

Leçon 5 : Les ouvertures de 1SA et 2SA

Introduction aux enchères

Le mécanisme des enchères

Le dialogue que constituent les enchères est différent de celui que nous avons utilisé jusqu'à présent :

«J'ouvre» indiquait la possession d'un certain nombre de points (à partir de 12), sans plus de précisions. Le partenaire de l'ouvreur donnait alors «en clair» son nombre de points, ce qui permettait à l'ouvreur d'opérer une synthèse en fonction de la Table de Décision.

Les enchères au bridge ne fonctionnent pas de cette façon. Les seuls mots que les joueurs ont le droit de prononcer sont les différents contrats possibles. Nous verrons dans la suite de cet ouvrage qu'il est possible de jouer un contrat en privilégiant un atout: par exemple, 2♣ signifie qu'on s'engage à réaliser huit levées, la couleur Trèfle étant l'atout. Il s'ensuit que chaque joueur a à sa disposition 35 enchères différentes (cinq «couleurs» et sept «paliers »).

La règle des enchères

Une seule règle quant à leur utilisation: chaque joueur, à tour de rôle et toujours dans le sens des aiguilles d'une montre, bénéficie du droit d'enchérir. S'il ne veut pas l'utiliser, il dit «Je passe». Mais s'il veut faire une enchère, il doit obligatoirement annoncer un contrat «supérieur» à celui qui a été annoncé précédemment. .

Hiérarchie des couleurs

Les cinq couleurs du bridge sont ordonnées de la façon suivante (de la moins «chère» à la plus «chère ») :



Cet ordre définit les surenchères possibles: on peut annoncer une couleur plus chère qu'une autre au même palier. Mais si l'on veut annoncer une couleur moins chère (ou la même couleur), on est contraint de le faire à un palier supérieur. Sinon, l'on passe. Pour l'instant les joueurs n'auront à leur disposition que des enchères à sans-atout.

Le contrat final est atteint quand trois joueurs à la suite ont déclaré «Je passe». Le déclarant est alors, non pas obligatoirement celui qui l'a déclaré, mais le premier joueur du camp qui a annoncé la «couleur» du contrat final. Pour nous, pour l'instant, ce sera celui qui le premier a prononcé le mot de «Sans-Atout».

Le système d'enchères

Pour obtenir du partenaire - et lui transmettre -les renseignements nécessaires au choix du contrat, il est indispensable de donner une signification enchères faites par chacun des joueurs. Attention! Vous pouvez donner à ces enchères le sens que vous souhaitez, mais il vous faudra toujours en avertir aussi les adversaires: le bridge est un jeu «transparent», où les conventions occultes entre partenaires n'ont pas leur place.

Un système d'enchères consiste à conférer une signification à de nombreuses suites d'enchères - on parle de **séquences d'enchères** - choisies par les deux partenaires d'un même camp.

Comparons les deux situations suivantes :

1	Sud		Ouest		Nord		Est	
	1SA		passe		2SA		passe	
	3SA		passe		passe		passe	
2	Sud		Ouest		Nord		Est	
	passe		passe		2SA		passe	
	3SA		passe		passe		passe	

Dans les deux cas, le contrat atteint est le même: 3SA (remarquez que cette dernière enchère a été chaque fois suivie de trois «Passe»). Mais les enchères produites par les deux joueurs Nord et Sud pour y parvenir ont été différentes. Il est logique d'attribuer à chacune de ces enchères une signification.

Un système d'enchères est quelque chose de très précis qui se construit et s'apprend progressivement. Il en existe de nombreux de par le monde. Mais le plus répandu, en particulier en France, est celui que nous allons découvrir tout au long de ce livre. Il s'appelle «**La majeure cinquième**».

Le joueur qui possède au moins 12 points dispose de nombreuses possibilités pour tenter de donner à son partenaire une idée de sa main quant à sa forme et à sa distribution. Au lieu de dire «j'ouvre», il va choisir une enchère, qui s'appellera l'ouverture.

Les ouvertures d'1SA et de 2SA

Il existe deux ouvertures particulièrement précises autour desquelles s'articulent toutes les autres. Il s'agit des ouvertures d' 1SA et de 2SA. Elles ont un point commun, la **distribution** et, bien sûr, une différence, la **force**.

Pour choisir les ouvertures d'1SA ou de 2SA, il faut nécessairement être en possession d'une main dite régulière.

Une main régulière correspond à trois distributions :

- 4-3-3-3
- 4-4-3-2
- 5-3-3-2

On constate que ce type de mains ne comporte ni couleur vraiment longue (à partir de six cartes) ni très courte.

En outre, pour qu'une main soit considérée comme régulière, elle ne doit pas comporter deux doubletons.

NB : La distribution 5-3-3-2 est incluse dans les ouvertures à Sans-Atout avec une restriction d'importance: il ne faut pas que la couleur cinquième soit Cœur ou Pique.





Ce qui différencie l'ouverture d' 1 SA de celle de 2SA c'est la force exigée pour produire ces enchères :

- 1SA nécessite 15, 16 ou 17 points.
- 2SA nécessite 20 ou 21 points.





Un peu de vocabulaire

- Une couleur qui ne compte que deux cartes, s'appelle un **doubleton**.
- Une couleur qui ne compte qu'une seule carte s'appelle un **singleton**.
- Enfin, l'absence d'une carte dans une couleur s'appelle une **chicane**.





Voici quelques exemples :

 A R 2	Cette main remplit les exigences requises pour une ouverture à Sans-Atout puisque la distribution (4-4-3-2) est régulière, et plus précisément à 1SA car elle vaut 17 points.
 D 8 7 5	
 R V 9 4	
 A 5	





Mais

 A R 4	Cette main ne présente plus les mêmes caractéristiques. Certes elle vaut 17 points, mais elle n'est pas régulière puisque la distribution est 5-4-3-1.
 A D 8 7	
 R V 9 4 2	
 5	

Ici

 A 10 4	la distribution est régulière, mais c'est la force qui est insuffisante : seulement 14 points.
 A D 8 7	
 R 10 5 4	
 V 5	

De même

 A R	Cette main remplit les conditions requises pour une ouverture à Sans-Atout puisque la distribution (4-4-3-2) est adéquate. Valant 21 points H, elle s'ouvrira de 2SA.
 D V 9 2	
 A V 3	
 A D 10 5	

Il existe, bien sûr, des enchères pour décrire les mains que l'on ne peut ouvrir d'1 ou de 2SA. Pour l'instant, si nous les rencontrons, nous continuerons à dire «j'ouvre».

L'attitude du partenaire : comment doit-il réagir ?

Face à son partenaire qui a ouvert d'1 ou de 2SA le répondant

- «**décodera**» le message transmis
- puis avisera de l'attitude à adopter en fonction de son jeu.





La zone de force de l'ouvreur étant définie assez précisément, le répondant va pouvoir, par simple addition, calculer une fourchette de points correspondant à la force globale de son camp.

Plancher et plafond

Ceci va lui permettre de fixer deux grandeurs, **le plancher et le plafond**.





Le plancher est le contrat correspondant à la force minimale garantie par l'enchère du partenaire. C'est le «bas» de la fourchette précédente qui permet de le déterminer.

Vous détenez :

 R 7 4	Votre partenaire ouvre d'1SA. Il possède un minimum de 15 points H, qui, ajoutés aux 10 points H de votre main, forment un total de 25 points H. Ces 25 points suffisent, d'après la Table de Décision, à déclarer le contrat de 3SA. Ce contrat est le plancher du camp, celui qu'on déclarera quoi qu'il arrive.
 V 10	
 A 10 7 6	
 D 8 5 3	

Le **plafond** est le contrat correspondant à la force maximale annoncée par le partenaire. C'est le «haut» de la fourchette qui est cette fois prise en compte dans le calcul.

Par exemple, avec :

 R 7 4	Face à l'ouverture d'1SA, qui peut comporter jusqu'à 17 points, vous vous comptez 6 points. Votre camp possède donc un maximum de 23 points, ce qui correspond au contrat de 2SA. En aucun cas, il ne sera possible d'enchérir au delà de ce contrat.
 10 3	
 R 10 7 6	
 10 9 5 4	

Plancher, plafond et prime de manche

Dans notre dernier exemple, le contrat maximum que le camp peut atteindre (2SA) n'offre pas de prime de manche. Il est donc inutile de prendre le risque de le déclarer : le contrat d' 1SA rapportera le même nombre de points, et les risques de chute seront beaucoup moins importants. D'où une règle très importante :

Quand vous savez que votre camp n'a pas les moyens de déclarer une manche, vous devez vous arrêter le plus bas possible.

Utilisons ce raisonnement pour décider de la conduite du partenaire de l'ouvreur - on l'appelle le **répondant** - face aux deux ouvertures que nous avons déjà étudiées.

1) Après l'ouverture d'1SA

- Un répondant qui possède un maximum de 7 points arrive au mieux aux totaux de 22 (plancher : 1SA) et 24 (plafond: 2SA) ; en aucun cas il n'y a le minimum requis pour jouer la manche. **Il passe sur 1SA.**

- Avec 10 points et plus, la force globale est au minimum de 25 points, et le plancher est donc 3SA. Le répondant annonce donc 3SA.

2) Après l'ouverture de 2SA

- Le répondant, s'il possède 5 points et plus, connaît un plancher de 3SA dans son camp. Il demande ce contrat.

- Avec 2 points par exemple, comme il n'atteint pas le total de 25, il passe.

A noter que, jusqu'à présent, c'était l'ouvreur qui prenait la décision finale après avoir entendu **explicitement** de la bouche de son partenaire le nombre de points de ce dernier, qu'il ajoutait aux siens. Cette information lui permettait d'établir le niveau du contrat à jouer.

Lorsque l'ouvreur ouvre d' 1 ou de 2SA, c'est le répondant qui entendant (implicitement) le nombre de points de son partenaire est amené à prendre la décision finale (la démarche globale est identique ; seul celui qui prend la décision diffère.)

En résumé

1) Pour ouvrir:

- d'1SA : il faut une main régulière (distribution 4-3-3-3/4-4-3-2/5-3-3-2) et une force de 15, 16 ou 17 points.

- de 2SA : il faut aussi une main régulière, mais la force doit être de 20 ou 21 points.

2) Le répondant calcule le total des forces de son camp pour décider du contrat final.

- S'il est certain d'atteindre 25 points, il déclare 3SA.

- Sinon il passe.