

## 2.2

### LA NOUVELLE COULEUR PAR LE RÉPONDANT

Vous voici maintenant dans la position du répondant suite à l'ouverture des enchères par votre partenaire. Vous avez une main valable pour une première enchère et, déjà, un dilemme se pose ! Il est techniquement impossible de décrire complètement une main intéressante en une seule enchère. Et, s'il faut utiliser plusieurs tours d'enchères pour s'exprimer, il y a des risques réels que le partenaire ne retourne pas la parole dans l'éventualité qu'il ait débuté les enchères avec une main minimale.

Il existe un principe simple et très efficace pour éviter cette tentation de *tout dire* en une seule enchère au cas où l'ouvreur s'abstiendrait de redéclarer. Cette tactique est toute simple et reconnue universellement, c'est l'annonce d'une *NOUVELLE COULEUR* par le répondant.

#### PRINCIPE 2.2:1 L'ANNONCE D'UNE NOUVELLE COULEUR PAR LE RÉPONDANT

**La déclaration au niveau 1 ou 2 d'une NOUVELLE COULEUR par le répondant lors de sa première annonce oblige l'ouvreur à redéclarer pour UN TOUR.**

On dit qu'il s'agit d'une enchère **impérative** (*le partenaire est obligé de retourner la parole si les opposants n'interviennent pas*) mais pour **1** tour seulement.

Pour déclarer au **niveau 1** une *NOUVELLE COULEUR* au **premier tour**, le répondant doit posséder au moins :

- 6 points et **4** cartes à Coeur ou à Pique, ou
- 6 points et **5** cartes à Carreau.

Si le répondant doit déclarer au **niveau 2** une *NOUVELLE COULEUR*, il lui faut garantir **au premier tour** au moins :

- 11 points et **5** cartes en majeure, ou
- 11 points et **4** cartes en mineure.

Mais qu'arrive-t'il si le répondant a un **choix** de couleurs comme, par exemple, 4 cartes de Coeur et 5 cartes de Carreaux, ou 2 couleurs majeures de longueur différente? Ici, survient une autre *croisée des chemins* qui vous fera définitivement entrer dans l'ère ultra-moderne du bridge.

Tout le monde s'entend pour dire qu'une *nouvelle couleur* garantit au moins 6 points quand elle est annoncée au niveau 1 par le répondant et 11 points si elle est annoncée au niveau 2. Mais ce n'est pas suffisant pour décrire précisément une main.

Regardons d'abord le Tableau **2.2:1** qui expose la synthèse des choix à faire lorsqu'il y a plus d'une couleur aptes à être annoncées par le répondant au premier et au deuxième tour. Ce tableau donne aussi la séquence précise dans laquelle il faut annoncer les enchères.

Plusieurs trouveront que cette synthèse est limitative pour décrire certaines mains mais ce n'est pas comme ça qu'il faut envisager les communications de bridge. Ce qui est limitatif, c'est l'échelle des enchères, et c'est tant mieux ! Sans ce relatif *goulot d'étranglement*, le bridge perdrait tout son intérêt et sa compétitivité; et d'un autre côté, un excès de contrainte rendrait le bridge semblable à un jeu de hasard et une absence réelle de contrainte transformerait le bridge en un simple passe-temps.

La création d'un **LANGAGE ÉLABORÉ** des enchères est tout à fait **légal** mais demeure très difficile à instaurer à cause l'espace limité pour les communications. Pour y arriver, il est donc important d'établir **précisément**

## 2.2 La nouvelle couleur par le répondant

des principes de base à partir desquels il sera possible de bâtir une structure pouvant supporter plusieurs milliers de significations. Autrement dit, ce sont les enchères **imprécises** qui sont LIMITATIVES. Ainsi, une trop grande *latitude* dans la signification d'une annonce fait en sorte qu'il devient nécessaire de déclarer plus souvent pour décrire la même information, ce qui exagère alors le niveau des contrats gagés.

**Tableau 2.2:1 ORDRE DE PRIORITÉ ENTRE DEUX COULEURS DÉCLARABLES  
PAR LE RÉPONDANT AU PREMIER ET AU SECOND TOUR**

# Pt (HL)	4 c. à Co/Pi et	4 c. à Cœur et	5 c. à Cœur et	5 c. à Pique et	4 c. à Cœur et	5 c. à Cœur et	5 c. à Cœur et	5 c. à Carreau	5 c. à Carreau
	5 c. à Carreau	4 c. à Pique	4 c. à Tr ou 4 c. à Ca		5 c. à Pique	4 c. à Pique	5 c. à Pique	et 5 c. à Co ou Pi	4 c. à Pique
<b>main mini- male (6-10)</b>	Première déclaration du répondant								
	<b>1 Co/Pi</b>	<b>1 Co</b>	<b>1 Co</b>	<b>1 Pi</b>	<b>1 Co</b>	<b>1 Co</b>	<b>1 Co</b>	<b>1 Co/1 Pi</b>	<b>1 Pi</b>
	la redéclaration du répondant								
	<b>Il ne faut jamais annoncer une nouvelle couleur, il faut déclarer: 1 SA</b>								
<b>main inter- mé- diaire (11-12)</b>	Première déclaration du répondant								
	<b>1Co/Pi</b>	<b>1 Co ou 1 Pi</b>	<b>1 Co</b>	<b>1 Pi</b>	<b>1 Pi</b>	<b>1 Co</b>	<b>1 Co ou 1 Pi</b>	<b>1 Co/1 Pi</b>	<b>1 Pi</b>
	la redéclaration du répondant								
	<b>2 SA</b>	<b>2 SA</b>	<b>2 Co</b>	<b>2 Pi</b>	<b>2 Pi</b>	<b>2 Co</b>	<b>Répète la Majeure</b>	<b>Répète la Majeure</b>	<b>2 SA</b>
<b>main maxi- male ou forte (13 et plus)</b>	Première déclaration du répondant								
	<b>2 Ca</b>	<b>1 Co ou 1 Pi</b>	<b>1 Co</b>	<b>1 Pi</b>	<b>1 Pi</b>	<b>1 Co</b>	<b>1 Co</b>	<b>1 Co ou 1 Pi</b>	<b>2 Ca</b>
	la redéclaration du répondant								
	<b>2 Co/ 2 Pi</b>	<b>annoncer la deuxième nouvelle couleur</b>		<b>2 Co</b>	<b>2 Pi</b>	<b>2 Pi</b>	<b>2Ca</b>	<b>2 Pi</b>	

Ce Tableau collige plusieurs règles et principes tout en donnant une vision d'ensemble de leur application. Il rend plus facile de concevoir les principes du répondant qui s'appliquent pour le **premier** et le **deuxième** tour.

D'abord une première remarque, il est d'une extrême importance de **toujours respecter le nombre de cartes requises** pour RÉPONDRE par une *NOUVELLE COULEUR* au niveau **1** ou au niveau **2**. Cependant, dans certains cas précis, il sera permis d'annoncer une *nouvelle couleur mineure* au niveau **2** avec trois cartes au lieu de quatre cartes, c'est la *zone tampon* lorsqu'il y a incongruité dans la répartition des cartes.

Voici les principes régissant le langage du RÉPONDANT exposé au **Tableau 2.2:1**.

### **PRINCIPE 2.2:2 LES RÈGLES DU RÉPONDANT POUR ANNONCER UNE NOUVELLE COULEUR**

① **Au niveau 1, le répondant qui veut déclarer une NOUVELLE COULEUR doit posséder au minimum :**

- 4 cartes et 6 points pour répondre «1 COEUR» ou «1 PIQUE»;
- 5 cartes et 6 points pour répondre «1 CARREAU».

② **Au niveau 2, (au premier tour) le répondant qui veut déclarer SANS SAUT une NOUVELLE COULEUR doit posséder au minimum :**

- 5 cartes et 11 points pour répondre 2 COEURS ou 2 PIQUES;
- 4 cartes et 11 points pour répondre 2 TRÈFLES ou 2 CARREAUX. (exceptionnellement 3 cartes peuvent suffire)

③ **Sur l'ouverture à 1 Trèfle, la réponse 1 CARREAU\* NIE la possession de 4 cartes à Coeur ou à Pique.**

**COROLLAIRE :** Le répondant qui possède deux couleurs annonçables au niveau 1 doit donc donner priorité à la MAJEURE QUATRIÈME valable sur la mineure cinquième (Carreau) quelque soit la force de la main.

## 2.2 La nouvelle couleur par le répondant

---

\* Cette règle diverge de la plupart des systèmes mais cette approche donne un potentiel descriptif supérieur. Cette technicalité permet à l'ouvreur de faire la déduction, suivant le principe de *RÉCIPROCITÉ DES ENCHÈRES GLOBALES*, que le répondant possède au moins 7 cartes en mineures et au plus un tripleton dans chaque majeure. Cette *certitude* est très utile car l'ouvreur qui annonce 1 Trèfle ne peut posséder plus de 4 cartes pour chaque majeure. Donc, il devient inutile pour lui de faire l'annonce d'une majeure quatrième. Vous devez absolument intégrer ce principe tel que décrit !

De plus, cette obligation d'utiliser prioritairement l'espace au niveau 1 pour décrire la possession chez le répondant d'une majeure valable, permet à ce dernier de décrire au deuxième tour une majeure moins longue. En effet, selon la logique de la réciprocité des enchères, le fait d'avoir évité d'utiliser le niveau 1 lorsque cela est possible pour annoncer une suite majeure, cela implique que si elle est annoncée au tour suivant qu'elle ne peut posséder 4 cartes valables.

- ④ **Le répondant qui *RÉPÈTE* sa NOUVELLE COULEUR au niveau 2 décrit une main de catégorie intermédiaire (11 à 12 HL), ou au moins 9 points non perdants, et une carte supplémentaire dans la couleur annoncée.**

**Cependant, le pointage peut être moindre en présence d'intervention adverse ou si l'ouvreur a annoncé une main maximale.**

Cette règle interdit donc au répondant de répéter *librement* sa couleur avec une MAIN FAIBLE INFÉRIEURE (6 à 8 HL) même s'il possède un singleton ou une absence (chicane) dans la couleur d'ouverture de son partenaire. Cela peut surprendre mais il faut s'astreindre à cette précision pour donner un sens aux enchères que l'on fait.

- ⑤ **Le répondant qui déclare une DEUXIÈME NOUVELLE COULEUR décrit une main au moins maximale, donc 13 points et plus, et garantit de ce fait la manche; il s'agit donc d'une enchère *IMPÉRATIVE POUR LA MANCHE*.**

⑥ Dans le prolongement logique des principes venant d'être énoncés, si le répondant possède deux couleurs annonçables en tant que NOUVELLE COULEUR, il doit baser son choix en fonction de la CATÉGORIE de sa main :

∴ avec une main MINIMALE, il faut penser «NE PAS BLOQUER LES ENCHÈRES» et donner priorité à la majeure la moins chère au premier tour et redéclarer 1 SA, au deuxième tour, si aucun fit n'est trouvé.

∴ avec une main INTERMÉDIAIRE, il faut penser «RÉPÉTER LA COULEUR MAJEURE CINQUIÈME»; on donne la priorité à une majeure cinquième par rapport au Carreau ou à une majeure quatrième, ou à la plus belle couleur s'il y a deux majeures cinquièmes.

∴ avec une main MAXIMALE, il faut penser «ENTRE DEUX COULEURS MAJEURES, D'ABORD LA SUITE LA PLUS LONGUE (OU LA PLUS VALABLE) OU LA MOINS CHÈRE SI LES COULEURS ONT LA MÊME VALEUR » et annoncer une DEUXIÈME NOUVELLE COULEUR au deuxième tour.

**Il est parfois nécessaire de déclarer une couleur mineure au deuxième tour contenant moins de quatre cartes S'IL N'Y A PAS DE COULEUR MAJEURE VALABLE à annoncer.**

En effet, lorsque le répondant détient une main maximale du type 4-4-3-2 dont les deux suites quatrièmes sont des majeures (et qu'une des deux est très faibles), il doit faire un pieux mensonge en annonçant une *deuxième nouvelle couleur* en **mineure**. Les raisons pour cela proviennent du rationnel que les couleurs majeures sont plus importantes et qu'il faut alors protéger leur CRÉDIBILITÉ en évitant d'en faire de mauvaises descriptions.

**SECTION PRATIQUE 2.2**

**Ex. 2.2:1** Que répondez-vous après une ouverture à 1 Trèfle pour chacune des mains suivantes ?

1	2	3	4
1 Tr	Passe	?	

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

**RÉPONSES :**

- a)** Il faut évidemment déclarer le Carreau qui est la seule couleur annonçable; la réponse doit se situer au niveau 1 malgré le pointage maximum (15 HL) de cette main, donc **1 Carreau**. Cette description *de départ* affirme de surcroît à votre partenaire que vous ne possédez pas de suite majeure quatrième (V. **Pr. 2.2:2.3**).
- b)** La main contient 7 points et son pointage la classe dans la catégorie minimale du répondant. Elle contient deux couleurs annonçables mais comme il ne peut y avoir qu'une seule NOUVELLE COULEUR pouvant être annoncée, il faut prioriser la majeure, donc **1 Pique**. C'est logique ! Le système Standard propose pourtant de déclarer 1 Carreau afin de laisser la possibilité à l'ouvreur de déclarer 1 Coeur; c'est *gentil* mais inutile car il est généralement certain que l'ouvreur ne peut détenir plus de 4 cartes dans une majeure après une ouverture en mineure. Le **Principe 2.2:2.3** a le double avantage de donner une description plus rapide qui cause une certaine obstruction (cela empêche les défenseurs d'annoncer à 1 Coeur) et évite de dévoiler le jeu de l'ouvreur (en cas de possession d'une suite quatrième à Coeur) tout en rendant l'enchère 1 Carreau plus précise *«pas de suite quatrième en majeure»*.

- c) Le répondant a une main maximale, mais il faut d'abord annoncer **1 Pique** puis, au deuxième tour, il sera possible d'annoncer le Carreau. Comme la main est maximale, il sera possible pour le répondant de continuer les enchères au troisième tour afin de préciser davantage la longueur des suites décrites (V. Pr. 2.2:2.5).

**Ex. 2.2:2 Que répondez-vous après une ouverture à 1 Trèfle pour chacune des mains suivantes ?**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1 Tr	Passe	?	

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

**RÉPONSES :**

- a) Il y a 12 points HL; en situation de réponse, il faut toujours prioriser la description des majeures (V. Corollaire du Pr. 2.2:2.3). Le répondant doit annoncer **1 Pique** comme *NOUVELLE COULEUR* et, éventuellement, redéclarer à 2 SA au tour suivant pour décrire le pointage et taire le Carreau en l'absence de compétition.
- b) Il y a 7 PH et un point de longueur à Pique; la main est minimale et il est *inutile de bloquer les enchères*, il faut répondre **1 Coeur**. Il ne faut pas outre mesure se laisser influencer par la puissance de la couleur à annoncer si cela doit se faire au détriment des règles de déclarations, mais on pourrait annoncer 1 Pique si la couleur à Coeur aurait été plus faible.
- c) Il y a 10 PH et 1 PL, la main est intermédiaire et débalancée (il y a des points dans la couleur d'ouverture du partenaire, contrairement à la main en a)). Suivant le Pr. 2.2:2.4 et .6, il faut répondre **1 Pique** et redéclarer éventuellement à 2 Piques.

- d) Il y a 11 PH et 2 PL; n'oubliez jamais, à de rares exceptions près, que l'ÉVALUATION de la main doit tenir compte de tous les points Honneur-Longueur, ce qui veut dire qu'**il ne faut pas enlever les points perdants**. Il faut d'abord déclarer **1 Pique**, et non 1 Carreau car cela infirmerait la possession d'une quelconque suite majeure quatrième (V. Pr. 2.2:2.3). Comme la main est maximale, il est permis d'annoncer une *deuxième nouvelle couleur*, ainsi, il sera possible de **redéclarer 2 CARREAUX**. Plusieurs vont rétorquer que cette manière de procéder décrit incomplètement ce type de main mais c'est le contraire. En effet, grâce au principe 2.2:2 et ses sous-principes, il est clair que le *SENS DIRECTIONNEL* de cette description est à FAIBLE RÉOLUTION, c'est-à-dire que **la description du jeu combiné n'est pas terminée** (Voir plus loin).

Ainsi, pour la main **d**), c'est au troisième tour d'enchères que le répondant pourra préciser, suivant les annonces de l'ouvreur ou des défenseurs, quelle est sa **distribution efficace**. Cette exemple illustre pourquoi le répondant doit respecter scrupuleusement la description de son pointage par les enchères. Si le répondant avait possédé entre 11-12 points, sa réponse eut été encore 1 Pique mais sa redéclaration aurait alors été à 2 PIQUES.

Ce concept de **RÉSOLUTION D'UNE ENCHÈRE** élimine le besoin de statuer de façon arbitraire qui est le *capitaine*. De plus, ce concept s'avère encore plus utile que la notion de capitaine lorsqu'il y a compétition des enchères, et ce, pour les deux équipes. Ce concept est explicité au point 2.5.3 en rapport avec la notion (désuète) de capitaine ! Voici, en guise d'introduction, le principe général de cette notion plus moderne et beaucoup plus dynamique.

**PRINCIPE 2.2:3 LA RÉOLUTION D'UNE ENCHÈRE**

**C'est le *DEGRÉ D'INFORMATION GLOBALE* du message contenu dans une enchère donnée. Il accompagne le *sens descriptif* d'une enchère et donne un SENS DIRECTIONNEL aux communications.**

**Une RÉOLUTION ÉLEVÉE affirme que le jeu annoncé de part et d'autre ne peut pas donner un résultat plus élevé que le niveau annoncé par l'enchère en cours. Le partenaire doit alors déclarer exclusivement en fonction de son jeu.**

**Une RÉOLUTION BASSE affirme que le jeu annoncé de part et d'autre peut donner un résultat plus élevé que le niveau annoncé par l'enchère en cours. Le partenaire est encouragé à décrire son jeu. Une enchère reconnue officiellement comme *impérative* est un bel exemple mais il y a beaucoup possibilités d'enchères à résolution basse qui ne sont pas impératives, particulièrement en défensive d'enchères.**

**Une RÉOLUTION MOYENNE affirme que le jeu annoncé de part et d'autre peut dépasser éventuellement le niveau annoncé par l'enchère en cours. La description est *INFORMATIVE* et recommande au partenaire de déclarer seulement si sa main est valable.**

Cette notion sera reprise systématiquement à travers les différents exemples de ce volume. Sachez, en outre, qu'il n'est plus question d'affirmer qu'une enchère faite au niveau de la manche *ferme les enchères* automatiquement.

**Ex. 2.2:3 Que répondez-vous après une ouverture à 1 Trèfle pour chacune des mains suivantes si les enchères se déroulent comme suit ?**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
Passe	Passe	1 Tr	Passe
?			

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

**RÉPONSES :**

- a) Il y a 11 PH et 1 PL avec une suite cinquième à Carreau; cette main ne justifiait effectivement pas une ouverture des enchères. Au deuxième tour, il devient possible de déclarer **1 Carreau** pour décrire spécifiquement, une couleur cinquième en mineure et aucune suite quatrième majeure; au troisième tour, il sera éventuellement possible de redéclarer 2 SA pour préciser le pointage **intermédiaire** et la distribution balancée.
- b) Il y a 7 PH et un point de longueur à Pique; la main est minimale et il est **inutile de bloquer les enchères**, il faut répondre **1 Coeur**. Le fait d'avoir Passé en entrée de jeu n'abolit pas les règles de déclaration du répondant.
- c) Il y a 10 points, tous non perdants et il y a eu un *Passe* en entrée de jeu, il est donc permis de répondre **1 Coeur**, puis de redéclarer éventuellement à 2 Piques pour signaler les **cinq** cartes à Pique et le pointage intermédiaire (V. **Pr.2.2:2.2**). Cette réponse respecte les règles édictées car le contexte d'un *Passe* en entrée de jeu décrit sans aucune confusion possible une main inférieure à 13 points. Cette façon de raisonner est essentielle pour élaborer un langage fonctionnel.
- d) Il y a 9 PH et 2 PL, cette main possède une Dame et un Roi perdants, c'est relativement risqué mais il faut quand même considérer cette main comme appartenant à la catégorie intermédiaire. La suite cinquième à Pique doit d'abord être annoncée, donc **1 Pique**; mais il est permis de ne pas la répéter car le *Passe* en entrée de jeu affirme solennellement que cette main ne peut posséder 13 points. La redéclaration sera éventuellement à 2 CARREAUX, ce qui décrira davantage cette main bicolore possédant *officiellement* au moins 4 cartes à Piques et assurément plus de 4 cartes à Carreaux car le pointage ne peut être maximum malgré l'annonce d'une deuxième nouvelle couleur par le répondant (V. **Pr.2.2:2.5**).

Comme vous pouvez le constater, pour déterminer la RÉPONSE, c'est-à-dire la première déclaration du répondant, il faut prendre en considération **la séquence des enchères**. Souvenez-vous toujours du principe général **Pr. 1.5.1:1** qui veut que la signification d'une enchère est intrinsèquement reliée **aux contextes** où elle survient.

Une suite de plusieurs d'enchères donne une situation d'enchères qui comprend plusieurs contextes pour chaque déclaration; évidemment, un même contexte d'enchère peut se retrouver dans plusieurs situations.

Arrêtons pour l'instant, les exercices en cours et passons au point suivant. Après son apprentissage, il sera possible d'avoir une meilleure vue d'ensemble du processus pour établir les déclarations (RÉPONSES) du répondant.