

## 1.4

### “L’OUVERTURE” EN DÉFENSIVE

Dans cette lancée, voyons immédiatement ce sujet dont l'en-tête a été volontairement mal rédigé afin de faire ressortir la **finalité** de la DÉFENSIVE DES ENCHÈRES. En général, la défensive des enchères est enseignée seulement à la fin des cours de bridge, je dirais presque *en passant* à côté. Pourtant, la compétition des enchères, c'est-à-dire L'INTERACTION DES ENCHÈRES OFFENSIVES ET DÉFENSIVES est partie prenante du jeu et un plaisir en soi, pourquoi ne pas y apporter une attention à sa juste valeur ?

À cause de ce manque d'intérêt des pédagogues, beaucoup de joueurs diminuent, souvent inconsciemment, la rigueur des principes et des règles afin d'ouvrir les enchères avant tout le monde avec à peu près n'importe quelle main comme s'il n'y avait que l'ouverture qui soit honorable et gage de succès.

Pour attester de cette approche sans profondeur de la compétition des enchères, il existe seulement deux termes spécifiques, qui sont par surcroît employés l'un pour l'autre, pour coiffer l'ensemble des enchères après que la deuxième équipe se soit engagée dans celles-ci, soit le terme surenchère et le terme intervention.

Comment peut-on élaborer et structurer des idées précises sur ce sujet **fondamental** quand il n'y a que deux mots, ayant en plus la même signification, qui ont la responsabilité de décrire à la fois la première déclaration en défensive et toutes les autres redéclarations compétitives subséquentes en situation à la fois offensive et défensive ? Cela est à tout le moins aberrant pour quiconque cherche à trouver un sens rationnel à la compétition des enchères !

La COMPÉTITION DES ENCHÈRES est le **prolongement** de la DÉFENSIVE DES ENCHÈRES. Cette composante qui est l'essence même du bridge sera donc étudiée simultanément tout au long des différents Chapitres avec tout l'intérêt qu'elle mérite, et en y ajoutant quelques mots de vocabulaire !

Dans ce Chapitre (*Tome I*), l'attention concernant la compétition des enchères sera évidemment centrée sur LA PREMIÈRE ENCHÈRE DÉFENSIVE.

Le point **1.4** vise à vous faire prendre contact avec ce monde “parallèle” et incontournable qui fait partie intégrante du langage des enchères. Ce monde vise bel et bien la communication avec son partenaire et n'est surtout pas orienté (comme son nom l'indique) à se défendre contre des attaquants par l'utilisation de tactiques basées sur l'interférence et l'obstruction. En fait, **le but de la DÉFENSIVE D'ENCHÈRES MODERNE est à l'opposé de ses intentions originales. Il est axé sur la découverte des contrats** autant, sinon plus, que pour l'équipe ayant annoncée l'ouverture des enchères. Personnellement, je considère la défensive d'enchères comme LA VÉRITABLE OUVERTURE car la précision y est plus élevée. **L'ouverture des enchères est en réalité une “formalité” pour démarrer le dialogue entre les deux équipes.**

Après cette mise au point, il faut bien entendu respecter une terminologie précise et efficace pour éviter le chaos. Ainsi, toute enchère d'ouverture en situation de défensive d'enchères s'appellera désormais : **SURENCHÈRE D'OUVERTURE.**

Pour simplifier et éviter la redondance, l'emploi de cette expression sans mention du tour d'enchères où elle survient signifiera **implicitement** qu'il s'agit du PREMIER TOUR. Alors, si une surenchère d'ouverture survient après une déclaration “*Passé*” au préalable, en entrée de jeu ou après l'ouverture des enchères par un opposant, il y aura toujours la mention **explicite** «DE DEUXIÈME TOUR» qui sera ajoutée pour éviter la confusion. Pour les mêmes raisons, si la mention «AVEC SAUT» n'est pas ajoutée, il est sous-entendu implicitement qu'il n'y a pas de saut d'enchères.

Pour s'ajuster avec les habitudes *classiques*, on peut employer en **défensive d'enchères** le terme **Standard** pour signifier au premier tour et au

## 1.4 “L’ouverture” en défensive

---

niveau 1 ou 2 sans saut. Ainsi, la mention de SURENCHÈRE D'OUVERTURE À LA COULEUR est synonyme de «défense Standard» ou de «surenchère d'ouverture Standard à la couleur». Ou encore, la mention SURENCHÈRE D'OUVERTURE AU NIVEAU 1 OU 2 est synonyme de «surenchère d'ouverture Standard au niveau 1 ou 2».

Dès qu’une équipe ouvre les enchères à la couleur, ou à Sans-atout, l’équipe adverse se retrouve *théoriquement* en **situation de défensive d'enchères** (sauf s’il y a ouverture à la couleur et que l’équipe adverse déclare à Sans-atout, nous allons y revenir plus tard). Lorsque l'on se retrouve ainsi en situation de défensive d'enchères, IL FAUT OBLIGATOIREMENT POSSÉDER DE **13 À 17** POINTS ET UNE COULEUR DE CINQ CARTES, qui est considérée *ANONYME*, pour pouvoir annoncer une **surenchère d'ouverture au niveau 1**, donc à la couleur.

Prenons le temps d’établir quelques principes fondamentaux concernant la défensive d'enchères.

**Il faut bannir l'utilisation isolée du mot “surenchère” ou “intervention”** car cela ne précise pas s'il s'agit d'une première déclaration défensive ou s'il s'agit de surenchères successives qui peuvent alors être faites tout aussi bien par tout joueur de l'une des deux équipes ! Ces deux mots sont des termes généraux qui réfèrent en fait à toute déclaration survenant en situation de compétition d'enchères.

<b>Ex. 1.4:1</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1 Tr	<b>1 Ca</b>	...	...

Le joueur #1 est l'OUVREUR. Le joueur #2 a fait une *surenchère d'ouverture à la couleur au niveau 1* comme défense pour compétitionner dans l'échelle des enchères en vue de remporter une bonne marque. L'équipe qui ouvre les enchères est en situation d'OFFENSIVE D'ENCHÈRES et, par conséquent, l'autre équipe se retrouve en situation de DÉFENSIVE D'ENCHÈRES. Cette terminologie est nécessaire parce que les significations d'enchères diffèrent suivant la nature du contexte de compétition.

Ainsi, dans cet exemple, le **défenseur**, qui a déclaré une surenchère d'ouverture à la couleur au niveau 1, *ne garantit pas la meilleure de ses mineures et 13 à 21 points* comme pour l'ouvreur mais, bien, 13 à 17 POINTS ET CINQ CARTES ANONYMES à Carreau.

<b>Ex. 1.4:2</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
	1 Tr	<b>Contre</b>	...	...

Le **premier défenseur**, qui est dans ce cas-ci le joueur #2, a fait une déclaration différente. Cette enchère ne précise pas de couleur exacte; il s'agit d'une deuxième "manière" de faire une SURENCHÈRE D'OUVERTURE.

#### PRINCIPE 1.4:1 DÉFINITION D'UNE SURENCHÈRE D'OUVERTURE

**Toute PREMIÈRE ANNONCE, ce qui exclut *Passe*, PAR UN JOUEUR EN SITUATION DE DÉFENSIVE D'ENCHÈRES constitue une SURENCHÈRE D'OUVERTURE que l'on appelle communément «défense».**

#### PRINCIPE 1.4:2 LES TROIS CATÉGORIES DE SURENCHÈRE D'OUVERTURE

**Une surenchère d'ouverture peut être faite *au premier ou au deuxième tour* de trois façons :**

- ***sans saut ou avec saut, donc à la couleur*** (IL FAUT EMPLOYER UNE SEUL DE CES DEUX QUALIFICATIFS, SINON C'EST UNE ITÉRATION INUTILE SANS ÊTRE UNE FAUTE EN SOIT);
- **par l'enchère CONTRE;**
- **par un CUE-BID DE SURENCHÈRE.**

**N.B. Il est aussi possible de faire une "défense" à Sans-Atout. Cependant, comme cette défense ne peut être déclarée qu'au premier tour des enchères et qu'elle conserve (dans le système proposé) exactement le même système de réponse par *TRANSFERT INTÉGRAL* pour la situation d'ouverture, il faut considérer qu'il s'agit d'une «**RÉOUVERTURE DES ENCHÈRES**».**

La DÉFENSE À SANS-ATOUT NATUREL constitue ainsi une entité différente et **ne constitue pas *techniquement* une véritable SURENCHÈRE D'OUVERTURE** des enchères. Vous comprenez maintenant pourquoi le fait d'ajouter la mention «**au niveau ...** » après l'expression **surenchère d'ouverture** signifie nécessairement qu'il s'agit d'une surenchère d'ouverture à la couleur (*IL N'EXISTE PAS DE SURENCHÈRE D'OUVERTURE À SANS-ATOUT AU PLAN TECHNIQUE*).

Les **trois catégories** de “vraies” surenchère d'ouverture peuvent donc être faites aussi **au deuxième tour** des enchères après que le défenseur-ouvreur a déclaré au préalable *Passé* et que son partenaire a Passé lui-aussi. Dans ce cas, le qualificatif «deuxième tour» est  systématiquement ajouté pour préciser la nature exacte de la surenchère d'ouverture.

L'emploi de l'expression **surenchère d'ouverture au niveau ...** (ou de surenchère d'ouverture à la couleur) exclut évidemment les deux autres “vraies” catégories de surenchères d'ouverture, soit celles par Contre d'appel et par Cue-Bid surenchère (la signification de ces enchères est sans relation avec le niveau).

L'ÉQUIPE EN DÉFENSIVE D'ENCHÈRES NE PEUT DÉCLARER QU'UNE SEULE SURENCHÈRE D'OUVERTURE À LA FOIS tout comme il ne peut y avoir qu'une seule ouverture des enchères par l'équipe offensive. Ce concept constitue un principe important de la défensive d'enchères. Ce principe implique que le deuxième défenseur doit **prioritairement** répondre au partenaire qui a annoncé une surenchère d'ouverture.

Le premier et le deuxième défenseur ne sont pas définis par leur position respective à la table de bridge par rapport au donneur. **LE PREMIER DÉFENSEUR** est celui qui déclare une surenchère d'ouverture, il s'appelle aussi le **défenseur-ouvreur**. Le deuxième défenseur devient le **défenseur-répondant**. Vous devinez que SI LE DÉFENSEUR-RÉPONDANT (LE DEUXIÈME DÉFENSEUR) est obligé de **changer la défense** de son partenaire pour une raison quelconque, il devient alors le “PREMIER DÉFENSEUR” ou le défenseur-ouvreur car son enchère est considérée comme la «NOUVELLE DÉFENSE». Ceci est discuté au Chapitre 2 qui traite des *Réponses et redéclarations en offensive et en défensive des enchères*.

Pour l'instant, il faut surtout prendre conscience qu'il est nécessaire de posséder une terminologie exacte pour pouvoir intégrer le plus naturellement possible les concepts nécessaires pour bien jouer au bridge.

Regardons quelques exemples de surenchère d'ouverture au niveau 2, donc à la couleur et au premier tour :

<b>Ex. 1.4:3</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
a)	1 Tr	Passe	1 Pi	<b>2 Co</b>
b)	1 Ca	<b>2 Tr</b>	...	...
c)	1 Co	Passe	2 Co	<b>2 Pi</b>
d)	1 Tr	Passe	1 Pi	<b>Contre</b>

Vous remarquez que le défenseur #2 ou le défenseur #4 peuvent intervenir aussi bien l'un que l'autre pour faire une surenchère d'ouverture. LES RÈGLES POUR LA DÉFENSIVE DES ENCHÈRES SONT IDENTIQUES POUR LES DEUX DÉFENSEURS.

Pour déclarer au niveau **2** (*donc à la couleur*) une surenchère d'ouverture sans avoir déjà Passé, il faut encore 13 à 17 points et cinq cartes mais la couleur doit contenir un As ou un Roi et elle doit avoir une **ROBUSTESSE**, c'est-à-dire contenir au moins un petit Honneur en plus d'un GH; il serait excessif d'exiger une couleur spécifiée. Une couleur robuste valable serait: **As ou Roi, 10, 9, 8, 2** ou plus. Le **MINIMUM DE ROBUSTESSE** serait: Roi, 9, 8, 7, 2 ou Dame, V, 10, 9, 2

<b>Ex. 1.4:4</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
a)	Passe <b>1 Co</b>	1 Tr ...	Passe ...	1 Ca ...
b)	1 Ca Passe	Passe <b>2 Pi</b>	1 SA ...	Passe ...

#### 1.4 “L’ouverture” en défensive

---

c)	1 Co Passe	Passe <b>Contre</b>	2 Co ...	Passe ...
d)	Passe 1 Pi	Passe Passe	1 Tr Passe	Passe <b>Contre</b>
e)	1 Tr 2 Tr	Passe <b>2 Co!</b>	1 Co ...	Passe ...

Ces séquences d'enchères démontrent qu'il peut arriver qu'un défenseur fasse une surenchère d'ouverture au deuxième tour d'enchères, donc **après avoir Passé**. Cette surenchère d'ouverture peut être déclarée soit À LA COULEUR (au niveau 1, 2 ou plus), soit PAR UN CONTRE ou encore par un CUE-BID DE SURENCHÈRE, Voir exemple c) ci-dessus.

Ces séquences démontrent de plus que l'enchère *Passé* peut survenir soit *en entrée de jeu* ou soit *après l'ouverture adverse*. Pour décrire ces contextes, on parlera dans les deux cas de SURENCHÈRE D'OUVERTURE DE DEUXIÈME TOUR.

Ainsi, les trois catégories de surenchères d'ouverture (de premier tour) ont une “correspondance” au plan des surenchères d'ouverture de deuxième tour.

#### **PRINCIPE 1.4:3 EXIGENCES POUR DÉCLARER UNE SURENCHÈRE D'OUVERTURE AU NIVEAU 1 AVEC 13 POINTS OU PLUS**

**Pour faire une surenchère d'ouverture au niveau 1 au premier tour des enchères , il faut posséder obligatoirement :**

- **une couleur au moins cinquième, qui peut être anonyme,**
- **de 13 à 16 points, ou un faible 17.**

**PRINCIPE 1.4:4 EXIGENCES POUR DÉCLARER UNE SURENCHÈRE  
D'OUVERTURE AU NIVEAU 2 SANS SAUT  
AVEC 13 POINTS OU PLUS**

**Pour faire une surenchère d'ouverture au niveau 2 sans saut au premier tour des enchères, il faut posséder obligatoirement :**

- **une couleur cinquième qui doit être au moins ROBUSTE,**
- **13 à 16 points, ou un faible 17.**

**COROLLAIRE: Il ne faut jamais annoncer de surenchère d'ouverture au niveau 2 sans saut AVEC UNE FAIBLE COULEUR QUELQUE SOIT LE POINTAGE. Il faut utiliser les autres alternatives (exposées plus loin) ou déclarer *Passe*.**

**PRINCIPE 1.4:5 EXIGENCES POUR DÉCLARER UNE SURENCHÈRE  
D'OUVERTURE AU NIVEAU 1 OU 2 SANS SAUT AVEC  
12 POINTS**

**Il est permis de faire une surenchère d'ouverture au niveau 1 ou au niveau 2 sans saut dès le premier tour avec une main contenant 12 points À LA CONDITION ABSOLUE que la couleur soit au minimum SPÉCIFIÉE À CINQ CARTES, ou ÉQUIVALENTE; sinon il faut déclarer *Passe*.**

Les explications concernant les surenchères d'ouverture à la couleur de deuxième tour, les surenchères d'ouverture par un *Contre d'appel de premier tour* et de deuxième tour ainsi que les surenchères d'ouverture par *Cue-Bid de surenchère* représentent quatre points spécifiques (sous-thèmes) qui sont expliqués comme tels dans ce Chapitre.

## SECTION PRATIQUE 1.4

**Ex. 1.4:5** Que déclarez-vous avec chacune des mains suivantes si les enchères sont ouvertes à 1 Carreau et que vous êtes le joueur en deuxième position ?

1	2	3	4
1 Ca	<b>Vous</b>		

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <p>a) R 9<br/>9 8 5 3 2<br/>R V 2<br/>R D 2</p>  | <p>b) 9<br/>A R 9 8 2<br/>R 9 5 2<br/>10 7 6</p> | <p>c) V<br/>D 10 9 8 5 4<br/>D 9 5<br/>A V 7</p> |
| <p>d) R 9 4<br/>5<br/>A V 4 2<br/>R 10 8 7 5</p> | <p>e) V 9 8 7 2<br/>D 8 4 2<br/>A 9<br/>R D</p>  |  |

### RÉPONSES :

- a) **1 Cœur** : 12 PH + 1 PL, il faut annoncer une surenchère d'ouverture à la couleur car le niveau 1 est encore disponible et la main contient 13 points et une couleur cinquième; il faut faire connaître à votre partenaire le pointage possédé même si la couleur est anonyme et qu'il y a des points perdants. *Le bridge exige de prendre un minimum de risques.*
- b) **Passe** : 10 PH + 1 PL, la couleur est spécifiée mais le pointage est un peu trop faible pour faire une surenchère de premier tour. Annoncer *1 Cœur* au premier tour des enchères donnerait à votre partenaire une mauvaise évaluation du pointage possédé. Vous ne devez pas tenir compte de la valeur du singleton à la première enchère car il n'y a pas de fit assuré et LA VALEUR DES COULEURS "COURTES" NE FAIT PAS PARTIE DU SYSTÈME DE POINTAGE «HONNEUR-LONGUEUR» qui est le système adéquat à employer pour

l'évaluation d'une main d'ouverture. Il faut retenir que **le premier tour des enchères donne priorité au POINTAGE TOTAL d'une main autant pour l'équipe offensive que défensive**. Si LE POINTAGE MINIMUM N'Y EST PAS, il faut tenir compte de la présence d'une COULEUR SPÉCIFIÉE mais *NON d'un singleton ou d'une chicane car cela ne vaut rien en l'absence de fit et pour jouer à Sans-Atout*. Avec 11 points et une couleur spécifiée à cinq cartes, il faut attendre le deuxième tour des enchères pour décrire précisément une telle main tout en laissant parler les autres joueurs pour évaluer la pertinence d'entrer dans les enchères.

- c) **1 Cœur** : 10 PH + 2 PL, la couleur à Cœur contient 1 GH, la Dame, et deux petits Honneurs de même qu'une sixième carte. Cette main de 12 points possède les exigences minimales pour faire une surenchère d'ouverture grâce à sa SUITE ÉQUIVALENTE à une *couleur cinquième spécifiée*.
- d) **Passe** : 11 PH + 1 PL, la couleur à Trèfle est cinquième et robuste mais il faudrait 1 point de plus ou la suite à Trèfle devrait être spécifiée pour justifier une surenchère d'ouverture à la couleur.
- e) **1 Pique** : 12 PH + 1 PL, la couleur est banale mais le pointage est suffisant pour annoncer une surenchère d'ouverture. IL NE PEUT ÊTRE QUESTION DE PASSER EN PENSANT OBTENIR UNE BONNE MARQUE "PAR DÉFAUT" par peur de tomber sur un contrat alambiqué à Pique. Cette approche est beaucoup trop défensive et à la fois inefficace et ennuyeuse.

**Ex. 1.4:6** Que déclarez-vous avec chacune des mains suivantes si vous êtes le joueur en deuxième position et que les enchères sont ouvertes à 1 Cœur ?

1	2	3	4
1 Cœur	<b>Vous</b>		

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

d)	R 9 5 V 8 4 2 R D 8 7 6 5	e)	R D 10 9 6 5 10 2 D 8 7 4 8
----	------------------------------------	----	--------------------------------------

**RÉPONSES :**

- a) **Passe :** 14 PH + 1 PL, la couleur cinquième à Trèfle n'est pas robuste et il n'est pas possible d'annoncer au niveau 1. Cette main possède un POTENTIEL À PRÉDOMINANCE DÉFENSIVE, il faut logiquement écouter la suite des enchères et ne pas entrer en compétition d'enchères sans raison valable. Souvenez-vous toujours qu'il est interdit de d'annoncer une surenchère d'ouverture au niveau **2** avec une couleur *anonyme*.
- b) **2 Carreaux :** 12 PH + 1 PH, la couleur à Carreau est robuste et le pointage est minimum pour faire une surenchère d'ouverture (de premier tour) au niveau 2. Si cette main contenait seulement 11 PH + 1 PL, il faudrait que la couleur soit spécifiée pour autoriser une telle surenchère; autrement dit, il faut toujours avoir une couleur spécifiée à cinq cartes pour faire une quelconque surenchère d'ouverture à la couleur si la main ne possède pas au moins 13 points.
- c) **1 Pique :** 11 PH + 1 PL et une couleur cinquième spécifiée, il est correct d'entrer dans la compétition car **UNE COULEUR CINQUIÈME SPÉCIFIÉE POSSÈDE UNE VALEUR À LA FOIS OFFENSIVE ET DÉFENSIVE (*qui peut gagner des levées en l'absence d'atout*)** contrairement à **UNE COULEUR COURTE QUI EXIGE UN ATOUT FORT ET LONG ET N'OFFRE AUCUNE PROTECTION CONTRE LES SUITES ADVERSES SI L'ATOUT EST DÉFICIENT.**
- d) **Passe :** 9 PH + 2 PL, il y a une très belle couleur à Trèfle mais il faut attendre la suite des enchères à cause du pointage insuffisant, on ne sait jamais! Les mains de 10-11 points avec une belle distribution ont un potentiel certain mais il faut savoir laisser parler les adversaires et son partenaire pour déterminer à la fois la **pertinence de dévoiler la couleur** aux adversaires et **faire la description précise** en une seule enchère au partenaire, ou de lui répondre le cas échéant.

- e) **2 Piques!** C'est une surenchère d'ouverture à SAUT, sa signification est totalement différente d'une surenchère d'ouverture au niveau 2 sans saut (ou Standard). Il s'agit plus précisément de l'**ouverture faible au niveau 2** que vous allez bientôt apprendre.

**Ex. 1.4:7** Que déclarez-vous avec chacune des mains ci-dessous si les enchères sont les suivantes et que vous êtes le joueur en quatrième position ?

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1 Co	Passe	2 Co	<b>Vous</b>

- |   |  |
|---|--|
| <p>a) R D<br/>8<br/>D 7 5 2<br/>A D 9 6 5 2</p> | <p>b) R 10 8 6 5<br/>D<br/>A R 10 9<br/>10 9 2</p> |
|---|--|

**RÉPONSES :**

- a) **3 Trèfles :** 13 PH + 2 PL, la main vaut 15 points et il y a une couleur sixième de bonne qualité, il est valable d'entrer en compétition d'enchères surtout si vous n'êtes pas vulnérable. Une SURENCHÈRE D'OUVERTURE À LA COULEUR AU NIVEAU 3 SANS SAUT décrit une **main minimale entre 13 et 17 points et une couleur sixième au moins robuste**. Le NIVEAU pour une surenchère d'ouverture Standard à la couleur (sans saut au premier tour) décrit une couleur plus longue et un pointage "régulier", c'est-à-dire minimum.
- b) **2 Piques :** 12 PH + 1 PL, la couleur est à peine robuste et il y a deux points perdants à Cœur mais les exigences pour une surenchère d'ouverture au niveau 2 (Standard à la couleur, sans saut) sont présentes, pourquoi pas ! Particulièrement, en position de non vulnérabilité, il ne faut pas hésiter à prendre des risques quand les conditions minimales sont remplies.

**Ex.1.4:8** Que déclarez-vous avec chacune des mains ci-dessous si vous êtes le joueur en quatrième position et que les enchères sont les suivantes ?

1	2	3	4
1 Tr	Passe	1 Co	<b>Vous</b>

a)	R D 10 3 8 7 A D 7 5 2 6 5	b)	A R D 5 D 7 10 8 6 R V 10 9	c)	10 8 5 4 3 R D 7 R 8 6 A 9
----	-------------------------------------	----	--------------------------------------	----	-------------------------------------

**RÉPONSES :**

- a) **2 Carreaux :** 11 PH + 1 PL, il n'y a que 12 points mais la couleur cinquième est spécifiée. Il faut entrer dans les enchères même si les adversaires risquent de se retirer des enchères en ayant l'avantage des points. Un style de jeu "défensif" par l'équipe ayant ouvert les enchères n'est généralement pas menaçant pour l'équipe défensive si les critères de surenchère d'ouverture sont respectés. Ainsi, il n'est pas question de Passer avec cette main bien construite dont le pointage est juste à la limite.
- b) **Passe :** 15 PH, en l'absence de couleur cinquième, il est **interdit** de faire une SURENCHÈRE D'OUVERTURE À LA COULEUR quelque soit le niveau des enchères.
- c) **1 Pique :** 12 PH + 1 PL, il n'y a pas de règles spéciales pour le deuxième défenseur lorsqu'il s'agit de faire une surenchère d'ouverture. Ici, le niveau 1 est encore disponible et les exigences y acquiescent minimalement. Le risque d'échec est réel mais les chances que le partenaire possède quelques cartes de soutien sont relativement bonnes et, si les adversaires Passent, ces derniers ont plus à perdre qu'à gagner et un Contre de pénalité (contre vous) est peu probable.

