exige la possession d'au moins :

- **une couleur cinquième spécifiée, ou équivalente,**
- **22 points HL, ou 21 HL plus un *bonus* de 1 point.**

La **RÉÉVALUATION DE LA MAIN** ne fait pas partie du sujet de ce Chapitre, mais disons qu'ici ce ***bonus*** constitue la seule exception pour l'ouvreur en rapport avec l'**ÉVALUATION DE LA MAIN**. L'**ouvreur** doit toujours et uniquement, **au premier tour, évaluer** sa main en tenant compte des points d'Honneur et de longueur. Autrement dit, l'ouvreur doit utiliser **EXCLUSIVEMENT LE SYSTÈME HL POUR ÉVALUER SA MAIN AU PREMIER TOUR**. Cependant, il lui est permis, exceptionnellement, d'ajouter un **BONUS** de 1 point pour faire changer sa main de catégorie quand celle-ci contient **21** points HL et possède un fort potentiel comme la possession d'une chicane ou d'un très fort atout. Le **BONUS** est un concept nouveau exposé au Chapitre 2.

Retenez pour l'instant, que c'est la seule exception qui permet à l'ouvreur d'utiliser le bonus au premier tour, que ce bonus est uniquement de 1 point (dans son cas) et qu'il a pour but de faire changer la catégorie de la main de l'ouvreur. À noter aussi que le **BONUS** s'UTILISE EXCLUSIVEMENT AVEC LE SYSTÈME **HL** quelque soit les circonstances.

Voici quelques exemples de mains possédant un fort pointage qui pourraient très bien être annoncées en situation d'ouverture des enchères.

Ex. 1.12.3.1:1

a)	R 6 A 8 A R D 9 6 4 2 V 10	b)	R 6 3 A V A R D 6 4 2 R 10	c)	R 6 3 A A R D 6 4 2 R 10 4	d)	A R 3 A D 8 6 5 4 2 A R V
-----------	-------------------------------------	-----------	-------------------------------------	-----------	-------------------------------------	-----------	------------------------------------

COMMENTAIRES :

- a) La main possède 17 PH + 3 HL pour un total de 20 points. Malgré une bonification possible de 1 point pour la très belle couleur septième, cette main ne doit pas être annoncée à 2 Trèfles car le pointage total demeure insuffisant. Il faut donc déclarer **1 Carreau**.

Vous devez rigoureusement respecter les exigences de l'ouverture forte à 2 Trèfles car elle constitue la *porte d'entrée* vers un système de réponse spécifique qui lui-même s'ouvre vers deux systèmes de réponses complets et indépendants selon que la main forte de l'ouvreur est BALANCÉE OU NON BALANCÉE.

Par ailleurs, la main a), qui est à la limite supérieure pour une ouverture au niveau 1, se décrit très précisément par un type particulier d'enchères, la REDEMANDE À SAUT, que nous allons aborder ultérieurement au Chapitre 3 lors de l'apprentissage des ENCHÈRES ARTIFICIELLES APRÈS OUVERTURE À LA COULEUR (communément appelées “**Les Conventions**”).

- b) La main possède 20 PH + 2 HL pour un total de 22 points et une couleur spécifiée d'au moins 5 cartes, il faut ouvrir les enchères à **2 Trèfles**.
- c) La main contient 19 PH + 2 HL mais elle mérite un bonus pour son “As-singleton”, sa belle couleur sixième et ses points tous non perdants. Le pointage atteint ainsi le niveau suffisant pour permettre l'annonce de cette main par l'enchère d'ouverture à **2 Trèfles**.
- d) La main contient 21 PH + 2 HL mais n'a pas de couleur spécifiée cinquième, ou équivalente. Il ne faut surtout pas décrire cette main par un *2 Trèfles fort*; il faut donc déclarer cette main de façon Standard en annonçant **1 Carreau**.

Ce dernier exemple démontre bien le constat suivant quand il s'agit d'ouverture forte à la couleur.

PRINCIPE 1.12.3:3 OUVRIR AU NIVEAU 1 AVEC UNE MAIN DE 22 POINTS ET PLUS

Il faut ouvrir les enchères AU NIVEAU 1 à la couleur avec une main non balancée contenant 22 points, ou plus, dont la suite d'atout est inférieure à une COULEUR CINQUIÈME SPÉCIFIÉE OU ÉQUIVALENTE.

En effet, la PRUDENCE fait partie de la stratégie du bridge. La prudence naît de *la précision qui est en fait une standardisation* des enchères dont le but est de jouer efficacement de façon constante sans forcer inutilement le jeu quand les conditions sont à la limite des objectifs à atteindre. Un coup de chance à l'occasion ne prouve rien, si ce n'est qu'à la longue vous resterez un joueur moyen et régulièrement déçu.

1.12.3.2 OUVERTURE « 2 TRÈFLES FORT » POUR UNE MAIN BALANCÉE

C'est la façon moderne d'annoncer l'ouverture à 2 SA Standard. De plus, l'ouverture à 2 Trèfles pour une main balancée peut servir aussi à annoncer une main d'ouverture à 3 SA Standard lorsque le contexte n'est pas adéquat pour cette déclaration, c'est-à-dire quand le partenaire n'a pas eu le temps de déclarer *Passe* ou si les quatre couleurs ne sont pas suffisamment arrêtées.

PRINCIPE 1.12.3:4 EXIGENCES POUR ANNONCER 2 TRÈFLES FORT AVEC UNE MAIN BALANCÉE

Pour ouvrir à 2 Trèfles avec une main balancée, il faut posséder :

- **22 à 25 points et une main balancée ayant des arrêts dans les 4 couleurs.**
- **26 points ou plus et une main balancée si l'ouverture Standard à 3 SA n'est pas indiquée parce que le partenaire n'a pas déclaré *Passe* ou que les 4 couleurs ne sont pas arrêtées.**

COROLLAIRE : Il faut donc ouvrir à 2 SA moderne avec une main de 22 à 25 points lorsque les 4 couleurs ne sont pas arrêtées.

Au deuxième tour des enchères, l'ouvreur d'un 2 Trèfles fort annoncera sa main balancée le plus souvent, mais pas toujours, en redéclarant à 2 SA.. Ceci est étudié au Chapitre 9, qui traite des *RÉPONSES AUX OUVERTURES ET DÉCLARATIONS FORTES*, à l'item 9.3.2.

Voici un exemple clé pour comprendre le *continuum* qui existe entre les différents contextes d'enchères. La définition des contextes d'enchères n'est pas arbitraire, au contraire, tout est basé sur une logique qui est fonction de la quantité ou FRÉQUENCE des descriptions d'enchères qui s'y retrouvent et du POTENTIEL qui est contenu dans ces mains à décrire. C'est cet effet de continuum entre les différents contextes d'enchères (*valeur quantitative "FRÉQUENCE" X valeur qualitative "PUISSANCE OU EFFICACITÉ" X synchronisation des domaines "UNIFORMITÉ DE LA COUVERTURE DESCRIPTIVE"*) qui rend convivial tout en étant performant l'apprentissage et l'exercice du bridge tel que proposé.

Ex. 1.12.3.2:1

A R
 D 8 6 5 4
 A V 2
 A R 4

Cette main contient 21 PH et 1 PL. Plusieurs seraient tentés d'ouvrir à 1 Cœur en se disant que la "faiblesse" de l'atout est compensée par le fort pointage; ce serait un *pieux mensonge* nullement compétitif et dangereux.

Il ne faut **jamais**, sous prétexte que cela n'est pas dangereux, **sous-déclarer** une main quand il est possible de la déclarer précisément. Le danger réel, c'est de perdre le calcul de la marque. *LE BRIDGE N'EST PAS UNE ACTIVITÉ "CONTEMPLATIVE" OU UN CONCOURS DE "DOUX MENSONGES"!* En effet, une telle attitude risque fort de gaspiller l'opportunité de généreux contrats parce l'effet multiplicateur de l'information sera annihilé étant donné que les premières données sont faussées (par imprécision) et qu'il n'y a plus de travail d'équipe possible.

Déclarer 2 SA moderne avec cette main serait *moins pire* que l'ouverture à 1 Cœur mais ce n'est pas encore assez compétitif. C'est encore en dessous de la réalité.

Bien entendu, il faut employer l'enchère 2 *Trèfles* qui permettra au répondant d'annoncer son pointage dans un premier temps et, par la suite, l'ouvreur avisera, lors de sa redéclaration, que sa main est **balancée** et contient par conséquent de 22 à 25 points.

1.12.4 LA DYNAMIQUE DES ENCHÈRES

Je voudrais dès maintenant vous expliquer la **dynamique** des enchères avant que vous ne soyez portés à penser qu'il est compliqué ou inutile d'utiliser autant d'enchères "de départ" dont un certain nombre exigent en surcroît un système de réponse propre.

Vous êtes en droit de vous demander pourquoi il est nécessaire de créer et de respecter autant de critères et d'exigences afin de pouvoir déclarer.

Une première réponse vient du gros bon sens. Si l'on veut décrire un maximum d'éventualités, il faut déterminer un grand nombre de descriptions très précises. Alors, il serait contradictoire et illogique de chercher à simplifier le "vocabulaire" en éliminant certains de ses *mots* (CONTEXTE D'ENCHÈRES) ou en amalgamant plusieurs significations dans un même *mot*, c'est-à-dire en donnant une signification vague et changeante à un même contexte d'enchères.

La question est donc plutôt de savoir pourquoi utiliser tel système, ou "grammaire", au lieu de tel autre ? La réponse qui explique le pourquoi et le comment du système proposé vient de ce que j'appelle la *dynamique des enchères*. Je n'ai nullement essayé de réinventer la roue. J'ai d'ailleurs maximiser l'utilisation du système de base moderne le plus reconnu, soit le système HONNEUR-LONGUEUR qui origine du système Goren, dans le but de maintenir les principes de base pour faire en sorte que le bridge demeure le plus universel possible.

Le raisonnement de base du système Standard moderne pour "prédire" qui peut remporter la meilleure marque repose sur la **supériorité relative** des points que possèdent UNE ÉQUIPE PAR RAPPORT AUX POINTS POSSÉDÉS PAR L'ÉQUIPE ADVERSE. Pour une manche en majeure ou à Sans-Atout, la "norme" recommande la possession de 26 à 28 points d'Honneur-Longueur parmi les 40 points d'Honneur et les quelques points de longueur habituellement présents.

Cependant, la réalité n'est pas aussi simple ! Vous devez savoir qu'il y a d'autres forces qui entrent en jeu telles que :

- la qualité et la longueur de l'atout,
- les couleurs courtes,
- les séquences fortes,
- les cartes intermédiaires (les 10, les 9 et les 9 avec 8),
- les doubles fits (distributions complémentaires)
- et les distributions particulières (seconde suite de qualité, cartes de retour...).

Il peut y avoir, si on tenait compte de toutes les forces disponibles, très souvent **moins de 40 points globaux** présents dans un ensemble de quatre mains jusqu'à un maximum, dans des conditions exceptionnelles, plus de **80 points globaux**. Sans entrer dans les détails, on peut expliquer ce chiffre maximum par le fait qu'il est possible de retrouver dans une donne de cartes suffisamment de valeurs afin que chaque équipe puisse réussir, chacune de son côté, un grand chelem.

D'un autre côté, il arrive régulièrement que la valeur globale soit plus faible que la valeur accordée au points d'Honneurs. Contrairement à l'idée de base du système Goren, la valeur des points d'Honneur n'est pas simplement un chiffre absolu. Par exemple un Roi isolé n'a souvent aucun valeur; une mauvaise distribution ou un faible atout dans une équipe ont des impacts sur la valeur des Honneurs. Ainsi, la valeur des PH est *RELATIVE*. Personnellement, j'évalue le potentiel moyen qui se retrouve dans la plupart des donnes intéressantes de bridge aux environs de **60 POINTS GLOBAUX** lorsqu'on tient compte de TOUTES LES VALEURS DISPONIBLES de part et d'autre.

Je parle de **POTENTIEL MOYEN** car, contrairement aux Honneurs, les autres valeurs qui participent au succès d'un contrat de bridge sont créées par un **concours de circonstances**. Ces valeurs ne sont donc pas systématiquement présentes à chaque donne, ce qui n'est évidemment pas le cas pour la présence des Honneurs.

Ce **“SURPLUS”** a donc la caractéristique d'être **VARIABLE** au plan de la qualité et de la quantité parce qu'il provient de **l'interaction des cartes** entre deux équipes de deux coéquipiers.

Sans communication efficace, la *PUISSANCE CACHÉE* dans les cartes ne peut donc être déterminée et il devient impossible de remporter régulièrement la meilleure marque, c'est-à-dire de rendre **prédictible** le fait de gagner au bridge.

En conclusion, il faut prendre conscience que le système Goren a été créé au départ pour décrire arithmétiquement le jeu que chaque joueur possède. Mais lorsque les enchères sont intégrées dans un véritable système logique tenant compte que le bridge est un **JEU D'ÉQUIPE**, il devient possible d'évaluer le **POTENTIEL DYNAMIQUE** (les *interactions* ou la *puissance cachée*) qui se trouve dans une même équipe.

PRINCIPE 1.12.4:1 DÉFINITION DE LA DYNAMIQUE DES ENCHÈRES

C'est la découverte par le processus des enchères des AFFINITÉS ou INTERACTIONS qu'il peut y avoir entre les deux mains d'une même équipe. Ces affinités proviennent de l'ensemble de toutes les forces disponibles dans les deux équipes et l'unité symbolique est le POINT DE PUISSANCE ou PP.

PRINCIPE 1.12.4:2 DÉFINITION DES POINTS GLOBAUX

L'expression *POINTS GLOBAUX* est un terme plutôt général qui correspond aux POINTS DE PUISSANCE répartis dans les deux équipes pendant le processus des enchères.

Leur nombre total pour les deux équipes peut **VARIER de moins de 40 points à plus de 80 points.**

Après l'arrêt des enchères, les *POINTS GLOBAUX* se répartissent en POINTS DE PUISSANCE (PP) et POINTS RÉSIDUELS EFFICACES (PRE).

La somme des PP et des PRE N'ÉGALE PAS les *POINTS GLOBAUX* qui étaient présents pendant les enchères.

En termes simplifiés, pour pouvoir réussir une bonne marque, il faut détenir le **CONTRÔLE ENVIRON DE LA MOITIÉ DES FORCES TOTALES** des cartes, soit **20 à 30 POINTS DE PUISSANCE** parmi les 40 à 60 *POINTS GLOBAUX*, et encore la garantie

de réussite est relative (environ 60%) car il reste théoriquement suffisamment de valeurs dans le jeu des adversaires pour faire perdre en général environ le tiers des levées (4 levées sur 13). Les adversaires peuvent en effet, malgré vos 20 à 30 points, posséder entre 10 et 30 *POINTS EFFICACES* selon les caprices du hasard. Il faut environ 3 points HL ou 4 *POINTS EFFICACES* pour retrancher une levée au contrat des opposants.

Il est primordial de comprendre la différence entre les points globaux dits de *puissance* et ceux dits *efficaces*.

Supposons que votre équipe estime posséder une trentaine de points de puissance et remporte les enchères malgré que les adversaires possèdent eux aussi une trentaine de points de puissance. Ces derniers ne posséderont pas nécessairement 30 points comme valeurs à opposer à votre contrat parce que c'est votre équipe qui a décidé de la **nature du contrat**. Donc, si votre contrat a été bien établi, les adversaires voient la puissance de leur main réduite parce que *la décision du contrat n'est pas la leur*; on parle alors de *POINTS RÉSIDUELS EFFICACES*.

La somme des points résiduels efficaces est en général passablement inférieure à celle des points globaux dits de puissance qui sont conservés par l'équipe qui remporte les enchères, c'est l'antithèse de la dynamique des enchères ou la **dynamique inversée** (*Plus il y a de points avant, moins il en reste après si le contrat n'est pas remporté*).

En bref, l'ensemble des forces dans le jeu combiné des deux équipes donnent les points globaux (dont l'unité de base est le **PP**) qui se classent en deux camps différents une fois que les enchères sont terminées.

Ainsi, une fois les enchères terminées, il y a les points de puissance (PP) qui ont servi à établir la **PUISSANCE POTENTIELLE DURANT LES PROCESSUS DES ENCHÈRES ET QUI DEMEURENT EN FONCTION POUR L'ÉQUIPE QUI REMPORTE LES ENCHÈRES**. La conclusion du contrat entre deux équipes transforme alors les points de puissance de l'équipe qui se retrouve en défensive de contrat. Ces points de puissance deviennent alors des points résiduels efficaces (PRE). Durant les enchères, chaque équipe cherche donc à déterminer son propre pointage global dit de puissance (les PP) en utilisant les règles du système de la **RÉÉVALUATION DE LA**

MAIN qui font partie intégrante du Chapitre 2. L'équipe qui ne remporte pas le contrat voit son potentiel de puissance modifié parce que la nature du contrat conclu est DIFFÉRENTE DE CELLE QUI A SERVI AU DÉPART À ÉVALUER SES POINTS DE PUISSANCE.

PRINCIPE 1.12.4:3 DÉFINITION DE LA DYNAMIQUE INVERSÉE DES ENCHÈRES

C'est la relation inverse qui existe entre un SURPLUS de POINTAGE DE PUISSANCE (par rapport au pointage HL) et le POINTAGE RÉSIDUEL EFFICACE éventuel si ce sont les adversaires qui remportent les enchères.

En effet, la découverte, pendant le processus des enchères, d'un ÉCART POSITIF, ou SURPLUS, entre le pointage global dit de puissance (PP) et le pointage HL implique qu'il y aura une **perte de pointage proportionnelle** si l'équipe ne remporte pas les enchères et se retrouve ainsi en défensive de contrat.

Autrement dit, si l'on constate pendant les enchères qu'il y a un fort surplus de PP par rapport aux points HL, alors **moins** il subsistera de points globaux dits efficaces si ce sont les adversaires qui remportent les enchères.

En termes très concrets, la dynamique inversée des enchères affirme tout simplement qu'une MAIN OFFENSIVE CONSTITUE LE PLUS SOUVENT UNE PIÈTRE MAIN DÉFENSIVE. Il est donc plus difficile de faire échec à un contrat adverse éventuel si l'on se retire des enchères quand on possède une main offensive.

Ce constat d'apparence simpliste possède la contrepartie suivante qui donne un sens au langage des enchères. En effet, le but de la communication n'est pas de *parler pour parler* mais bien de parler pour DÉCIDER DE PRENDRE LE CONTRÔLE DU JEU OU NON.

**PRINCIPE 1.12.4:4 COROLLAIRE DE LA DYNAMIQUE INVERSÉE
DES ENCHÈRES**

Plus il y a d'ÉCART NÉGATIF entre les PP et HL, meilleur sera le pointage global efficace (PRE) si ce sont les adversaires qui remporte les enchères.

Donc, une main possédant UN FAIBLE POTENTIEL OFFENSIF voit son EFFICACITÉ augmenter en défensive de contrat.

Ne paniquez pas, il y a un rationnel très très simple qui découle de ce qui ressemble à un jeu infiniment compliqué. Ce rationnel, pour parvenir à comprendre comment on peut évaluer ses chances de gagner au bridge, est le suivant.

**PRINCIPE 1.12.4:5 PRINCIPE GÉNÉRAL DE LA DYNAMIQUE
DES ENCHÈRES**

***PLUS ON POSSÈDE DE POINTS, MOINS IL EN RESTE DE DISPONIBLES
POUR LES ADVERSAIRES !***

D'une manière plus structurée, on peut définir mathématiquement ce rationnel car il y a un point "critique" à partir duquel il se produit un effet de "basculement", c'est-à-dire une augmentation importante des conditions favorables à la réussite d'un contrat payant.

**PRINCIPE 1.12.4:5 LE POINT CRITIQUE DANS LA DYNAMIQUE
DES ENCHÈRES**

Quand on dépasse les 26 points HL, valant au moins 28 PP, les risques d'échecs diminuent de façon EXPONENTIELLE pour une contrat au niveau de la manche.

En dessous de ce pointage, les risques d'échec d'un contrat de manche sont de plus en plus élevés.

En bas de 24 points HL valant à peine 26 PP, il faut viser systématiquement des contrats partiels.

Par ailleurs, le niveau de risques d'un contrat partiel n'est pas pour autant négligeable si le pointage s'éloigne quelque peu du *point critique*. En effet, lorsque la puissance du jeu d'une équipe est sous le point critique et sa valeur (PP) est inférieure au pointage HL, les chances demeurent grandes d'échouer un contrat même partiel parce que le potentiel de puissance de l'autre équipe (qui se retrouverait en défensive de contrat) conserve nécessairement un fort pointage résiduel efficace étant donné que les opposants possèdent un **potentiel offensif comparable** (*SI LE VÔTRE EST FAIBLE C'EST DONC QU'ILS POSSÈDENT DE BONNES CARTES DANS VOTRE ATOUT*).

On peut résumer la dynamique des enchères par les équations suivantes. Pour rendre cela plus concis, la relation mathématique entre la valeur du pointage et le niveau de contrat a été omise parce qu'elle est mentionnée en aperçu au principe **1.12.4:9** et que ce sujet fait partie du Chapitre suivant.

PRINCIPE 1.12.4:6 L'ÉQUATION DE LA DYNAMIQUE DES ENCHÈRES

Si $PP > HL$ et le contrat est remporté au plan des enchères, alors les PRE seront faibles chez les opposants.

Cette équation décrit une main offensive. Elle affirme : « *PLUS une équipe trouve d'affinités, donc un SURPLUS DE PUISSANCE, MOINS il y a de chances que les adversaires réussissent à faire des levées s'ils se retrouvent en position de défensive de contrat* ». **Avec une main offensive, les contrats deviennent moins risqués.**

Il faut donc MISER LE NIVEAU MAXIMUM RÉALISABLE quand on possède une main offensive *MÊME SI les adversaires ne compétitionnent pas les enchères*.

**PRINCIPE 1.12.4:7 L'ÉQUATION DE LA DYNAMIQUE INVERSÉE
DES ENCHÈRES**

Si $PP > HL$ et le contrat est perdu au plan des enchères, alors les PRE seront faibles pour jouer en défensive.

Cette équation affirme : « *Une main offensive perd beaucoup de puissance si ce sont les adversaires qui remportent les enchères* ». **Une main offensive est une mauvaise main défensive.**

Ainsi, avec une main offensive et des adversaires qui compétitionnent les enchères, il faut miser jusqu'à un NIVEAU NON RÉALISABLE pour **voler le contrat** à condition qu'un échec coûte *moins cher que de se retirer des enchères*.

**PRINCIPE 1.12.4:8 L'ÉQUATION DU COROLLAIRE DE LA DYNAMIQUE
INVERSÉE DES ENCHÈRES**

Si $PP < HL$ alors $HL = PRE$ en défensive et PP faibles chez les opposants

Cette équation décrit une **main défensive** et affirme : « *Si le pointage de puissance est inférieur au pointage HL, ce pointage conserve sa valeur comme pointage résiduel efficace à condition d'abandonner le contrat aux adversaires parce que leur potentiel de puissance sera d'autant plus faible* ».

Il est préférable de jouer en *DÉFENSIVE DE CONTRAT* avec une main **SANS PUISSANCE OFFENSIVE** car le pointage HL conserve sa valeur si ce sont les adversaires qui prennent le contrat et, si ce pointage est significatif, l'équipe adverse risque fort de manquer de puissance offensive. **Une main non offensive est plus efficace en défensive de contrat.**

L'ensemble des principes concernant la dynamique des enchères laissent entrevoir clairement comment il est possible de bien compétitionner les enchères. Voici un aperçu qui vous permettra de voir concrètement le but des enchères.

PRINCIPE 1.12.4:9 INTRODUCTION À LA COMPÉTITION DES ENCHÈRES

→ Dans la zone des 20 à 24 HL avec une main FAIBLEMENT OFFENSIVE :

Sans surplus de puissance (PP), visez un contrat partiel au plus faible niveau possible si votre équipe est seule en lice.

Si les adversaires font compétition et que le niveau atteint ou dépasse le niveau 3, vous devez penser à vous retirer des enchères (à plus forte raison si la main est non offensive, $PP < HL$) étant donné que le pointage résiduel efficace sera conservé, et parfois amélioré; tandis que si vous remportez le contrat, ce sont les adversaires qui vont posséder un bon pointage résiduel.

→ Avec une MAIN OFFENSIVE, donc possédant un surplus d'au moins 2 PP, et plus de 20 HL :

Il faut miser le niveau approprié en fonction du pointage de puissance et non le pointage HL :

- ☞ 24 à 27 PP et 20 à 23 HL = niveau 3, mais si non vulnérable ou si compétition, le niveau 4 est envisageable;
- ☞ 26 à 27 PP et 24-26 HL = niveau 4
- ☞ 28 à 30 PP = niveau 4;
- ☞ 30 à 32 PP = niveau 5; (30 PP est acceptable si la couleur est en mineure)
- ☞ 33 à 36 PP = niveau 6;
- ☞ 37 et plus = niveau 7.

Donc, dans la zone des 24 à 26 HL :

Il faut posséder un ÉCART POSITIF d'environ 2 PP pour réussir un contrat de MANCHE;

SANS SURPLUS ou avec un ÉCART NÉGATIF, il faut miser au niveau le plus bas possible mais, si les adversaires entrent

dans les enchères, il est le plus souvent préférable de PASSER et même de CONTRER pour la pénalité.

N.B. À PARTIR DE 28 PP, LE POINTAGE HL N'A PLUS D'IMPORTANCE CAR LE CÔTÉ OFFENSIF EST NÉCESSAIREMENT PRÉSENT ET PRIORITAIRE.

En résumé, ce n'est pas tout de posséder un certain nombre de points HL, il faut que ces points d'Honneur-Longueur produisent une puissance **au moins égale**, sinon **supérieure**.

Par exemple, il est très souvent possible de réussir un chelem avec 28 points HL quand ils produisent plus de 33 points de puissance. Inversement, un pointage de 24 points sans puissance ne mérite pas qu'on prenne le risque de compétitionner les enchères au niveau 3.

Ce chiffre “magique” de 28 PP permet donc de prendre des décisions éclairées quand il y a une compétition serrée dans les enchères. Il permet de savoir s'il est préférable de se retirer des enchères ou, au contraire, de miser davantage compte tenu du niveau des enchères, de la vulnérabilité des deux équipes et des résultats potentiels de l'équipe adverse si le contrat est abandonné à leur avantage. En effet, il est parfois plus payant de déclarer un contrat non réalisable quand la puissance du jeu de sa propre équipe permet d'espérer un échec à limite et que cela prive les opposants d'un contrat devenant facile suite à la *chute de puissance* du jeu que l'on possède en cas de retrait des enchères (main “trop” offensive). C'est un raisonnement découlant de la dynamique inversée des enchères : AVEC UN BON POINTAGE DE PUISSANCE, IL FAUT GAGER LE CONTRAT MAXIMUM **car les risques d'échec** (incluant le fait de manquer le contrat d'une levée, et parfois deux) **sont raisonnables** compte tenu que les adversaires réaliseront probablement très facilement leur contrat à cause de la baisse importante de l'efficacité de son propre jeu en situation de défensive de contrat (vous verrez en détails au Chapitre 2 les normes précises pour compétitionner les enchères ainsi que les règles pour la *RÉÉVALUATION DE LA MAIN* qui permet de déterminer les PP et la *LOI DES LEVÉES* qui lui est associée).

La raison d'être des enchères de bridge et des règlements dans tous les jeux est de **réduire la part du hasard dans la compétition** pour la victoire. Il devient donc possible de gagner grâce à diverses habiletés et non par un concours

de circonstances reliées principalement au hasard pure et simple. La compétition par les enchères est d'une énorme importance au bridge car c'est ce qui permet de prendre avantage du contrat, donc de décider du cadre de la compétition, de "choisir les armes".

Rempoter le contrat ne constitue pas la victoire en soi, c'est un MOYEN pour y arriver car, une fois les enchères terminées, la compétition se déplace au niveau du *JEU DE LA CARTE* et de la *DÉFENSIVE DE CONTRAT*. Le "choix des armes" est une étape cruciale pour remporter la victoire. Le fil conducteur qui permet de faire le bon choix, c'est-à-dire une COMPÉTITION APPROPRIÉE DES ENCHÈRES, est cette découverte des **forces dynamiques latentes** (AFFINITÉS OU INTERACTIONS) dans une équipe.

C'est donc cette dynamique qui sert de base pour tous les systèmes "intermédiaires" que j'ai sélectionnés, mis au point et harmonisés pour créer un système global qui donne *une place à chaque chose et une chose pour chaque place*.

J'espère que l'explication de ce concept et de ses implications ravivera votre confiance et votre persévérance pour développer un langage d'enchères cohérent et efficace.

À partir de maintenant, vous devriez être convaincus que la précision constitue la préoccupation essentielle de tout bon langage des enchères et que toute forme d'approximation laissant place à l'intuition, au bluff, à la subjectivité est inappropriée dans une équipe désireuse de jouer un bridge à la fois agréable et performant. Les RÈGLES ET PRINCIPES sont des **outils de communication** et non des obligations. La moindre marge d'erreur, tant à la première enchère qu'à la redéclaration, risque fortement d'empêcher l'évaluation correcte de la puissance réelle de votre jeu d'équipe et, par conséquent, de vos chances de réussite.

1.12.5 SURENCHÈRE D'OUVERTURE AVEC UNE MAIN FORTE

Il y a une enchère dont l'emploi, à l'origine, consistait à annoncer à son partenaire que l'on possédait une main forte malgré un contexte de défensive d'enchères.

Cette surenchère d'ouverture s'appelle le *Cue-Bid direct* ou *Cue-Bid fort*. Je vous fait connaître l'existence de cette enchère qui fait partie du bridge Standard parce qu'elle peut être utile si vous débutez au bridge. Sachez, cependant, que ce contexte d'enchères est assez rare et, lorsqu'il survient, il ne reste théoriquement que 5-6 points d'Honneur disponibles pour les deux autres joueurs. Donc, le potentiel demeure en général assez limité et ne justifie que l'on réserve le Cue-Bid direct à cette fin lorsqu'on désire jouer plus compétitivement. De plus, il est possible de décrire relativement bien une telle main quand il y a une couleur cinquième valable en annonçant un Contre d'appel de premier tour et en redéclarant la couleur cinquième au deuxième tour. Sans couleur cinquième, il est en général possible de *réouvrir* à Sans-Atout au niveau 1 ou 2 sans saut. Ou de déclarer un Contre d'appel pour sa première signification dans le but d'accepter la couleur proposée par le défenseur-répondant étant donné qu'il y a des Honneurs dans toutes les couleurs en soutien.

En somme, compte tenu du *gaspillage d'espace* du Cue-Bid direct et des alternatives qui sont très acceptables, il est préférable de remplacer cette enchère peu rentable par la surenchère d'ouverture bien particulière qui sera étudiée au point **1.14.1**, soit le **Cue-Bid de surenchère**.

Pour ceux qui préfèrent garder la signification Standard de cette surenchère d'ouverture pour encore un certain temps, voici comment on peut l'utiliser.

Le Cue-Bid fort sera utile précisément contre ceux qui rendent sa fréquence plus élevée. Le Cue-Bid fort sera plus fréquent et efficace contre les adversaires qui ont tendance à monopoliser les enchères, particulièrement en ouvrant avec des mains de 10 à 11 points qu'ils trouvent valables (parce qu'elles ont une chicane, un singleton ou, souvent, pas grand chose) en pensant ainsi vous empêcher d'annoncer. Dans ces cas, le Cue-Bid fort prend toute son agressivité et retourne contre les "ouvriers" l'obstruction qu'ils vous destinaient.

1.12 Les Ouvertures fortes

Les **exigences** pour le Cue-Bid direct ou Cue-Bid fort sont exactement les mêmes que pour le 2 Trèfles fort.

Regardons quelques situations d'enchères pour rendre ceci plus concret:

Ex. 1.12.5	1	2	3	4
:1	1 Co	2 Co
:2	1 Pi	Passe	Passe	2 Pi
:3	1 Ca	Passe	Passe	2 Ca
:4	1 Tr	2 Tr

Le Cue-Bid direct est simple à employer. Vous devez remarquer qu'il s'emploie de la même manière avec les deux mineures. Quand vous faites un Cue-Bid direct vous n'affirmez pas que vous possédez la même couleur que l'adversaire (même si cela est possible surtout lorsque la couleur annoncée est une mineure car l'adversaire promet seulement trois cartes en ouverture) mais vous affirmez que vous vouliez ouvrir les enchères par *2 Trèfles fort* et vous prenez le contrôle des enchères comme si vous aviez ouvert à 2 Trèfles.

Les mains qui justifient une surenchère d'ouverture forte, c'est-à-dire un Cue-Bid direct, sont les mêmes que pour l'ouverture à 2 Trèfles sans exceptions. Le même système de réponse est valide dans les deux cas mais il peut arriver que le défenseur-répondant subisse une interférence à cause de la cherté de la couleur du Cue-Bid direct qui peut forcer le défenseur-répondant à annoncer à un niveau plus élevé que désiré.

En conclusion, l'enchère défensive Cue-Bid direct est peu rentable à cause de son INCIDENCE FAIBLE, de son EFFICACITÉ RÉDUITE par rapport à l'enchère d'ouverture 2 Trèfles fort et surtout parce qu'elle BLOQUE LITTÉRALEMENT TOUT L'ESPACE au niveau **2 et 3** dans le "domaine" des **répétitions (Cue-Bid) directes et indirectes** des couleurs adverses.

SECTION PRATIQUE 1.12

Ex.1.12:1 Que déclarez-vous avec chacune des mains ci-dessous si les enchères se déroulent comme suit ?

	1	2	3	4
	Passe	Passe	Vous	
a)	A D V R D 7 2 R D 8 D 10 6	b) A R 8 R D V 2 R D 8 D 6 3	c) A R 8 7 5 R D 2 R D 8 D 6	d) A R 5 R D 2 A R V 9 4 D 6

RÉPONSES :

- a) 1 Trèfle :** Il y a 19 PH et une distribution 4-3-3-3, il faut ouvrir les enchères de façon Standard à la couleur (donc au niveau 1, car il n'y a pas d'ouverture Standard à la couleur au niveau 2 dans le système préconisé). Cette main est trop riche d'un point pour être annoncée à 1 SA, il faut donc la déclarer à la couleur suivant les règles du SYSTÈME D'OUVERTURE EN MAJEURE CINQUIÈME.
- b) 2 SA :** Il y a 20 PH et aucun PL, la main est balancée, il faut ouvrir à 2 SA **même si les 4 couleurs ne sont pas arrêtées complètement**. C'est un risque semblable à l'ouverture à 1 SA mais cela a l'avantage de préciser un pointage plus élevé tout en décrivant une distribution balancée. Le risque d'échec causé par une couleur non arrêtée est compensée par le fait que si cette main était ouverte de façon Standard, à 1 Trèfle, il y aurait de bonnes chances que le partenaire *Passe* avec une main de 4 ou 5 points ce qui pourrait amener, suite à l'arrêt des enchères, un **mauvais choix** de contrat au plan qualitatif ou une **perte** d'un contrat au niveau de la manche.
- c) 1 Pique :** Il y 19 PH et 1 PL avec une couleur cinquième à Pique contenant 2 GH et un faible doubleton. On peut considérer qu'il est *TROP RISQUÉ* D'OUVRIR à 2 SA. Mais si le pointage atteignait **21 points**, il serait plus

compétitif d'ouvrir à 2 SA qu'à la couleur au niveau 1. En effet, d'une part, le pointage de 21 points procure une sécurité plus grande s'il arrivait que le répondant détienne une main faible. D'autre part, l'ouverture à 2 SA permet au répondant d'annoncer avec un *pointage faible* (inférieur à 6 HL) et une *longue couleur* (*TRANSFERT MAJEURE CINQUIÈME*) ce qui pourrait être utile pour arrêter aussi bien la couleur dangereuse dans un contrat à Sans-Atout ou encore pour réussir un contrat de manche à l'atout.

- d) **2 Trèfles** : Cette main balancée 5-3-3-2 contient 22 PH et 1 PL mais les 4 couleurs ne sont pas suffisamment arrêtées; la main est quelque peu riche pour une déclaration à 2 SA moderne (*QUI N'EXIGE PAS DES ARRÊTS DANS LES 4 COULEURS*). À cause de la couleur cinquième spécifiée, il est possible de considérer cette main comme **non balancée**, on peut alors ouvrir en annonçant un **2 Trèfles fort**. Le **2 Trèfles fort** pour une MAIN BALANCÉE exige que les **4** couleurs soient arrêtées à moins que la main ne dépasse 25 points HL.

Ex. 1.12:2 Comment interprétez-vous l'enchère en caractères gras dans les séquences d'enchères suivantes?

	1	2	3	4
a)	1 Co	2 SA
b)	1 Co	1 SA
c)	1 Pi	Passe	2 Pi	3 SA
d)	Passe	3 SA
e)	Passe	Passe	3 SA	...

RÉPONSES :

- a) **Surenchère d'ouverture à Sans-Atout Inusité** : Le saut à 2 SA pour une surenchère d'ouverture signe un contexte inusité.

- b) **Réouverture (surenchère d'ouverture) à Sans-Atout** : Cette surenchère affirme une main balancée d'au moins 16 points ou une main semi-balancée d'au moins 18 points avec cinq cartes de Cœur et AUCUNE LIMITE SUPÉRIEURE de pointage.
- c) **Surenchère d'ouverture faible à 3 SA** : Ce ne peut pas être une surenchère d'ouverture à Sans-Atout parce que le niveau 3 n'est pas permis aussi bien pour une réouverture "régulière" ou "forte". Un fit en majeure chez les opposants affirme un contexte inusité sans avoir besoin d'un saut d'enchères, donc l'enchère 2 SA serait disponible si tel était le besoin. Il y a ainsi une évidence de saut d'enchères au niveau 3 à Sans-Atout, le joueur #4 possède donc une très solide couleur dans une mineure avec une main faible de 12 à 14 points. Avec 15 à 17 points, il faudrait annoncer une surenchère d'ouverture Standard au niveau 3.
- d) **Ouverture à 3 SA faible** : Les enchères n'ont pas été ouvertes mais le partenaire "n'a pas eu le temps" de déclarer *Passe*, il manque donc une des deux conditions essentielles pour qu'il y ait contexte d'ouverture à 3 SA fort.
- e) **Ouverture à 3 SA Standard ou 3 SA forte** : Cette fois le partenaire a déclaré *Passe* avant l'enchère 3 SA et les enchères ne sont pas ouvertes (moyen mnémotechnique : "*Passe, Passe*"), il s'agit donc d'une situation d'enchères correspondant au contexte d'un 3 SA fort. Cette enchère devient plus rentable dans ce genre de situation parce qu'il est plus plausible que les adversaires et le partenaire aient un faible pointage. L'enchère à 3 SA faible prend, quant à elle, plus de valeur lorsque les enchères sont ouvertes ou que le partenaire n'a pas encore pu déclarer; c'est pourquoi *CES DEUX ENCHÈRES SE PARTAGENT UN MÊME CONTEXTE D'OUVERTURE*.

Ex. 1.12:3 Que déclarez-vous avec la main ci-dessous pour chacune des situations d'enchères qui suivent ?

A D V
 R D 7 2
 R D 8
 D V 6

1.12 Les Ouvertures fortes

	1	2	3	4
a)	Passe	Vous
b)	1 Ca	Vous
c)	1 SA	Vous

RÉPONSES :

- a) **2 SA** : Main balancée de 20 points et contexte d'ouverture des enchères, c'est le 2 SA moderne.
- b) **1 SA** : Il ne faut pas faire une surenchère d'ouverture à saut à 2 SA car cela décrirait une surenchère à Sans-Atout Inusité. Souvenez-vous, il n'y a pas de limite supérieure de pointage pour une *RÉOUVERTURE À SANS-ATOUT* qui doit toujours se faire au niveau 1 ou 2 sans saut ou, si l'ouverture adverse est à Sans-Atout, c'est le *CONTRE DE SURENCHÈRE À SANS-ATOUT* qui permet d'entrer dans les enchères.
- c) **Contre** : C'est le Contre de surenchère à Sans-Atout; il exige la présence d'AU MOINS DEUX TRIPLETONS EN MAJEURE. Le répondant Passera pour transformer ce Contre en pénalité s'il ne peut demander de transfert pour une majeure quatrième ou cinquième. Notez bien qu'il n'est *pas du tout obligatoire d'avoir distribution balancée* pour faire cette *RÉOUVERTURE*.

Ex. 1.12:4 Que déclarez-vous avec la main ci-dessous pour chacune des situations d'enchères qui suivent ?

A R 8
R D V 4 2
R D 10
D 3

	1	2	3	4
a)	Passe	Vous
b)	1 Ca	Vous
c)	1 Tr	Vous

RÉPONSES :

- a) **2 SA :** Avec 21 points HL et une main balancée, il faut opter pour le 2 SA moderne *même s'il y a une couleur majeure cinquième de bonne qualité et une couleur mal arrêtée* parce que cette ouverture permet de rechercher des **fits** dans plusieurs couleurs et qu'elle permet au partenaire de répondre avec une main inférieure à **6** points. Cependant, cela est beaucoup moins valable dans le cas d'une main possédant 20 points HL ou si la couleur cinquième est de grande valeur, il faut alors préférer l'option d'ouvrir en majeure au niveau 1.
- b) **1 SA :** Votre partenaire sait que vous possédez au moins 16 points et une main balancée *arrétant la couleur adverse à **Carreau***. Une réouverture à Sans-Atout est à la fois précise et efficace à cause du fait que le SYSTÈME COMPLET DES TRANSFERTS CONTINUE DE S'APPLIQUER. Pour des raisons d'efficacité et pour empêcher une confusion concernant le choix d'un système de réponse aux différents contextes d'ouverture et de surenchère d'ouverture à Sans-Atout, reprenez la règle très simple qui est la suivante. Dans le système global que je préconise, il y a TOUJOURS TRANSFERT POUR TOUTES LES SITUATIONS D'OUVERTURE OU DE SURENCHÈRE D'OUVERTURE À SANS-ATOUT. Cela est vrai pour tous les niveaux d'**Ouverture, soit 1, 2 et 3**, pour l'ouverture **2 Trèfles fort** pour une main balancée, pour les deux niveaux de **Réouverture**, pour le **Contre de surenchère d'ouverture à Sans-Atout**, et y compris lorsque qu'il y a ouverture à Sans-Atout **et que les opposants déclarent une défensive!** Je suis convaincu que vous apprécierez cette technique du *MODE DE RECHERCHE UNIQUE POUR LE SANS-ATOUT*, cela fait partie du Chapitre **9** et **10**.

- c) **Contre** : Il y a une bonne couleur cinquième en majeure, la main est balancée mais **la couleur adverse n'est pas arrêtée**. Il n'est pas question de décrire cette main par l'enchère 2 SA moderne comme en a). Dans l'exemple a), il n'y avait pas d'annonce faite par les opposants, il serait beaucoup trop défensif que d'exiger des arrêts dans toutes les couleurs; c'est pourquoi dans ce contexte il fallait ouvrir les enchères (de plus l'effet de barrage de cette ouverture offre une certaine protection). Cependant, il en va tout autrement lorsque les opposants ont eu le temps d'ouvrir les enchères. Donc, pas question d'annoncer une réouverture à Sans-Atout même s'il est possible de déclarer au niveau 1, ce serait potentiellement catastrophique (vous pourriez gaspiller tout votre jeu si les adversaires possédait une longue couleur à Trèfle). Par ailleurs, pour ce contexte, il ne faut pas déclarer une surenchère d'ouverture à la couleur au niveau 1 car vous avez appris que cela décrit une main d'ouverture de catégorie **minimale**, donc contenant de 13 à un faible 17 points (et encore moins à saut au niveau 2 ce qui décrirait un 2 faible). C'est le **Contre d'appel** qui vient à la rescousse; c'est le thème exposé au point suivant.

Ex. 1.12:5 Que déclarez-vous avec la main ci-dessous pour chacune des situations d'enchères qui suivent ?

A R 8 7 5
R D
R D V 2
A 6

	1	2	3	4
a)	Passe	Vous
b)	2 Pi	Vous
c)	1 Ca	Passe	2 Ca	Vous
d)	1 Ca	Vous

RÉPONSES :

- a) **2 Trèfles:** Il y a 23 points et une couleur cinquième spécifiée, il faut ouvrir un 2 Trèfles fort.
- b) **2 SA :** Quand les adversaires ouvrent les enchères en majeure et que vous possédez aussi cinq cartes d'arrêts (4 bonnes cartes peuvent suffire quand il y a ouverture faible), il est permis de réouvrir les enchères à Sans-Atout (au niveau 1 ou 2 sans saut) même avec une main semi-balancée à condition d'avoir au moins 18 points.
- c) **2 SA :** En présence d'un fit en mineure chez les opposants, il est aussi possible de surenchérir à Sans-Atout avec une main semi-balancée (le *beau risque*) à condition de posséder au moins 4 cartes d'arrêts dans la couleur mineure des opposants. Un fit en mineure ne constitue évidemment pas un contexte pour une surenchère à Sans-Atout Inusité.
- d) **Contre :** La main est puissante et contient une couleur cinquième spécifiée à Pique, vous arrêtez la couleur des adversaires mais la main est semi-balancée. Le *beau risque* ne peut s'appliquer car l'ouvreur adverse peut ne posséder que trois cartes à Carreau. Vous devez déclarer un **Contre d'appel** (pour la deuxième signification) car le Cue-Bid direct, ou Cue-Bid fort, ne peut faire partie du système d'enchères enseigné car ce contexte d'enchères est réservé pour le Cue-Bid de surenchère.

Ex. 1.12:6 Que déclarez-vous avec la main ci-dessous pour chacune des situations d'enchères qui suivent ?

A R 5
R D 2
A R V 9 4
D 6

1.12 Les Ouvertures fortes

	1	2	3	4
a)	Passe	Vous
b)	1 Pi	Vous
c)	1 Ca	Passe	2 Ca	Vous
d)	1 SA	Vous
e)	1 Pi	Passe	2 Pi	Vous

RÉPONSES :

- a) **2 Trèfles:** Cette main balancée n'arrête pas les 4 couleurs et possède 23 points ainsi qu'une couleur cinquième spécifiée à Carreau. L'ouverture forte à 2 Trèfles peut aussi bien servir pour les mains balancées ou non balancées. C'est lors de la *REDÉCLARATION DE L'OUVREUR* que la nature de la main est précisée, ici l'ouvreur redéclarera à Carreau. En effet, contrairement aux ouvertures à Sans-Atout Standard au niveau 1 ou à 2 SA moderne, avec une **MAIN FORTE**, il ne faut pas viser la manche à Sans-Atout lorsqu'il y a présence d'une couleur mineure cinquième si toutes les couleurs ne sont pas bien arrêtées et que la suite mineure est spécifiée. La raison est que le pointage élevée augmente fortement les chances de trouver un CHELEM EN MINEURE ce qui devient plus rentable qu'une manche à Sans-Atout.
- b) **1 SA ou Contre:** Le Cue-Bid fort a été remplacé par le Cue-Bid de surenchère qui, ici, ne peut pas décrire suffisamment bien la distribution de cette main. Une réouverture des enchères à Sans-Atout au niveau 1 est une très belle description qui affirme un pointage d'au moins 16 points avec des bonnes cartes à Pique et une couleur probablement faible mais "ailleurs" que dans la couleur d'ouverture des opposants. Le Contre d'appel pour la deuxième signification qui décrira au deuxième tour des enchères une main contenant un pointage maximum ou fort et une belle couleur à Carreau constitue aussi une excellente solution. Ma préférence va pour la **réouverture des enchères à 1 SA** à cause de sa description PLUS COMPLÈTE, de son SYSTÈME DE RÉPONSE et de son effet de surprise.

- c) **Passé ou 2 SA :** Vous arrêtez fort bien le Carreau et le partenaire qui ne peut théoriquement posséder aucune carte à Carreau va sûrement détenir plusieurs cartes dans la couleur non arrêtée de cette main forte. Il serait donc possible de réouvrir les enchères à Sans-Atout en déclarant 2 SA (il n'y a pas de contexte inusité). Mais, si votre situation ou celle des adversaires est **vulnérable**, il est inutile de “sauver la vie” à ces derniers à vos dépens. Si ceux-ci ont ouvert correctement les enchères, vos deux équipes auront un résultat moyen (ce qui serait un peu plus risqué si vous optiez pour déclarer 2 SA avec un statut vulnérable) par contre, si les opposants ont truqué leurs déclarations d'un côté ou l'autre, ils devront s'en mordre les doigts car il est justifié de Passer avec cette main (pour ma part j'aurais de la difficulté à ne pas déclarer 2 SA) !
- d) **Contre :** Il y a fort à parier que le joueur #1 utilise l'ouverture à 1 SA avec un pointage inférieure à 16 points à dessein de bloquer vos communications; c'est une très mauvaise stratégie ! Cette belle main possède les deux tripletons requis en majeure pour faire ce **CONTRE DE SURENCHÈRE À SANS-ATOUT**. Si votre partenaire ne possède pas 5 cartes dans une majeure, il va sûrement Passer car il est peu probable qu'il possède assez de points pour déclarer la convention 2 Trèfles Stayman pour un transfert avec une majeure quatrième. *Le Contre se transformera alors en pénalité* et il est presque certain que les opposants subiront alors un cuisant revers à cause de la **COMPLÉMENTARITÉ** de votre main avec celle du partenaire. En l'absence de 6 cartes en majeure, vous auriez tout simplement Passer. Cette façon d'utiliser le Contre empêche de déclarer une pénalisation sans discuter préalablement avec son partenaire. En agissant systématiquement par **CONCERTATION**, le Contre de pénalité cesse d'être un “guess” et devient une tactique d'équipe.
- e) **Passé ou Contre :** Les adversaires semblent avoir un style offensif à l'excès, c'est-à-dire axé sur l'EFFET OBSTRUCTIF car *ils ne possèdent probablement pas toutes les valeurs nécessaires* pour faire de telles déclarations. Il s'agit en fait d'un style défensif grossier et mal structuré basé sur l'intimidation et l'opportunisme où les adversaires décrivent leurs mains avec peu de précision et de rigueur en espérant aller chercher des “tops” en privant les adversaires de contrats normalement dus. Mais, en général, ce style oblige à se contenter de contrats habituellement de bas niveaux et est rarement performant lorsque les opposants ne s'y laissent pas entraîner. Vous devez savoir composer avec ce style emphatique centré

sur la *confiance absolue en soi*. Il est interdit de déclarer 2 SA car ce serait une surenchère à SA Inusité; déclarer 3 SA l'est tout autant car cela correspondrait à un 3 SA faible. La déclaration Contre pour décrire une belle couleur cinquième et une main de plus de 17 points est acceptable mais le niveau de réponse exige que la couleur contiennent six cartes d'atout, le statut doit donc être non vulnérable dans ce cas-ci car la couleur est seulement cinquième spécifiée. À plus forte raison, si les adversaires sont vulnérables, la meilleure déclaration est la **disqualification** de cette main; ce n'est tout de même pas de votre faute si les adversaires prennent trop de risques !

Ex. 1.12:7 Que déclarez-vous avec la main ci-dessous pour chacune des situations d'enchères qui suivent ?

A D 3
R D V 2
A R V 9
A D

	1	2	3	4
a)	Passe	Passe	Vous	...
b)	Passe	Vous
c)	1 Co	Passe	Passe	Vous
d)	1 Pi	Vous

RÉPONSES :

- a) **3 SA :** La main est balancée avec 26 points. Le partenaire a déclaré *Passé* et les adversaires n'ont pas ouvert les enchères, le contexte de cette situation correspond à l'ouverture Standard à 3 SA, ou 3 SA fort.
- b) **2 Trèfles :** Les deux conditions pour affirmer le contexte d'un 3 SA fort ne sont pas présentes, on ne peut donc pas déclarer cette enchère car le contexte actuel affirmerait qu'il s'agit d'un 3 SA faible. Il ne faut évidemment pas disqualifier cette main exceptionnelle, il faut déclarer un **2 Trèfles fort** qui devrait donner des résultats très satisfaisants. La suite des enchères après l'ouverture forte 2 Trèfles fait partie du Chapitre 9 qui traite des **RÉPONSES AUX OUVERTURES ET AUX DÉCLARATIONS FORTES**.
- c) **1 SA :** Il faut réellement faire une réouverture à Sans-Atout **au niveau 1** car un saut au niveau 2 serait une enchère Inusitée et au niveau 3 ce serait un 3 SA faible. Il est fort possible que les enchères s'arrêtent là ! Cependant, il y a quand même 10 à 15 % de chance que le partenaire demande un transfert à Pique avec une couleur cinquième car il n'a besoin d'aucun pointage. Si c'est le cas, vous vous empresserez de déclarer 3 SA et votre répondant choisira entre la manche à Sans-Atout ou à l'atout si sa couleur est sixième. **Il n'y a pas de sélection d'enchères qui soit parfaite** pour tous les contextes de situations possibles. L'important est que ces situations soient les plus exceptionnelles et les plus rares possibles et surtout il faut SAVOIR LES ACCEPTER SANS DÉROGER AUX PRINCIPES ET RÈGLES qui sont en vigueur à ce moment entre votre partenaire et vous.
- d) **2 Piques !** Cette fois le système global que je vous propose vous permet d'être quasi certain que votre partenaire va répondre. Cette déclaration n'est pas le Cue-Bid direct car il a été rayé du système enseigné. Il s'agit ici du **Cue-Bid de surenchère** qui déclare que votre main contient quelques cartes à Pique avec une courte à Trèfle et deux couleurs quatrièmes "rouges", donc à Cœur et à Carreau avec un minimum de 10 points non perdants. Votre partenaire se voit ainsi offrir PLUSIEURS OPTIONS, soit un fit à Cœur et à Carreau ou un contrat à Sans-Atout (avec plusieurs cartes à Trèfle et pas de soutiens valables). Il est possible mais peu probable que le partenaire puisse Passer pour jouer à Pique car le répondant adverse n'a pas déclaré ce qui signifie que votre main contient possiblement un fort pointage.

Ex.1.12:8 Que déclarez-vous avec chacune des mains suivantes si vous êtes en position d'ouverture ?

	1	2	3	4
Vous
<p>a) A D V 9 7 4 --- R D A V 8 7 6</p>	<p>b) --- 10 8 6 5 3 A R D 10 9 5 3 2 ---</p>	<p>c) A R D V 7 5 4 3 2 A V 8 6 ---</p>		

Réponses :

- a) **1 Pique :** Il y 17 PH + 3 PL; même avec un bonus d'un point, cette main n'atteint pas les 22 points nécessaires pour déclarer une ouverture forte. L'ouvreur ne doit jamais tenir compte des points de courte à sa première enchère car ces points font partie de la RÉÉVALUATION DE LA MAIN qui doit, par définition, *être faite après avoir écouté le répondant*. Le bonus fait partie normalement de la RÉÉVALUATION ABRÉGÉE DE LA MAIN après la première enchère d'ouverture ou de surenchère d'ouverture (V. Chap. 2) mais il peut être utilisé exceptionnellement dans la cas d'un main d'ouverture de 21 points qui possède un surplus évident de valeurs.
- b) **3 SA :** Cette main contient 9 PH + 5 PL et une couleur mineure très solide. Le contexte d'enchères permet de déclarer un 3 SA faible ce qui est la meilleure surenchère d'ouverture pour décrire cette main exceptionnelle. Cette enchère PEUT DÉCRIRE DES DISTRIBUTIONS BALANCÉES, donc ne contenant pas de singleton ou de chicane, AUSSI BIEN QUE DES DISTRIBUTIONS TRÈS DÉBALANCÉES. Il est inutile de sortir les "gros canons" même s'il y a de fortes chances de découvrir des chelems, il faut ouvrir les enchères en décrivant honnêtement ce qui est possédé et en choisissant l'enchère la plus compétitive. Ouvrir à 1 Carreau serait trop mou et déclarer 5 Carreaux ou 2 Trèfles serait farfelu et délirant. Vous devez savoir que j'ai développé un **SYSTÈME DE RÉPONSE SPÉCIFIQUE** pour la surenchère d'ouverture

à **3 SA faible**. Ce système de réponse (Voir **Pr. 7.1:7**) qui est à la fois simple et ingénieux peut gérer rapidement et efficacement les communications jusqu'au chelem aussi bien avec des mains balancées ou très distributives comme celle-ci.

- c) **1 Pique (2 Trèfles)** : Il y a 15 PH + 5 PL, il manque deux points afin que cette main atteigne la catégorie des mains fortes. Il serait tentant de "donner" un bonus de 2 points mais cela est à éviter le plus possible. Ajouter un bonus de 2 points serait acceptable SI vous annoncez en quatrième position après trois *Passe*, je dis bien "**TROIS PASSE**". En effet, déclarer 1 Pique risque d'être la dernière enchère tandis qu'une ouverture forte à **2 Trèfles** possède l'avantage indéniable **D'EXIGER UNE RÉPONSE** de son partenaire. Définitivement, en dehors d'un contexte de réveil des enchères, il faut éviter de s'attribuer un double bonus et il est plus sage d'ouvrir les enchères de façon Standard. Certains *gros joueurs* ouvriraient les enchères avec ce genre de main en déclarant 4 Piques; ceci démontrerait un manque total de connaissances et de respect envers son partenaire.