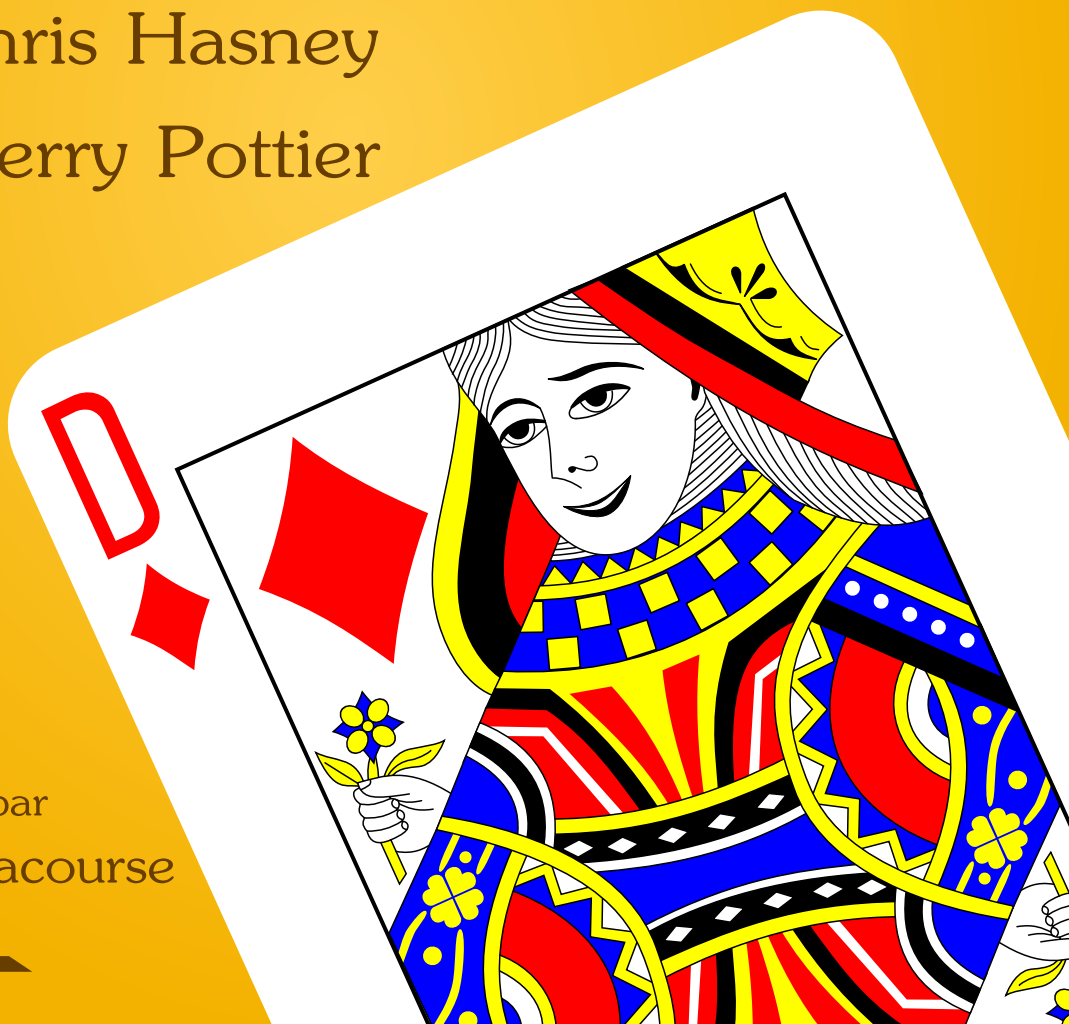


La série américaine de Bridge Volume II

Le système d'enchères américain intermédiaire

par Chris Hasney
avec Jerry Pottier

Traduction par
Alain Lacourse



La série américaine de Bridge Volume II

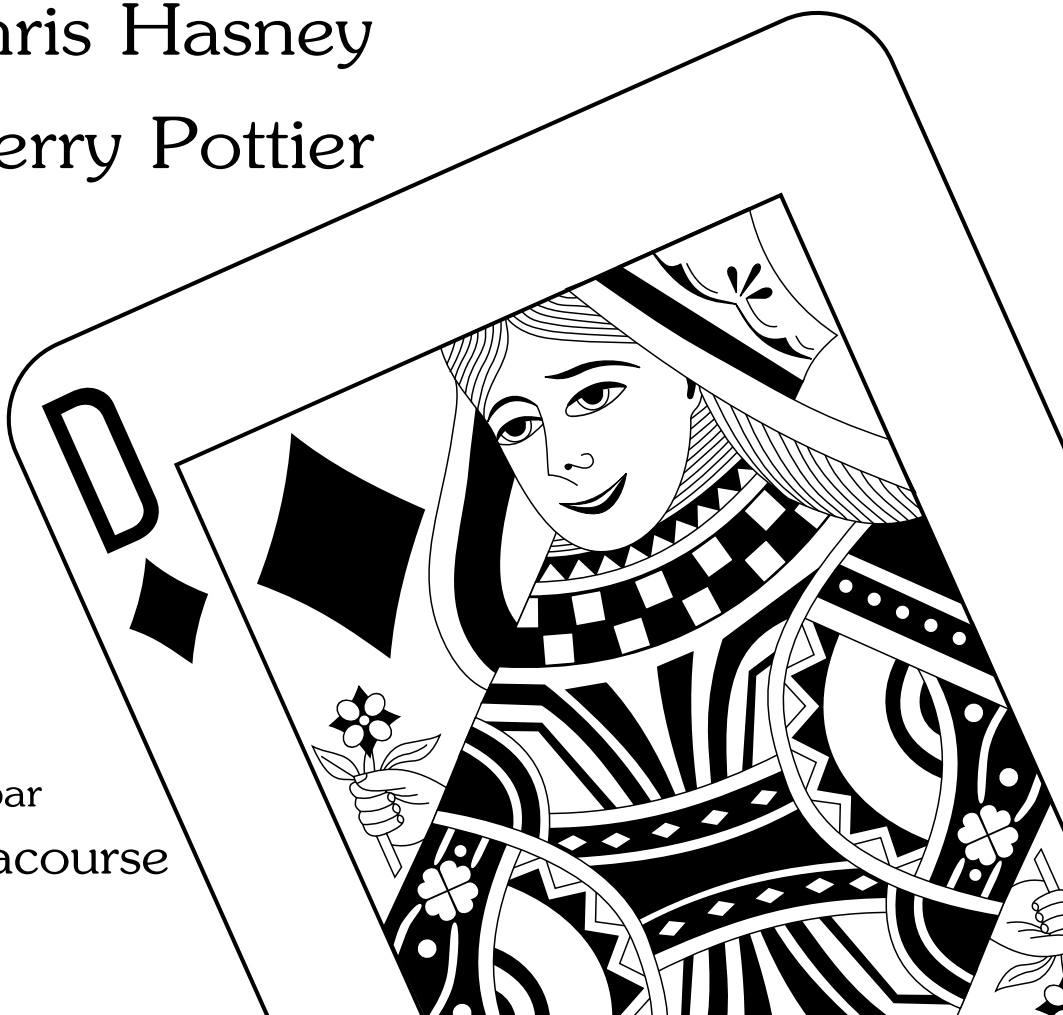
Le système d'enchères américain intermédiaire

Prérequis : Volume I ou un an d'expérience de bridge

Approche générale : standard américain moderne et discipliné

par Chris Hasney

avec Jerry Pottier



Traduction par
Alain Lacourse

Le système d'enchères américain intermédiaire
La série américaine de bridge, Volume II

Titre de l'édition américaine :

The Intermediate American Bidding System
American Bridge Series, Volume II

Publié par Lybrary.com — <http://www.lybrary.com>

© 1998 Chris Hasney et Jerry Pottier

© 2010 pour l'édition française, traduction par Alain Lacourse

Tous droits réservés.

Usage autorisé

Ce livre électronique est destiné uniquement à des fins personnelles. La location ou le visionnement public de ce livre électronique est prohibé. Tout autre usage de ce livre électronique, incluant sa reproduction à des fins autres que celles sus-mentionnées, sa modification, sa distribution ou sa réédition sans le consentement écrit de Lybrary.com est prohibé. Nous avons des termes spécifiques pour les bibliothèques. Veuillez nous contacter pour plus de détails.

Avis de non-responsabilité

Malgré les meilleurs efforts dans la préparation de ce livre électronique, Lybrary.com n'offre aucune garantie (explicite ou implicite, incluant, mais n'étant pas limité à, la non-contrefaçon, la revente ou l'adéquation à un usage particulier) quant à l'exactitude, l'applicabilité, l'adéquation ou la complétude du contenu de ce livre électronique. L'information contenue dans ce livre électronique vise uniquement des fins éducatives. Par conséquent, si vous décidez de mettre en application les idées contenues dans ce livre, vous assumez l'entière responsabilité de vos actions.

Lutte contre le crime

Aidez-nous à identifier les criminels. Éventuellement, la copie illégale entraînera une augmentation du prix des livres électroniques ou elle rendra la production de tels produits impossible. Si vous êtes témoin d'activités suspectes, veuillez nous contacter à crime@lybrary.com ou à toute autre de nos adresses postales ou électroniques.

Commentaires

Veuillez nous informer de toute erreur à errors@lybrary.com. Nous vous sommes reconnaissants de nous communiquer toute erreur, incluant les erreurs typographiques, et tout commentaire que vous aimeriez formuler.

Remerciements

Nous aimerions remercier les personnes suivantes dont le soutien, les encouragements, les suggestions, les corrections et les questions nous ont aidés à produire les volumes I et II de la *série américaine de bridge* : Scott Bales, Roger Boyar, Mohamed Chouocri, J. Clegg, William Cook, Gary Fan, Louise Frettem, Sid et Abby Ismail, Davis Kulis, Stephen Leech, Ruth McGlothlin, John McLeod, Julian Mott, Jan Roelof de Piper, Art Salwin, David Shreiner, Ken Shrum, Tan Kian Soon, «The Turkeys», Karen Walker, Winonaw Wenzel et Virginia Wynne.

Un fait vraiment extraordinaire est que, à l'exception des «Turkeys» et Ruth McGlothlin, nous n'avons jamais rencontré ces merveilleuses personnes. Toutes sont intervenues dans nos vies via internet. Quelle belle époque !

Nous devons quelques remerciements particuliers à Charles Hall et Sherry Hasney pour leur correction méticuleuse du volume I et à Pam Staller pour nous avoir donné les notes de son père, Bob Jones.

Finalement, ce travail n'aurait pu être publié sans l'aide de Rebecca Elicio, qui a transformé notre ébauche en livre. Merci pour ton aide, Becky, et nous espérons que tu as un peu appris sur notre merveilleux jeu par la même occasion.

Préface

Bien que j'aie joué un peu au bridge durant mes études collégiales, j'ai commencé à apprendre ce jeu en 1984 lorsque je me suis rendu au «Thunder Mountain Bridge Club» à Sierra Vista, en Arizona. J'y ai fait la connaissance de Bob Jones, qui était un joueur expert et un merveilleux instructeur. Malheureusement, je n'étais pas un élève très régulier. Mon temps au club fut limité par ma carrière, d'autres loisirs et une maladie, que j'ai développée vers la fin de 1986. Heureusement, un groupe de personnes se rencontrèrent de temps à autre à la résidence de Don Conner pour jouer des robres ; ces parties furent agréables et m'ont aidé à maintenir un intérêt pour le bridge.

Presque tous les ans, Bob, quelques-uns de ses amis de longue date provenant du sud de la Californie et ses nouveaux amis provenant de l'Arizona se rencontraient à l'un des lacs de l'Arizona pour une balade en péniche. Le beau-fils de Bob lui avait rapporté un drapeau de la Turquie qu'il avait obtenu durant un voyage militaire ; nous l'utilisons en guise de pavillon. Ce drapeau est à l'origine du nom «Turkeys» pour désigner officiellement notre groupe.

La majorité des «Turkeys» sont des joueurs de bridge. Plusieurs, comme Bob, étaient et sont encore très bons à ce jeu. Donc, lorsque nous ne sommes pas en train de pêcher, faire de la randonnée, skier, etc., nous jouons au bridge. Ce fut un bon endroit pour acquérir de l'expérience au robre.

Deux événements majeurs eurent lieu en 1995. Le premier fut la mort de Bob en janvier. Le second fut mon invalidité due à la détérioration de mon état de santé causée par ma maladie, le syndrome de fatigue chronique (SFC). Le bridge devint une forme de réhabilitation et quelque chose d'utile à faire de tout le temps dont je disposai alors.

Avant la mort de Bob, un autre expert du bridge, Jerry Pottier, s'installa dans notre localité et commença à jouer au bridge dans notre cercle. Bob et lui jouèrent ensemble à plusieurs occasions, écrasant presque toujours les autres paires. Ils avaient quelques divergences d'opinions sur la théorie des enchères, mais ils s'accordaient sur la plupart des éléments des enchères de style américain. Et bien sûr, leur jeu de déclarant et de défense était superbe. Leur partenariat ne dura pas longtemps — ce n'était tout simplement pas équitable pour le reste des joueurs.

Jerry commença à enseigner au club local et quelques-unes de ces idées semblèrent un peu bizarres. Ce qui se passait en réalité était que mes bases du bridge étaient moins qu'adéquates, ayant manqué quelques classes vitales de la série de leçons de Bob. De plus, j'achetais et je lisais beaucoup de livres sans réaliser qu'ils créaient des conflits dans la structure de mes enchères. Donc, plusieurs notions que Jerry considérait tellement élémentaires qu'il ne croyait pas devoir les traiter s'avérèrent manquantes de mes connaissances du bridge.

Bien sûr, cela engendra de la frustration et Bob ne fut éventuellement plus disponible pour m'aider à résoudre les conflits. Je finis par réordonner les morceaux.

Bob a laissé une boîte remplie de plans des leçons de ses classes de bridge qu'il donna durant les 10 années précédentes. Les notes n'étaient dans aucun ordre particulier ; j'ai donc commencé à copier et à organiser les pages, plusieurs étant gribouillées au verso d'enveloppes, de factures, etc. (Bob détestait gaspiller du papier.) Vers la fin de cette tâche, je pris d'autres leçons de Jerry et de Billy Miller. Je fus de nouveau confus.

Je mis en suspens les leçons que Billy me donnait sur le style 2/1 et je me concentrai à changer les notes de Bob et les leçons de Jerry en quelque chose de cohésif. Je décidai d'en faire des livres, chacun bâtissant sur le précédent. Jerry fut instrumental pour m'aider à décider l'ordre des notions. Ses corrections méticuleuses des chapitres de chaque livre amenèrent à la résolution des conflits que j'avais et révélèrent tous les trous dans ma compréhension des notions de base.

Ce volume fut le plus difficile. Mon intention était de le limiter aux notes de Bob. Mais Jerry et moi avions déjà complété le volume III avant d'entreprendre la rédaction du volume II. Armé de la connaissance de ce qui est contenu dans le livre suivant, je réalisai qu'il aurait été inapproprié d'utiliser exclusivement les méthodes de Bob, puisque certaines sont en conflit avec ce qui sera enseigné au niveau suivant.

Par conséquent, il s'agit d'un livre inhabituel. Je me plais à le voir comme une conversation entre Bob et Jerry, le volume I étant un cours donné par Bob et les volumes III et IV, par Jerry. Dans ce livre, nous présentons la façon dont Bob enseignait les choses, comme en témoignent ses notes. Nous décrivons également ce que plusieurs ouvrages ont à dire sur certains sujets. Nous présentons aussi les commentaires de Jerry sur les méthodes à adopter, qui sont compatibles avec la prochaine étape. Tout au long du livre, nous définissons notre traitement pour que toute personne jouant les systèmes *américain intermédiaire* et *américain intermédiaire plus* connaisse exactement la signification des enchères de son partenaire. Plus de problèmes du genre : «Eh bien, ce n'est pas la façon dont je l'ai appris, partenaire.»

Pourquoi tout ceci ? J'ai passé énormément de temps aux tables de partenariat et j'ai beaucoup joué sur internet. Je suis fatigué des systèmes incomplets et incongrus, et des problèmes d'enchère et de défense qui les accompagnent. J'ai réalisé que si j'en suis fatigué, d'autres doivent l'être aussi. Ce livre aidera peut-être.

Chris Hasney

Introduction

Bienvenue au volume II de la *série américaine de bridge*. Le volume I, *le système d'enchères américain de base*, a introduit les notions fondamentales des enchères et du maniement de la carte au bridge. Le style était basé sur les enchères américaines de style «Goren», incluant quelques changements mineurs tels que l'ouverture à la majeure cinquième, les interventions à saut faibles, et un peu plus sur la convention *Stayman* que ce qui est généralement joué au niveau de base.

Dans ce livre, nous traitons des méthodes d'enchères modernes qui sont plus ou moins considérées comme le *standard américain* au début du vingt-et-unième siècle. Nous traiterons des ouvertures à deux faibles, du soutien limite et d'une foule d'autres traitements et conventions. Si vous comptez jouer au bridge dans toute autre partie que celles privées, ce qui est enseigné dans ce livre est le niveau *minimal* de connaissance que vous devriez avoir.

Une fois confortable avec ce matériel, vous devriez être apte à rivaliser dans un club de bridge duplicata et dans des tournois. Vous serez aussi plus à l'aise dans des parties libres de niveau avancé et celles sur internet.

Lorsque vous aurez maîtrisé ce niveau d'enchères et de maniement de la carte, vous pourrez alors commencer à étudier d'autres systèmes d'enchères. Vous devriez faire cela pour deux raisons. Cela améliorera votre compréhension de ce que les autres joueurs pourraient jouer lorsque vous les rencontrez en compétition. Aussi, lorsque vous progresserez, vous voudrez apprendre à enchérir et à jouer de manière plus efficace.

Nous espérons que vous poursuivrez votre éducation du bridge avec l'étude du volume III, *le système d'enchères américain avancé*, et peut-être même du volume IV, *le*

système d'enchères américain expert. Néanmoins, vous devriez vous familiariser avec d'autres approches telles que le *2/1 impératif à la manche*, *précision* et *ACOL*, au moins leur version de base.

Tel que mentionné dans la préface, ce livre est partiellement basé sur les leçons de Bob Jones. Veuillez nous excuser de le citer ou de référer à son approche, mais il était un grand joueur, un excellent enseignant et nous croyons que ses idées valent d'être répétées. Les commentaires de Jerry Pottier ont été insérés aux endroits appropriés, tout comme le sont les commentaires au sujet du système *Standard American Yellow Card* (SAYC) et du «standard généralement accepté» tel que définis dans plusieurs ouvrages¹.

Si vous êtes nouveau au bridge, vous trouverez peut-être ce livre dure à suivre. Nous présumons que vous êtes déjà initié à toutes les notions traitées dans le volume I, même s'il y a un peu de redondance intentionnelle. Par conséquent, vous devriez peut-être au moins lire le premier volume avant de plonger dans celui-ci. Même si vous jouez depuis plusieurs années, vous voudrez peut-être feuilleter le volume I, puisqu'il traite de certaines notions de base qui ont été en quelque sorte oubliées durant les 30 dernières années, malgré qu'elles soient encore applicables à tous les niveaux.

Comme précédemment, nous concluons ce livre en définissant des accords spécifiques. Il y aura le système *américain intermédiaire* et une version *plus*. Ces systèmes vous permettront de progresser doucement et efficacement sans vous surcharger. Veuillez ne pas ajouter ou soustraire des «gadgets» de ces systèmes, sinon vous détruirez leur raison d'être. Souvenez-vous que notre but est d'établir un accord de partenariat effectif sans négociation. Nous espérons que ce volume aidera à l'atteinte de cet objectif.

1. Nous faisons plusieurs références à SAYC, au *standard américain* et au *standard* dans ce livre. SAYC et le *standard américain* sont des lignes directrices spécifiques d'enchères promulguées par l'*American Contract Bridge League* (ACBL) dans le but d'aider les joueurs à trouver un terrain d'entente. Malheureusement, ces méthodes sont le résultat du travail d'un comité et elles ne constituent donc pas un système complet. Nous applaudissons la tentative de l'ACBL de fournir la fondation d'un système d'enchères naturel, de style américain. Nous ne nous en moquons pas; nous allons plutôt au-delà, remplissant ce que nous percevons comme ses trous. Notre usage du terme *standard* reflète ces choses qui sont communément ajoutées au *standard américain* par les joueurs expérimentés, qui utilisent des méthodes d'enchère et de maniement de style *américain standard*. Le comité de l'ACBL sur le *standard américain* trouvera peut-être ce livre utile lorsqu'il discutera des changements possibles au *standard américain*.

Table des matières

Remerciements	v
Préface	vii
Introduction	xi
1 Ouvertures à la couleur au palier de 1, réponses et surenchères	1
1.1 Quand et comment ouvrir?	2
1.2 Améliorer votre style	6
1.3 Définir votre force	6
1.4 Réponses et surenchères	10
1.4.1 Lorsque le répondant a une main minimale avec fit	12
1.4.2 Lorsque le répondant a une main intermédiaire avec fit	15
1.4.3 Lorsque le répondant a une main maximale avec fit	19
1.4.4 Lorsque le répondant n'a pas de fit dans la couleur de l'ouvreur	24
1.4.5 1SA impératif sur une ouverture à la majeure	27
1.4.6 Notions additionnelles sur les splinters	31
1.5 Voici ces notions annoncées pour plus tard	33
1.5.1 Lorsque les points ne comptent plus	33
1.5.2 Notions additionnelles sur les inversées et les changements à saut	34
1.5.3 Enchères impératives : notre méthode et la méthode standard .	39
2 Ouvertures à la couleur au palier de 2	47
2.1 Un peu d'histoire	47
2.2 Ouverture à 2 faible	48
2.2.1 Généralités	49
2.2.2 Répondre à l'ouverture à 2 faible du partenaire	51
2.2.3 Intervention	54

2.3	L'ouverture à 2 trèfles : forte, artificielle et impérative	54
2.3.1	Quand ouvrir à 2T?	55
2.3.2	Répondre à l'ouverture de 2T du partenaire	56
2.3.3	Surenchères	57
2.3.4	Intervention	57
3	Sans-atout	59
3.1	Plages et distributions des ouvertures à sans-atout	59
3.2	Transfert	62
3.2.1	Transfert Jacoby	62
3.2.2	Extensions au Transfert Jacoby	64
3.2.3	Plages du transfert Jacoby	64
3.2.4	Répondre à un transfert	65
3.2.5	Surenchères suite à un transfert	66
3.2.6	Lorsque le répondant possède les deux majeures	67
3.2.7	La seconde surenchère de l'ouvreur	68
3.3	Stayman et autres notions	69
3.3.1	Stayman pour les mineures	69
3.3.2	Inviter et se sauver dans une couleur mineure	70
3.3.3	Checkback Stayman	72
3.3.4	Puppet Stayman	72
3.4	Interventions	73
3.5	Lorsque nous intervenons à 1SA	73
4	Barrages et ouvertures en troisième et quatrième positions	75
4.1	Barrages	75
4.1.1	Barrages en 1 ^{re} et 2 ^e positions	75
4.1.2	Barrages en 3 ^e et 4 ^e positions	77
4.1.3	Namyats	78
4.2	Ouvertures au palier de 1 en 3 ^e position	78
4.2.1	Répondre à une ouverture faible	81
4.2.2	Surenchère de l'ouvreur	81
4.2.3	Convention Drury	82
5	Enchères défensives	85
5.1	Révision du volume I	85
5.2	Nouveaux concepts	87
5.2.1	Cue-bid Michaels	87
5.2.2	Extensions à Michaels	89

5.2.3	Sans-atout inusité	89
5.2.4	Extensions au sans-atout inusité	91
5.2.5	Mathe sur les ouvertures fortes et artificielles à 1T	91
5.3	Enchères défensives sur les ouvertures à 1SA	92
5.3.1	Méthodes naturelles	92
5.3.2	DONT	92
5.3.3	Astro	93
5.3.4	Becker	93
5.3.5	Ripstra	94
5.3.6	Suction	94
5.3.7	Brozel	94
5.3.8	Autres méthodes	95
5.4	Contres spéciaux	95
5.4.1	Contre de réponse	96
5.4.2	Contre Rosenkranz	97
6	Lorsque les adversaires entrent dans nos enchères	99
6.1	Concepts généraux	100
6.1.1	Principes généraux	100
6.1.2	Évaluation de votre main	101
6.2	Lorsque nous ouvrons et qu'ils interviennent	102
6.2.1	Contre négatif	102
6.3	Lorsque nous ouvrons et qu'ils font un contre d'appel	107
6.4	Lorsqu'ils interviennent à sans-atout	108
6.5	Actions lorsque l'ennemi montre un bicolore	109
6.6	Contres spéciaux	111
6.6.1	Contre de soutien	111
6.6.2	Contre compétitif	112
6.6.3	Extensions au contre compétitif fait par l'ouvreur	113
6.6.4	Contre maximal	114
7	Autres conventions pour AI+	117
7.1	Améliorations à Blackwood et Gerber	117
7.1.1	Keycard Blackwood	118
7.1.2	Roman Keycard Blackwood	119
7.2	Alternatives à l'ouverture de 2K faible	121
7.2.1	Mini-Roman	121
7.2.2	Flannery	121
7.2.3	Contre d'ouvertures artificielles	124

7.3	Mineures inversées	125
7.4	Quelques conventions populaires que nous n'utilisons pas	127
7.4.1	Soutien Bergen	127
7.4.2	Relais Walsh	128
7.4.3	Enchère interrogative Mathe	129
8	Diverses petites choses	131
8.1	Éthique	131
8.2	4SA — Quand est-ce Blackwood?	133
8.3	Principes fondamentaux	135
9	Jeu de déclarant et de défense	151
9.1	Compter les cartes	151
9.2	Quelques principes de jeu de déclarant	152
9.3	Jeu de défense	157
9.3.1	Défendre durant les enchères	158
9.3.2	Entamer	158
9.3.3	Jeu de défense	159
10	Vous l'avez lu. Maintenant, jouez-le!	161
10.1	Comment intégrer tout ceci dans votre jeu	161
10.1.1	Année 1 — Américain intermédiaire	162
10.1.2	Année 2 — Américain intermédiaire plus	163
10.2	Lectures requises et recommandées	165
10.2.1	Américain intermédiaire	165
10.2.2	Américain intermédiaire plus	166
	Cartes de convention	167
10.3	Américain intermédiaire - ACBL	168
10.4	Américain intermédiaire - FFB	169
10.5	Américain intermédiaire plus - ACBL	171
10.6	Américain intermédiaire plus - FFB	172
	Glossaire Français-Anglais	175
	Index	187

Chapitre 1

Ouvertures à la couleur au palier de 1, réponses et surenchères

Avant de débiter, veuillez noter que nous tentons d'accomplir deux choses dans ce livre. Nous enseignons notre propre approche des enchères tout en vous laissant savoir ce qui est considéré «standard» dans la mesure du possible. Comme au volume I, nous utilisons les notes de Bob Jones lorsque cela est approprié, mais nous allons aussi analyser les méthodes «standards» telles qu'enseignées par Bob et les comparer aux méthodes préconisées par Jerry lorsqu'il y a un conflit entre les deux. Nous désirons que vous connaissiez le «standard», mais aussi que vous en connaissiez les failles. Nous en corrigerons quelques-unes dans ce volume et les autres, dans les volumes suivants.

Ce chapitre vous semblera certainement très long et fastidieux. Si nous devions donner une classe sur ce livre, nous devrions probablement 6 à 8 semaines uniquement sur les notions contenues au chapitre 1. Nous avons considéré la possibilité de le segmenter en plusieurs chapitres, mais il n'y a pas de bonne façon de le faire. Nous n'espérons pas que vous le digériez en une seule séance. Prenez votre temps, prenez de petites bouchées à la fois et révisez souvent.

1.1 Quand et comment ouvrir ?

Plusieurs bons joueurs concluront d'ouvrir les enchères avec une main donnée, peu importe la méthode utilisée. Cependant, nous croyons que notre méthode a plus de sens. Elle vous aidera à éviter les mauvaises ouvertures tout en trouvant les bonnes ouvertures que plusieurs joueurs passeraient ou ouvriraient d'instinct, pensant faire une ouverture faible. Ouvrez les enchères avec toute main contenant :

1. au moins 13 points d'honneurs¹, ou
2. au moins 2½ levées rapides ET soit une couleur de 5+ cartes, soit toute distribution 4-4-4-1 (n'importe quel ordre), peu importe le nombre de points d'honneurs.

Dans le volume I, vous comptiez les points de distribution et les points d'honneurs pour déterminer si votre main était assez forte pour ouvrir les enchères. Dorénavant, les points de distribution seront comptés *uniquement* lorsque votre partenaire et vous aurez trouvé un fit. Donc, nous regardons d'abord si nous avons au moins 13 points d'honneurs. Si c'est le cas, nous ouvrons les enchères. Si ce n'est pas le cas, nous comptons les levées rapides et les levées de longueur. Avec cette méthode, au moins 2½ levées rapides et 4½ levées rapides et de longueur sont requises pour ouvrir les enchères. Ne vous inquiétez pas, voici les explications.

Supposons que vous recevez Rxxxx, xx, Axx, Axx. Cette main contient 12 points «Goren». Donc, en *américain de base*, vous auriez passé avec cette main, mais vous vous seriez détesté de l'avoir fait. C'est une jolie main et vous le saviez instinctivement. Mais votre méthode «standard» vous dictait de passer et vous obéissiez.

Supposons que nous comptons un *point de longueur* pour la 4^e carte et chaque carte additionnelle dans votre plus longue couleur, puis ½ point de longueur pour la 4^e carte et chaque carte additionnelle dans les autres couleurs. Dans la main donnée ci-haut, combien de points de longueur avez-vous? Comptez 1 point par carte pour le 4^e et le 5^e pique. C'est tout puisque vous n'avez pas d'autre couleur d'au moins 4 cartes. Donc, vous avez 2 points de longueur dans cette main.

1. Soustrayez un point pour une main ne contenant aucun as et un point pour une distribution 4-3-3-3 (n'importe quel ordre).

Ouvertures à la couleur au palier de 1, réponses et surenchères

Combien de levées rapides avez-vous ? (Réviser le volume I au besoin.) Le roi de pique vaut $\frac{1}{2}$ et les deux as valent 1 chacun, ce qui donne un total de $2\frac{1}{2}$ levées rapides.

Qu'avons-nous indiqué comme nécessaire pour une ouverture en utilisant la méthode des levées rapides et de longueur ? Il s'agissait de $2\frac{1}{2}+$ levées rapides et de $4\frac{1}{2}+$ levées rapides et de longueur. Regardez la main de nouveau. C'était Rxxxx, xx, Axx, Axx. $2\frac{1}{2}$ levées rapides, plus 2 levées de longueur, pour un total de $4\frac{1}{2}$ levées rapides et de longueur. Ceci peut s'écrire « $2\frac{1}{2} - 4\frac{1}{2}$ », mais souvenez-vous que la portion $2\frac{1}{2}$ ne contient que des levées rapides, alors que la portion $4\frac{1}{2}$ est le total des levées rapides et des levées de longueur. Ces deux éléments doivent être présents pour que la main puisse être ouverte, à moins que le critère des 13 PH soit rempli.

Maintenant, vous pouvez ouvrir cette main avec confiance, sachant qu'il s'agit bien d'une main d'ouverture. Vous pouvez ne pas tenir compte de cette méthode « $2\frac{1}{2} - 4\frac{1}{2}$ » pour le moment, tant que vous comptez correctement les levées rapides. Nous vous avons donné une méthode alternative pour arriver à la même conclusion. Cette méthode est $2\frac{1}{2}+$ levées rapides et une couleur de 5+ cartes, ou $2\frac{1}{2}+$ levées rapides et trois couleurs de 4 cartes.

Pourquoi trois couleurs de 4 cartes ? Changeons la main légèrement. Vous détenez maintenant x, Rxxx, Axxx, Axxx. Combien avez-vous de levées rapides ? Oui, $2\frac{1}{2}$, comme avant. Combien avez-vous de levées de longueur ? Vous n'avez pas de couleur plus longue. Choisissez donc une couleur de 4 cartes comme couleur primaire et comptez 1 point pour la 4^e carte. Ajoutez maintenant $\frac{1}{2}$ point pour la 4^e carte dans chacune des deux autres couleurs. Vous avez donc un total de 2 levées de longueur. Ajoutez les $2\frac{1}{2}$ levées rapides et vous avez $2\frac{1}{2} - 4\frac{1}{2}$. Vous remplissez le critère et vous devriez ouvrir avec cette main. Notez que vous auriez aussi ouvert en *américain de base*, puisqu'elle contient 13 points Goren.

La méthode des levées rapides et de longueur n'était pas enseignée par Bob Jones et elle n'est pas standard. Par contre, nous sommes certains que Bob aurait ouvert les deux mains données en exemple ; il l'aurait fait parce qu'il savait que c'était la bonne action, mais il n'aurait pas pu vous donner la formule. En ajoutant la méthode des levées rapides et de longueur, nous pouvons valider notre instinct.

Maintenant que nous savons *quand* ouvrir, voyons *comment* ouvrir.

1. Avec une couleur majeure de 5+ cartes, ouvrez dans cette couleur.

Exception : si le trèfle est plus long que le pique et que votre main est assez

Le système d'enchères américain intermédiaire

- forte pour effectuer une inversée, alors ouvrez à 1T ; sinon, ouvrez à 1P.²
2. Avec deux couleurs majeures de 5+ cartes, ouvrez à 1P, sauf si :
 - (a) la couleur coeur est plus longue, et
 - (b) la main est qualifiée pour une enchère inversée.³
 3. Sans une couleur majeure de 5 cartes, ouvrez dans une mineure.
 - (a) Exception 1 : avec 4 coeurs, 5 carreaux, un singleton ou une chicane à pique et des valeurs insuffisantes pour une inversée, ouvrez à 1C. C'est bien une majeure quatrième, mais cela vous permettra d'annoncer ensuite les carreaux si votre partenaire enchérit à 1P, ce qui se produira souvent. Tous les bons joueurs aux niveaux intermédiaire et supérieurs comprennent cette possibilité ; ils en tiendront compte. Mais pourquoi ne pas annoncer *1K, P, 1P, P, 1SA* ? La raison est que votre enchère de 1SA implique une certaine tolérance pour les piques de votre partenaire (2 cartes ou à tout le moins un singleton A ou R). Aimerez-vous entendre votre partenaire surenchérir à 2P, voire 3P, dans cette séquence lorsque vous avez une chicane ou un singleton ? Pas vraiment, mais c'est souvent ce qui se produit. Donc, ouvrez à 1C, vous permettant ainsi une redemande convenable.
 - (b) Exception 2 : Avec trois couleurs de 4 cartes et une main d'ouverture de force minimale (main de 1 enchère), ouvrez dans la couleur immédiatement sous le singleton. Vous serez souvent forcé d'ouvrir dans une majeure de seulement 4 cartes, même si ces cartes sont 2345. C'est ainsi. Voici quelques exemples :
 - i. x, xxxx, ARxx, Axxx — ouvrez à 1C
 - ii. xxxx, x, ARxx, Axxx — ouvrez à 1K
 - iii. ARxx, Axxx, x, xxxx — ouvrez à 1T
 - iv. xxxx, ARxx, Axxx, x — ouvrez à 1P
 4. Avec deux mineures de 3 cartes et aucune majeure cinquième, ouvrez les enchères dans la plus forte des deux couleurs mineures. Si elles sont de force égale, ouvrez à 1T. Il s'agit d'un changement par rapport au volume I. Bob et plusieurs experts enseignaient à leurs élèves de toujours ouvrir à 1T dans cette situation. Cela a l'avantage d'être plus facile à saisir pour les étudiants ; ils n'ont pas à se casser la tête à évaluer quelle mineure est la plus forte ou si elles

2. Dans le volume I, vous ouvriez les mains noires 5-5 à 1T. Dorénavant, vous ouvrirez les mains noires 5-5+ à 1P.

3. Souvenez-vous qu'il s'agit d'environ 19+ PH ou l'équivalent en force de jeu, dû à une distribution inhabituelle. À mesure que vous progresserez, vous pourrez alléger un peu cette contrainte, peut-être aussi bas qu'un bon 17, mais ne le faites pas à ce moment-ci.

Ouvertures à la couleur au palier de 1, réponses et surenchères

sont relativement égales. Cependant, il y a un avantage à ouvrir la plus forte des deux. Si votre camp devait défendre, vous voudriez que votre partenaire entame dans votre plus forte mineure. Ne vous en faites pas avec ce point ; nous le résoudrons au volume III en vous interdisant d'ouvrir à carreau avec seulement 3 cartes.

5. Avec deux couleurs mineures de 4 cartes et aucune majeure cinquième, ouvrez à 1K.
6. Avec deux couleurs mineures de 5+ cartes, ouvrez à 1K, à moins que :
 - (a) la couleur trèfle soit plus longue, et
 - (b) vous avez les valeurs requises pour une inversée, auquel cas vous pouvez ouvrir à 1T, planifiant de redemander à carreau.
7. Avec 4 carreaux, 5 trèfles, une force insuffisante pour une inversée et un singleton ou une chicane à pique, ouvrez à 1K. Ainsi, vous ne vous retrouverez pas à devoir redemander à trèfle si les enchères sont *1T, P, 1P, P*, cachant ainsi les carreaux. Souvenez-vous que vous ne pouvez pas ouvrir à 1T et ensuite redemander à carreau ; c'est une inversée montrant une main forte. Si vous (ou votre partenaire) ne supportez pas de jouer ainsi, alors ouvrez à 1T et redemandez à 2T si nécessaire. Cette redemande indique 6 cartes à trèfle, mais tant pis.
8. Avec 5+ carreaux et 4 trèfles, ouvrez à 1K.
9. Avec une distribution 4-4-3-2, ouvrez à 1K. C'est standard lorsque vous jouez la majeure cinquième. Dans le volume III, nous ouvrirons cette main à 1T, qui devra être annoncé, mais ne le jouez pas ainsi pour le moment.
10. Avec 6+ trèfles et aucune autre couleur de 6+ cartes, commencez par ouvrir à 1T, mais soyez prudent avec vos surenchères. Ne surenchérissez pas dans une couleur plus chère (excepté pour soutenir votre partenaire) au palier de 2 ou plus à moins que votre main ne soit assez forte pour une inversée. Ne faites que redemander à trèfle, ce qui indique une couleur de 6+ cartes.⁴

Avant de laisser ce sujet, discutons des «mineures de commodité». Dans le volume I, nous disions que d'ouvrir à 1T avec deux couleurs mineures de 3 cartes et aucune couleur majeure de 5 cartes ne s'agissait pas d'une «mineure de commodité». En réalité, c'est le cas, mais cela fait partie d'un tout. Avec l'arrivée de la majeure cinquième, qu'annoncez-vous avec une force d'ouverture, aucune majeure cinquième et aucune mineure quatrième ? Vous devez ouvrir une couleur mineure de 3 cartes, à moins que vous ne jouiez le *trèfle court* (2 cartes), qui n'est pas standard et doit être annoncé. Le fait d'ouvrir une couleur mineure de 3 cartes devint nommé «mineure de commodité».

4. C'est pour cette raison que nous ne redemandons pas à trèfle pour dire : «Partenaire, mon trèfle n'était pas court !» C'est une mauvaise pratique et nous ne le faisons pas.

Le système d'enchères américain intermédiaire

Avec le temps, les gens ont commencé à redemander leur couleur mineure de 5 cartes pour aucune autre raison que d'annoncer que leur enchère d'ouverture n'était pas de «commodité». Alors, les enseignants ont commencé à annoncer que les mineures de commodité n'existaient pas, uniquement pour mettre un frein à ces redemandes idiotes.

Si vous ouvrez les enchères à trèfle avec 5 cartes, ne la redemandez pas à moins de ne pas avoir le choix. Quand n'auriez-vous pas le choix? Lorsque votre partenaire répond 1SA et que vous avez un singleton et une main minimale. Si vous détenez une main minimale et que vous ouvrez les enchères à 1T, puis que votre partenaire répond 1K/1C/1P ou 1SA et que vous redemandez à 2T, alors vous montrez 6+ trèfles ou 5 trèfles avec un singleton, aucune couleur de 4+ cartes que vous pourriez enchérir au palier de 1 et aucun fit dans la couleur de votre partenaire (et aucune tolérance pour jouer à 1SA). Nous espérons que ce soit clair.

Nous avons suffisamment traité des ouvertures au palier de 1 à la couleur. Nous discuterons des ouvertures à sans-atout, des ouvertures au palier de 2 et des ouvertures de barrage plus loin.

1.2 Améliorer votre style

C'est ici que les choses commencent à changer substantiellement. Nous introduisons maintenant la notion de *soutien limite*. Souvenez-vous que les enchères sont basées sur le principe des enchères limitées. Ce concept est fondamental et vous devez limiter votre main de la façon la *plus descriptive possible* dès votre première opportunité de le faire. C'est vrai, que vous soyez ouvreuse, répondant, intervenant ou le partenaire de l'intervenant. Cela fait partie du concept de «partenariat» qui dit qu'aucun membre d'une paire ne devrait diriger les enchères ; plutôt, chacun décrit simplement sa main et le «capitanat» revient au joueur dont la main n'est pas limitée.

1.3 Définir votre force

Dans le reste de ce chapitre, nous vous montrerons comment définir votre force avec et sans la découverte immédiate d'un fit, par des méthodes d'enchères «standard» et

Ouvertures à la couleur au palier de 1, réponses et surenchères

d'autres plus avancées qui sont de niveau intermédiaire et qui sont souvent utilisées comme extensions au «standard» ou comme faisant partie du «standard mondial de bridge» et autres variantes du «standard».

Tout en gardant en tête que la valeur des mains augmente ou diminue au fil des enchères (en fonction de comment votre main et celle de votre partenaire s'accordent ensemble), nous allons effectuer quelques ajustements aux plages de valeur des mains. Dans le volume I, nous avons introduit le concept des mains à une enchère, deux enchères, trois enchères, etc., pour l'ouvreur et le répondant. Ces plages définissent combien de fois vous pouvez parler (faire une enchère non forcée) avec votre main.⁵

Premièrement, regardons les plages de répondant. Souvenez-vous qu'il y a de «bons» et de «mauvais» 9, 12, etc. Par exemple, un «bon» 12 pourrait être une main avec laquelle vous auriez ouvert les enchères ; elle contient 2½ levées rapides. Un «mauvais» 10 pourrait être une main qui contient une dame ou un valet doubleton et seulement 1 levée rapide. En d'autres termes, vous seriez embarrassé de tabler le mort si votre partenaire annonçait la manche ou le chelem en se basant sur le fait que vous avez montré une main de 10+ points. Voici le tableau.

Plage de répondant	Le répondant peut parler :
6 à un mauvais 10	1 fois
un bon 10 à un mauvais 13	2 fois (propose la manche)
13–16	3 fois (force la manche)
17–19	4 fois (essai de petit chelem)
20 et plus	5 fois (essai de grand chelem)

Comme vous pouvez le constater, il y a une autre façon de voir ces plages. Essentiellement, vous devez évaluer votre main selon le palier que vous comptez atteindre (ou, si vous préférez, le palier que vous pouvez atteindre avec sûreté) *si votre partenaire n'avait que les valeurs minimales montrées par son enchère d'ouverture*. Bien sûr, si l'ouvreur a une main plus forte que cela, votre main n'a pas besoin d'être aussi forte pour atteindre la manche, le petit chelem ou le grand chelem. Comprenez-vous ?

Jetons un oeil sur les plages d'ouvreur. Ces plages dictent les enchères de l'ouvreur lors de sa redemande, de manière à ce que le répondant connaisse sa force.

5. Pour plus de détails sur ce concept, nous vous recommandons fortement d'étudier *Bridge : Light Up Your Understanding of Bidding*, par Bill August. (Rutledge Books, Inc., 1995)

Plage réévaluée de l'ouvreur	L'ouvreur peut parler :
13–15	1 fois
16–18	2 fois (propose la manche)*
19–21	3 fois (force la manche)*
22–24	4 fois (essai de petit chelem)*
25–27	5 fois (essai de grand chelem)*

Les astérisques (*) indiquent que les références à la manche et aux chelems ne sont valides que si le répondant a montré une réponse minimale de 6–9 points de soutien. Cependant, même si le répondant n'a pas parlé, l'ouvreur est toujours tenu d'enchérir sa main à son palier maximum, de manière à ce que le répondant connaisse la force et la distribution de la main de l'ouvreur. Ceci permettra au répondant de réévaluer sa main, si cela est approprié. Cela aidera aussi le répondant à prendre les décisions entre se sacrifier ou défendre et ensuite à jouer les bonnes cartes si ce camp devait se retrouver en défense.

Veillez vous souvenir de notre insistance (pas «standard») à l'effet que le répondant *ne peut pas* compter ses points de distribution pour les chicanes, les singletons et les doubletons avant d'avoir découvert un fit 4–4, 5–3 ou mieux. Et souvenez-vous que l'ouvreur ne compte plus désormais ces points afin de déterminer si la main peut être ouverte. Tout ceci fait partie du processus de réévaluation de la main ; c'est pourquoi nous voulons montrer notre main à notre partenaire plutôt que de deviner ou de diriger les enchères. C'est pourquoi nous insistons pour que vous enchérissiez correctement et que vous «écoutiez les enchères». ⁶

Une fois qu'un fit est découvert, l'ouvreur et le répondant peuvent tous deux compter leurs points de distribution. La méthode Goren («standard») a été expliquée dans le volume I, mais nous allons vous montrer une méthode plus précise qui fait la distinction entre les fits 5–3, 4–4 et 5–4. Puisque vous allez employer le soutien limite et que vous allez développer des habiletés d'enchère qui vous permettront de reconnaître quel type de fit vous avez, vous pourrez alors attribuer la valeur appropriée à vos courtes. Une fois de plus, cette méthode n'est pas «standard», mais nous pensons qu'elle est supérieure à ce qui a été enseigné dans le passé.

6. Si vous deviez faillir à cette tâche, votre pauvre partenaire n'aura plus qu'à «écouter du prozac» !

Ouvertures à la couleur au palier de 1, réponses et surenchères

Lorsqu'un fit à l'atout a été trouvé (et *seulement* lorsqu'il a été trouvé), l'ouvreur et le répondant peuvent compter leurs points de distributions. Voici comment chacun devrait compter ses valeurs :

	Doubleton	Singleton	Chicane
Fit 5-3	1	2	3
Fit 4-4	2	3	4
Fit 5-4	3	4	5

Si vous ne savez quel type de fit vous avez, supposez que vous avez un fit 5-3 ou 4-4. Ne supposez jamais un fit 5-4 à moins de le savoir en vous basant sur des faits révélés durant les enchères.

Dans le volume I, nous vous avons dit que si un valet ou une dame était le seul honneur que le répondant avait dans la couleur de son partenaire et qu'il y avait présence d'un fit dans cette couleur, il pouvait compter un point additionnel pour cette carte. Ce fut utile alors, mais maintenant que nous disposons d'une meilleure méthode d'évaluation, vous devriez cesser de compter ce point. Comptez plutôt 2 points pour le 5^e atout et 1 point pour chaque atout additionnel lorsque votre partenaire en a montré au moins 5.⁷

Une dernière chose. Lorsque vous comptez les points de distribution, *souvenez-vous de ne pas compter les points d'honneur et les points de distribution si la couleur est trop courte pour que l'honneur soit utile*. Dans ces cas, ne faites que compter les points de distribution, comme suit :

1. Comptez 4 points pour un as singleton ou doubleton plus les points de distribution dans cette couleur.
2. Un roi singleton ne vaut que les points de distribution associés au singleton. (Et ne considérez pas ce roi comme $\frac{1}{2}$ levée rapide ; il ne vaut pas cela.)
3. Une dame ou un valet doubleton ou singleton ne vaut que les points de distribution de la couleur.

Les règles ci-dessus doivent être ajustées selon les enchères. Si votre partenaire annonce cette couleur subséquemment, vous pouvez augmenter la valeur de cet honneur légèrement. Ou encore, si votre adversaire de gauche enchérit alors que vous possédez

7. Certains préconisent 1 point pour le 4^e atout et 2 points pour chaque atout additionnel, mais nous avons déjà majoré les chicanes, les singletons et les doubletons ; nous voulons être prudents de ne pas surestimer nos valeurs.

Rx dans cette couleur, vous devriez diminuer la valeur du roi puisque l'as est probablement situé derrière lui. Ce genre d'ajustement deviendra plus facile à mesure que vous acquerez de l'expérience. Cependant, ce sujet a été traité de façon rigoureuse dans un livre qui devrait faire partie de votre bibliothèque. Ce livre s'intitule : *The Secrets of Winning Bridge*. Publié en 1969 par *Grosset and Dunlap* et réédité en 1997, il a été rédigé par Jeff Rubens, éditeur du magazine *The Bridge World*.

1.4 Réponses et surenchères

Nous avons révisé les plages de valeur pour l'ouvreur et le répondant, tenant compte des valeurs de distribution de façon appropriée ; nous pouvons maintenant nous tourner vers la réaction initiale du répondant et la suite des enchères.

Supposons que votre partenaire ouvre les enchères et que votre main contient moins de 6 points de soutien. À moins que vous ne déteniez une distribution exceptionnelle telle que décrite dans la section 1.5.1, passez, même si votre partenaire a ouvert à 1T ou 1K. Mais assurez-vous de compter les points de soutien, pas uniquement les points d'honneur. Si votre partenaire a ouvert dans une majeure et que vous avez 3 cartes ou plus dans cette couleur, vous avez un fit et vous pouvez compter vos points de distribution. Pareillement, si votre partenaire a ouvert à 1T ou 1K, vous savez qu'il a 3+ cartes dans cette couleur — si vous avez 5+ cartes dans cette couleur, vous savez que vous avez au moins un fit 5–3 et vous pouvez compter vos points de distribution.⁸

Alors, qu'arrive-t-il si vous deviez passer initialement, mais que la surenchère de votre partenaire révèle maintenant un fit ? Vous pouvez maintenant compter les points de distribution qui vous étaient jusqu'alors interdits. Donc, si votre partenaire vous entend passer son enchère d'ouverture, puis que vous enchérissez éventuellement, il comprend alors ce qui s'est passé — votre main a pu être réévaluée à une force supérieure. Il saura que votre enchère est basée sur des valeurs de distributionnelles et il sera prudent (ou il fera un barrage agressif) dans la suite des enchères.⁹

8. Dans le volume III, 4+ carreaux seront requis pour ouvrir à 1K ; ainsi, les fits 4–4 à carreau seront plus faciles à trouver. Ne le faites pas maintenant puisque cela n'est pas standard et que vous devez prendre de l'expérience avec le standard d'abord.

9. Cette idée d'attendre la découverte d'un fit avant que l'ouvreur et le répondant puissent compter leurs points de distribution n'est pas standard, mais nous croyons que cette méthode est la plus précise pour évaluer et réévaluer une main de bridge.

Ouvertures à la couleur au palier de 1, réponses et surenchères

Supposons que votre partenaire ouvre les enchères et que vous ayez une main horrible, mais que vous ayez un fit. Si votre adversaire de droite prend toute action autre que de passer, cela affecte-t-il ce que vous pouvez faire ? Par exemple, qu'arrive-t-il si votre partenaire ouvre à 1P, votre adversaire de droite contre et votre main est xxxx, chicane, xxxx, xxxxx. Que vaut cette main en points de soutien ? Elle vaut 5 points ; tous des points de distribution. Que faites-vous ? Eh bien, après une intervention sous la forme d'un contre d'appel, on s'attend à ce que vous annonciez 3P ! Oh là là !

Cela se nomme un *soutien à saut de barrage*. Cette enchère est maintenant tellement commune qu'elle n'est plus alertable, puisqu'elle est considérée «standard».

Plusieurs paires expérimentées utilisent aussi ce traitement suite à une intervention à la couleur, mais cela n'est pas standard et doit être alerté. Dans les méthodes standards et en *américain intermédiaire*, un soutien à saut lorsque l'adversaire de droite est intervenu dans une couleur est un *soutien limite*, qui sera expliqué plus bas.¹⁰

Soyez judicieux dans votre usage du soutien à saut de barrage. L'ouvreur s'attendra à un fit 5–4 au minimum et aucune valeur défensive dans la main du répondant. Assurez-vous que c'est ce qu'il constatera lorsque vous tablerez le mort. (Avec plus de valeurs, vous devriez prendre une autre action, un soutien simple peut-être.)

Il y a une autre enchère «standard» que vous pourriez annoncer avec une main relativement faible (5 à un mauvais 8 PH) suite à l'ouverture de votre partenaire et à une intervention ou à un passe de votre adversaire de droite. Cela se nomme un *changement à saut faible*. C'est un saut dans une nouvelle couleur et cela montre une bonne couleur de 6+ cartes, aucun fit dans la couleur du partenaire, aucun intérêt à trouver un contrat à sans-atout, à moins que l'ouvreur n'ait une main forte de 2 enchères ou plus et au moins un doubleton contenant un honneur dans votre couleur, et aucun intérêt à contrer les adversaires s'ils achètent le contrat.

Les changements à saut faibles ont été populaires pour un certain temps suite à leur invention et ils sont encore utilisés par plusieurs joueurs du système 2/1 impératif à la manche. Cependant, la popularité des changements à saut faibles est en déclin puisque les joueurs de niveaux avancé et expert trouvent de meilleurs usages pour le changement à saut. *En américain intermédiaire et sa version «plus», un changement à saut est toujours fort, montrant une main qui propose au moins la manche en réponse aux enchères du partenaire.* Lorsque nous passerons au système *américain avancé*, au

10. Cette enchère sera un soutien à saut de barrage au volume III. À nouveau, prenons tout ceci une étape à la fois. Apprenez le standard d'abord.

volume III, nous utiliserons le changement à saut comme mini-splinter dans toutes les séquences sauf une. Si vous désirez en connaître davantage sur les changements à saut, consultez votre professionnel de bridge local.

Regardons maintenant ce qui se produit lorsque le répondant détient les autres types de main de 1 enchère (6–9 points de soutien). Nous subdiviserons ces réponses en deux : celles avec fit et celles sans fit.

1.4.1 Lorsque le répondant a une main minimale avec fit

Lorsque le répondant a un fit (3+ cartes en soutien à une majeure, 5+ cartes en soutien à une mineure), son travail consiste à annoncer son fit et à limiter sa main. Avec une main de 1 enchère (6–9 points de soutien), le répondant effectue un soutien simple (par exemple : $1P, P, 2P$ ou $1K, P, 2K$). Cette idée du soutien simple est tempérée par l'avertissement suivant, qui est en quelque sorte «standard», mais qui peut être un point douloureux pour les nouveaux partenariats et qui est la source de débats continuels parmi les experts dont plusieurs utilisent l'énoncé «soutenir avec du soutien» pour indiquer que soutenir est prioritaire à décrire sa main à son partenaire. Nous n'y croyons pas. D'où notre avertissement qu'un soutien simple ne devrait pas être effectué si le répondant possède une couleur plus chère de 4+ cartes qui peut être montrée au palier de 1. Dans une telle situation, enchérissez graduellement, puis soutenez votre partenaire au plus bas palier possible lorsque c'est le moment de votre surenchère. Encore une fois, plusieurs personnes enseignent que le soutien devrait être immédiat ; nous ne sommes pas de cet avis.

Si le répondant effectue un soutien simple immédiat, le travail du répondant est alors terminé à moins que l'ouvreur ne demande qu'il annonce de nouveau en effectuant une enchère impérative ou invitante.

Pourquoi l'ouvreur annoncerait-il de nouveau ? En agissant ainsi, il annonce que sa main vaut 2 enchères ou plus après réévaluation ; il s'agit d'une proposition de manche ou mieux. Il fait un *essai de manche*, au minimum. (Il y a une exception, la *relance de barrage*, qui sera expliquée dans un instant.)

Comment l'ouvreur fait-il un tel essai de manche ? Il existe plusieurs façons. Dans un court moment, nous discuterons des moyens pour effectuer un essai de manche lorsque l'atout est une couleur mineure. Ils diffèrent des essais de manche lorsqu'une

couleur majeure a été annoncée et soutenue.

Lorsqu'une couleur majeure a été annoncée et soutenue, il y a les *essais de courte*, les *essais de longue*, les *essais de puissance*, les *essais demande d'aide*, les *essais 2 niveaux*, les *essais 3 niveaux* et plusieurs autres. Un des problèmes avec le «standard» est le manque d'entente sur les enchères d'essai. Donc, nous traiterons des enchères d'essai les plus communes et nous vous suggérerons lesquelles, à notre avis, devraient être jouées au niveau intermédiaire.¹¹ Voici les enchères d'essai :

1. **Essai de courte** : L'ouvreur redemande une nouvelle couleur sous la couleur d'atout au palier de 3. Cette enchère montre une couleur courte, habituellement un singleton. Si les valeurs du répondant sont situées à l'extérieur de cette couleur, il annonce la manche. Si ses valeurs (autre qu'un as) sont dans cette couleur, il ferme les enchères au palier de 3.
2. **Essai de longue** : L'ouvreur redemande une nouvelle couleur sous la couleur d'atout. Avec cette méthode, l'ouvreur montre une couleur secondaire de 4+ cartes qui n'est pas solide. L'ouvreur a besoin que le répondant ait un fit avec de bonnes cartes dans cette couleur pour avoir une chance de réussir la manche. Avec 3+ cartes comprenant au moins 3 PH, le répondant annonce la manche. Autrement, il ferme les enchères dans la couleur primaire de l'ouvreur au palier de 3.
3. **Essai demande d'aide** : C'est la méthode qu'enseignait Bob. Une fois de plus, cet essai est effectué avec une nouvelle couleur sous la couleur d'ouverture au palier de 3. Cela dit : «J'ai besoin d'aide dans cette couleur.» Si le répondant possède un doubleton, un singleton, une chicane ou une concentration d'honneurs dans cette couleur, il annonce la manche. Autrement, il ferme les enchères.
4. **Essai de puissance** : C'est la forme d'essai la plus commune chez les débutants. Il s'agit d'une enchère d'un de plus dans la couleur d'atout. Par exemple : *1P, P, 2P, P, 3P*. Cela dit : «Si tu es dans la partie supérieure de ton enchère, nous devrions pouvoir réussir la manche.» Avec un bon 8 à 9 points de soutien, le répondant annonce la manche. Avec moins de force, il ferme les enchères.
5. **Essai 2 niveaux et essai 3 niveaux** : Ces enchères d'essai sont plus avancées. Les essais 3 niveaux combinent les essais de courte, de longue et de puissance. Ils seront expliqués dans le volume III. L'essai 2 niveaux utilise une combinaison de méthodes pour faire la distinction entre les essais de courte et de longue. Veuillez consulter le livre de Kearsse pour les détails.

11. Pour plus d'information, consultez *Bridge Conventions Complete*, par Amalya Kearsse, Devyn Press, Inc.

Le système d'enchères américain intermédiaire

Une fois de plus, les essais ci-dessus sont tous utilisés lorsqu'une couleur majeure a été ouverte et soutenue. Les essais de manche montrent une main d'ouverture qui est réévaluée à une plage de 17–18 points suite à l'annonce du fit par le répondant. Ces essais ne sont pas applicables lorsqu'une couleur mineure a été ouverte et soutenue parce que, dans ce cas, le but premier est de trouver une manche à 3SA si possible. De plus, la plupart des joueurs de niveau intermédiaire et au-delà utilisent une convention connue sous le nom de *soutien mineur inversé*, qui sera expliquée plus loin dans ce livre.

Le soutien mineur inversé n'est pas joué dans le «standard», sauf si cela est convenu entre deux partenaires. Donc, comment l'ouvreur montre-t-il une main de 2 enchères une fois que sa couleur mineure ait été soutenue par le partenaire lorsque cette paire utilise les méthodes standards ? Dans ce cas, une redemande à trèfle sans saut par l'ouvreur suite à $1K, P, 2K, P$ est naturelle et montre une couleur d'au moins 4 cartes avec l'intention de poursuivre les enchères vers une manche potentielle. Une telle enchère est effectuée lorsque l'ouvreur désire montrer la distribution de sa main, tout en définissant que sa force se réévalue à près de 17 points. Le répondant peut poursuivre avec un double fit ; autrement, il ferme simplement les enchères à 3K.

L'ouvreur doit être prudent de ne pas faire une enchère inversée par inadvertance : $1T-2T-2K/C/P$ et $1K-2K-2C/P$ sont des inversées, montrant une main forte.¹² Par conséquent, si l'ouvreur redemande tout simplement la couleur d'atout ($1K-2K-3K$), cela est généralement un barrage, forçant les adversaires à effectuer leur réveil au palier de 3. Le répondant ne devrait pas enchérir cette couleur de nouveau à moins de balancer dans des conditions de vulnérabilité favorables. Dans une telle situation, il montre à l'ouvreur que sa main est située dans la partie supérieure de sa plage (8–9).

Retournons aux essais de manche en majeure. Suite au soutien simple du répondant, quel type d'enchère d'essai est recommandé aux joueurs de niveau intermédiaire ? Nous recommandons l'*essai demande d'aide* pour deux raisons. Premièrement, il est plus utile puisque l'ouvreur peut le faire avec une couleur secondaire courte (xx ou xxx, aussi appelée «fragment») ou longue (4+ cartes) et brisée. Deuxièmement, il est

12. Une virgule entre les enchères est utilisée lorsque les enchères des deux camps sont présentées. Par exemple, $1P, P, 2P$ montre l'enchère de l'ouvreur, le passe de son adversaire de gauche et l'enchère du répondant. Un tiret entre les enchères indique que seules les enchères du camp sont représentées. Par exemple, $1P-2P-3P$ montre l'enchère de l'ouvreur à 1P, la réponse du partenaire à 2P, puis la redemande de l'ouvreur à 3P. On considère que les adversaires passent à chaque opportunité. Aussi, à chaque fois que la notation T/C/P ou K/C/P, etc., est utilisée, cela indique que les couleurs peuvent être interchangées tant que la situation le permet.

plus ambigu, ce qui rend plus difficile le compte de la main pour les adversaires, plus dangereux d'entrer dans les enchères et, peut-être, plus difficile de trouver l'entame idéale.

Notez que l'essai demande d'aide n'est pas «standard», bien qu'il soit fréquemment ajouté aux méthodes de style standard. Aussi, si vous jouez l'essai demande d'aide, vous devez l'alerter. Finalement, cela implique que les séquences $1C-2C-3C$ et $1P-2P-3P$ changent de signification. L'enchère au palier de 3 devient une *relance de barrage*, comme vous venez de le voir pour les couleurs mineures. Cela se nomme *1-2-3 stop* et c'est alertable. Par conséquent, si vous jouez l'essai demande d'aide, vous jouez automatiquement *1-2-3 stop*. N'oubliez pas ce détail important.

1.4.2 Lorsque le répondant a une main intermédiaire avec fit

Dans le volume I, nous «temporisions» avec ces mains. Cette pratique était standard jusqu'à l'invention du *soutien limite*. Un soutien limite est une méthode montrant 10–12 points et au moins 4 cartes de soutien dans la couleur de l'ouvreur.¹³ Bien que certains systèmes utilisent d'autres enchères pour montrer un soutien limite, la méthode «standard», que nous approuvons, est de sauter immédiatement dans la couleur de l'ouvreur. Par exemple, $1P-3P$ est un soutien limite à pique. Par conséquent, un tel saut ne montre plus 13+ points de soutien comme lorsque vous étiez débutant et que vos soutiens à saut étaient impératifs.

Le *soutien limite* peut être utilisé pour les couleurs majeures et mineures. Puisque cette méthode est la plus utilisée par les joueurs de niveau intermédiaire qui jouent une forme de «standard américain», c'est la méthode que nous adopterons.¹⁴ (Et souvenez-vous que $1x$, *contre*, $3x$ est maintenant un barrage !)

Il y a trois avantages à jouer le soutien à saut immédiat par le répondant (plutôt que d'utiliser une enchère artificielle) pour montrer un soutien limite dans toutes les couleurs. Premièrement, c'est plus facile à mémoriser. Deuxièmement, cela consomme un palier d'enchère, rendant dangereuse toute action sophistiquée par les adversaires. Finalement, étant donné que cette enchère n'utilise pas une nouvelle couleur comme

13. Certains joueurs annoncent ce soutien avec seulement 3 cartes. Une telle entente est nécessaire lorsque le camp ne joue pas la convention *ISA impératif*. Nous en parlerons plus en détail dans un moment.

14. Par contre, si vous ajoutez le *soutien mineur inversé*, alors les séquences $1T-3T$ et $1K-3K$ auront une autre signification.

Le système d'enchères américain intermédiaire

enchère artificielle, les adversaires n'ont pas l'opportunité d'utiliser un *contre* pour indiquer leur couleur ou pour demander une entame dans cette couleur.

Nous avons mentionné que le soutien limite montre 10–12 points. De quel type de points s'agit-il? Certaines personnes insistent pour que ces points proviennent des honneurs. Nous avons consulté le livret sur le système standard de l'ACBL¹⁵ qui explique le système SAYC¹⁶, qui est le fruit d'efforts de l'*American Contract Bridge League* pour aider les joueurs à trouver un système commun d'enchères standards. Cela dit : «11–12 points de mort et un soutien d'au moins 3 cartes (dans une couleur majeure).» SAYC n'indique que «10–12 points». Le livre de conventions de Kearsce indique «10–12 points, incluant la distribution, et 4+ atouts (en majeure)». Root dit : «11–12 ou un très bon 10», mais ses exemples démontrent clairement qu'il s'agit de points de soutien, pas uniquement de points d'honneurs.

Si vous jouez la version de SAYC populaire au début des années 2000, un soutien limite montre 10–12 points de *soutien*, incluant les valeurs distributionnelles. Cela garantit au moins 3 atouts dans une couleur majeure, au moins 4 carreaux et au moins 5 trèfles. Si vous jouez le système *américain intermédiaire*, un soutien limite montrera aussi 10–12 points de soutien, mais cela garantira au moins 4 atouts à pique ou à coeur et au moins 5 atouts à carreau ou à trèfle.

Pourquoi SAYC ne requiert-il pas au moins 4 atouts dans une couleur majeure pour un soutien limite? C'est impossible parce que ce système n'inclut pas la convention *1SA impératif* (voir plus bas). Si elle est jouée (et nous l'employons en *américain intermédiaire*), elle permet de faire la distinction entre les soutiens à 3 cartes et à 4+ cartes. Pour montrer un soutien limite de 4+ cartes dans une couleur majeure, le répondant effectue un saut immédiat dans la couleur de l'ouvreur. Pour montrer un soutien limite de 3 cartes dans une couleur majeure, le répondant annonce d'abord 1SA (qui est impératif pour un tour lorsque la convention est utilisée), puis il saute dans la couleur de l'ouvreur. Au cas où vous vous le demanderiez, la convention *1SA impératif* n'est pas applicable suite à une ouverture dans une couleur mineure.

Les gens adorent utiliser des enchères conventionnelles, mais c'est parfois inapproprié. C'est le cas du soutien limite. *N'annoncez pas un soutien limite lorsque cela cacherait une couleur majeure de 4 cartes*. Faites simplement une enchère naturelle, puis attendez la redemande de l'ouvreur. Continuez alors d'enchérir naturellement

15. *ACBL Standard System Booklet*

16. *Standard American Yellow Card*

Ouvertures à la couleur au palier de 1, réponses et surenchères

en prenant soin de forcer les enchères au palier de 3. Souvenez-vous : si vous avez deux fits en majeure, l'un 4-4 et l'autre 5-4 (ou 5-3), le contrat devrait être joué avec le fit 4-4 comme atout. Il s'agit d'un concept fondamental. Il est vrai que le déclarant se sentira plus en sécurité avec 5 atouts dans sa main, mais en jouant la couleur 4-4 comme atout, un atout d'extra est disponible au mort pour couper les perdantes du déclarant et ce dernier sera peut-être en mesure de défausser une perdante sur la 5^e carte du fit 5-4. Faites-nous confiance à ce sujet si l'explication vous semble insuffisante à ce moment-ci.

Que fait l'ouvreur suite à un soutien limite effectué par le répondant ? Premièrement, l'ouvreur réévalue sa main, comptant ses valeurs de distribution. Ensuite, l'ouvreur fixe le contrat ou il explore davantage. La main du répondant est limitée ; l'ouvreur est le capitaine. Il peut :

1. Passer avec une main minimale et aucun intérêt pour la manche.
2. Annoncer la manche.
3. Faire un essai de chelem, en annonçant :
 - (a) 4SA, Blackwood (souvenez-vous de ne pas utiliser Blackwood si vous avez une chicane) ;
 - (b) un cue-bid. Après un soutien limite, une nouvelle couleur par l'ouvreur est un cue-bid, montrant le contrôle de premier tour dans cette couleur. Cela ne montre pas une deuxième couleur. Le cue-bid est une excellente façon de faire un léger essai de chelem sans pousser le camp au-delà du contrat sécuritaire au palier de 4. Le répondant accepte l'essai de chelem en annonçant aussi un cue-bid, montrant un as ou une chicane, ou il le refuse en annonçant la couleur d'atout au palier de 4.
4. Annoncer un chelem.
5. Annoncer 5SA, Joséphine, demandant au répondant d'annoncer le grand chelem s'il possède 2 des 3 plus forts honneurs dans la couleur d'atout. Autrement, le répondant annonce le petit chelem.
6. Note : Si le soutien limite est dans une couleur mineure, une nouvelle couleur par l'ouvreur au palier de 3 montre des valeurs additionnelles et cela est soit une enchère montrant un contrôle (cue-bid), soit une demande de contrôle, selon l'entente que vous avez avec votre partenaire. Il y a très peu d'information rédigée sur ce sujet puisque la convention *soutien mineur inversé* rend cette discussion inutile. Pour nous, une nouvelle couleur sera une enchère *interrogative*, demandant au répondant d'annoncer 3SA s'il possède un arrêt (A ou Rx) dans cette couleur. Sinon, le répondant annonce la mineure au palier de 4. Ici également, SAYC est muet sur ce sujet.

Évidemment, les séquences de chelem décrites ci-dessus requièrent toutes une main d'ouvreur. Cela ne se produit que rarement, mais cela arrive tout de même.

Nous n'avons pas encore discuté de l'impact des interventions sur le soutien limite. Si l'adversaire de gauche de l'ouvreur intervient dans une couleur (même un cue-bid de la couleur de l'ouvreur) au palier de 2, le soutien limite est applicable, mais la convention 1SA impératif ne peut évidemment plus être jouée pour distinguer entre les fits à 3 et à 4+ cartes de soutien. Donc, nous tendrons à avoir au moins 4 cartes de soutien dans cette situation. Si l'adversaire de gauche de l'ouvreur effectue un contre d'appel, le soutien à saut devient un barrage, tel qu'expliqué auparavant. Nous avons toutefois un moyen de montrer notre soutien limite. C'est la convention *Jordan*, qui fut inventée par Alan Truscott et popularisée par Robert Jordan.¹⁷

La convention 2SA Jordan (Truscott) est utilisée lorsque le partenaire ouvre les enchères au palier de 1 dans une couleur et que l'adversaire de droite du répondant contre, supposément comme appel. L'enchère à 2SA du répondant est conventionnelle, montrant un soutien limite de 4 cartes (parfois 3 bons atouts). Cela *n'est pas* pour jouer. L'ouvreur doit réévaluer sa main et annoncer la couleur d'atout au palier approprié.

Il y a quelques problèmes d'entente avec Jordan.¹⁸ Dans SAYC, Jordan est défini comme un soutien limite *ou mieux*. Kearsle le définit à «environ 9 ou 10», Root, à 10–12. La raison pour laquelle SAYC dit *ou mieux* est qu'ils réservent l'annonce *surcontre* pour les mains qui contiennent 10+ points et aucun fit dans la couleur de l'ouvreur. C'est raisonnable, mais nous n'aimons pas ce traitement. Si vous jouez SAYC, jouez la version *ou mieux*. En *américain intermédiaire*, cela montre un bon 9 à un mauvais 12 en soutien, avec 4+ atouts et nous surcontrerons avec les mains plus fortes — notre *surcontre ne nie pas* la présence d'un fit.

Ces informations sur le soutien limite sont suffisantes à ce niveau de votre apprentissage du bridge. Avez-vous remarqué qu'en insérant le soutien limite dans notre système, nous avons enlevé le soutien à saut impératif? Oh oh! Nous allons corriger cela dans un instant.

17. Selon *Modern Bridge Conventions*, de William S. Root et Richard Pavlicek, édition *Crown Publishers*, New York, 1981. Dans le livre de Kearsle, la convention est tout simplement appelée *Jordan*.

18. En passant, nous les résoudrons de façon élégante dans le volume III.

1.4.3 Lorsque le répondant a une main maximale avec fit

Une séparation doit être faite entre les soutiens impératifs dans les couleurs majeures et mineures. Nous débuterons avec la catégorie facile : les couleurs majeures.

Un soutien impératif dans une couleur majeure est effectué lorsque le répondant possède une main relativement régulière contenant au moins 4 atouts (certains insistent pour permettre cette action avec seulement 3 atouts, mais nous ne le recommandons pas) et 13–16 points de soutien.¹⁹ Le répondant utilise l’enchère artificielle (et alerlable) de 2SA pour en informer l’ouvreur. Cette convention a été inventée par Oswald Jacoby et son fils, Jim Jacoby — apparemment, elle se nommerait *2SA Jacoby*. Une fois que le répondant a annoncé un 2SA Jacoby, soutien impératif à la majeure, l’ouvreur devient le capitaine des enchères, mais il peut redonner le capitanat au répondant avec un essai de chelem tel qu’expliqué plus bas.

La convention 2SA Jacoby n’est pas jouée en situation compétitive. De plus, elle ne devrait jamais être utilisée si cela devait cacher une autre majeure quatrième. (Une fois de plus, nous ne sommes pas des adeptes de la philosophie «soutenir avec du soutien».) Cette enchère est impérative à la manche, mais elle prévient l’ouvreur de ne pas tenter le chelem à moins d’avoir une très jolie main. *Elle ne devrait pas être utilisée si le répondant possède un singleton utile.*

Considérant toutes ces restrictions, comment le répondant montre-t-il une main de 17+ points de soutien ou une main de 13–16, mais qui contient une autre majeure de 4 cartes ? Le répondant s’en remet simplement aux enchères impératives naturelles, cachant le fit jusqu’à ce que les enchères atteignent le palier approprié. Le changement à saut et l’inversée sont aussi des outils dont peut se servir le répondant lorsque cela est approprié.

Qu’en est-il de montrer un soutien impératif avec un singleton utile ? (Un singleton utile est un singleton qui n’est ni un as, ni un roi.) Dans ces cas, les enchères *splinter*²⁰ doivent être utilisées ; elles seront expliquées dans un moment. Si votre partenaire et vous ne jouez pas les splinters (ils ne font pas partie de SAYC, mais ils sont presque toujours ajoutés par les joueurs d’expérience), vous utilisez les enchères impératives naturelles, comme mentionné ci-dessus.

19. Sous sa forme originale, le soutien impératif n’a pas de limite supérieure, mais la tendance moderne est de limiter cette enchère.

20. On dit aussi *enchère de courte*.

Le système d'enchères américain intermédiaire

Comment l'ouvreur doit-il surenchérir une fois que le répondant a annoncé 2SA Jacoby ? Sans un intérêt pour le chelem, l'ouvreur annonce simplement la manche dans la couleur d'atout. Avec un intérêt pour le chelem, aucune chicane ou singleton utile et aucune couleur secondaire, l'ouvreur annonce Blackwood ou il utilise le 5SA Joséphine. Avec un intérêt pour le chelem et une chicane ou un singleton utile, l'ouvreur annonce cette chicane ou ce singleton au palier de 3. Avec un intérêt pour le chelem et une forte couleur secondaire, l'ouvreur saute dans cette couleur.

Dans les deux derniers cas, le répondant annonce la manche dans la majeure de l'ouvreur pour indiquer que l'enchère de l'ouvreur n'est pas utile. Si le répondant annonce la couleur majeure de l'ouvreur au palier de 3, cela indique un intérêt pour le chelem. Une nouvelle couleur par le répondant montre également un intérêt pour le chelem et devrait être interprétée comme un cue-bid montrant un contrôle de premier tour. L'ouvreur peut poursuivre avec un cue-bid, annoncer Blackwood ou fermer les enchères dans sa majeure. Le répondant peut aussi accepter l'essai de chelem en annonçant Blackwood, mais ce n'est pas recommandé parce que le mauvais joueur (celui dont la main est limitée) devrait prendre la décision finale au moment critique.

Soyez avisés que le paragraphe précédant explique les surenchères de l'ouvreur tel qu'elles sont couramment utilisées dans les enchères «américaines standards» actuellement. Dans sa version originale, une nouvelle couleur au palier de 3 montrait un singleton, alors qu'un saut au palier suivant montrait une chicane.

Dans certaines versions du système d'enchères 2/1 impératif à la manche, il est commun d'utiliser la convention 2SA Jacoby pour montrer une main de répondant valant un bon 15+ et d'employer d'autres outils pour montrer un bon 12 à un mauvais 15.

Certaines personnes utilisent même une enchère de 3SA comme soutien impératif à la majeure, conservant 2SA comme enchère naturelle ou pour tout autre usage. Il est aussi possible d'utiliser 3SA pour montrer un soutien impératif limité à la majeure (13–15) et de conserver 2SA Jacoby pour montrer un soutien plus fort. Tous ces traitements sont hors du cadre de ce livre, mais nous vous invitons à les explorer lorsque vous serez plus confortable avec les méthodes «standards». En passant, utiliser 3SA comme soutien impératif à la majeure était standard il y a plusieurs années, mais cela est maintenant naturel, *pour jouer*.

Nous espérons que vous n'êtes pas trop confus suite à toutes ces explications. Nous les avons incluses à titre d'information générale pour vous aider à comprendre les joueurs qui utilisent ces méthodes et pour vous aider à vous y retrouver lorsque

certaines joueurs voudront vous montrer la manière dont ils utilisent ces enchères, croyant qu'elles devraient être jouées ainsi. Notre conseil est d'utiliser la méthode que votre partenaire préfère tout en vous rappelant ce que vous venez de lire. Nous espérons que vous vous trouverez éventuellement un cercle de joueurs réguliers avec lesquels vous êtes en accord.

Ceci complète le 2SA Jacoby ; il est maintenant temps de voir les enchères *splinters* tel que promis. *Attention !* Ces notions sont plutôt avancées et ne font pas partie de SAYC. Vous pouvez suspendre votre étude des splinters jusqu'à ce que vous soyez prêt à jouer le système *américain intermédiaire* complet.

Les splinters pourraient bien être les conventions les plus utiles de toutes. Lorsqu'ils sont utilisés correctement, ils limitent la main, montrent la distribution et suggèrent la position des honneurs. Il a plusieurs niveaux de splinter, mais nous nous limiterons à ceux montrant un soutien impératif à la manche. Nous expliquons ici les splinters par le répondant. Nous présenterons plus loin dans ce chapitre ceux utilisés par l'ouvreur.

Les enchères splinter :

1. établissent la couleur majeure d'atout ;²¹
2. garantissent un soutien de 4+ cartes ;
3. révèlent le fit et/ou une duplication des valeurs ;
4. aident le camp à éviter les mauvais chelems.

Un splinter par le répondant est un saut inhabituel (la forme la plus simple étant un double saut dans une nouvelle couleur) montrant au partenaire une main impérative à la manche, 13–16 «bons» points de soutien, 4+ cartes d'atout et un singleton utile dans la couleur annoncée. Cette enchère aide l'ouvreur à réévaluer sa main pour déterminer si le chelem est une proposition raisonnable ou si le camp devrait se contenter de jouer à la manche. Cela peut aussi aider en défense si les adversaires obtenaient le contrat final.

Un splinter ne devrait jamais être fait avec un as ou un roi singleton. En réalité, un splinter nie absolument ces cartes dans la couleur annoncée. Certains camps permettent le splinter avec une chicane, mais nous vous recommandons fortement d'éviter cette pratique puisque qu'une chicane peut être très un élément très puissant. *En*

21. Environ 20% des joueurs qui utilisent les splinters les jouent également lorsque l'atout est une couleur mineure, mais puisque vous jouerez bientôt le soutien mineur inversé, n'en prenez pas l'habitude. N'utilisez les splinters que pour établir l'atout dans une couleur majeure.

Le système d'enchères américain intermédiaire

américain intermédiaire, un splinter montre un singleton utile, jamais une chicane. Finalement, nous croyons que les splinters devraient nier la possession d'une couleur majeure non annoncée de 4 cartes, bien que cette condition ne soit pas acceptée universellement. Voici quelques exemples simples sur les splinters :

1. 1C, P, 4T

Cette enchère montre un singleton à trèfle. Le répondant montre aussi 4+ cartes à coeur et 13–16 points de soutien. Note : Cette enchère nie la possession de 4 cartes à pique en américain intermédiaire, mais ce n'est pas le cas en «standard».

2. 1P, 2C, 4C

Voici un exemple de splinter montrant un singleton à coeur suite à une intervention.

3. 1C, X, 3P

Cette fois-ci le répondant annonce un splinter suite à un contre, aidant ainsi l'ouvreur à prendre la bonne décision dans la suite des enchères.

Il y a un type de soutien dont nous n'avons pas discuté ; il s'agit du saut direct à la manche. Si le répondant saute directement à la manche suite à une ouverture en majeure, il montre une main valant au moins 13 points de soutien, mais dont la valeur provient en grande partie de la distribution. Le répondant n'a pas d'intérêt pour le chelem sauf si l'ouvreur possède une main titanesque ; l'ouvreur est aussi avisé de ne pas contrer pour pénaliser les adversaires s'ils achetaient le contrat final. Donc, le saut direct à la manche est une enchère plus faible qu'un saut à la manche fait à retardement. L'ouvreur doit considérer ces informations avant d'entreprendre toute action additionnelle.

Maintenant que nous avons discuté des réponses aux ouvertures dans une couleur majeure, voyons comment répondre aux ouvertures en mineures lorsque le répondant possède une main forte et un fit. Si vous jouez le soutien limite et que vous n'utilisez pas la convention *soutien mineur inversé*, il n'y a pas vraiment de bonne façon d'effectuer un soutien impératif dans une couleur mineure. La meilleure façon de traiter ces situations est d'effectuer deux enchères impératives, puis d'annoncer 3SA si cela est approprié (suggérant au partenaire que vous avez un fit dans une de ses couleurs mineures), ou d'effectuer les mêmes deux enchères impératives, puis de sauter un palier dans la couleur mineure du partenaire (niant tout intérêt à jouer à sans-atout).

Pour les partenariats expérimentés, un saut dans la couleur mineure du partenaire à la manche, après avoir effectué les enchères impératives, nie tout intérêt pour le che-

Ouvertures à la couleur au palier de 1, réponses et surenchères

lem. Par similarité, un saut à 4T ou 4K devient donc un essai de chelem. Remarquez que c'est la logique inverse de celle employée pour les sauts à la manche dans une couleur majeure — ne mélangez pas les deux. La raison de cette différence est qu'en mineure nous vérifions d'abord la possibilité de jouer la manche à sans-atout, surtout si la méthode de pointage est les points de match. De plus, la manche en majeure est au palier de 4, alors que la manche en mineure est au palier de 5, ce qui nous laisse un palier additionnel pour vérifier si un chelem est possible. Voyons quelques séquences.

1. 1K, P, 1C, P,
1P, P, 2T*, P, (*Impératif, expliqué plus loin.)
2SA, P, 5K

Ici, le répondant refuse le sans-atout et il suggère que l'ouvreur cesse d'encherir.

2. 1K, P, 1C, P,
1P, P, 2T*, P, (*Impératif, expliqué plus loin.)
2SA, P, 4K

Ici, le répondant montre un intérêt pour le chelem. L'ouvreur devrait inférer que le répondant a un singleton ou une chicane. L'ouvreur devrait maintenant faire un cuebid si cela est approprié. Veuillez noter que ceci n'est pas standard ; en standard, 4K est ici un essai de manche. En américain intermédiaire, il s'agit d'un essai de chelem puisque le répondant a d'abord fait une enchère impérative, tel que discuté plus loin dans ce chapitre. (Si vous tenez vraiment à le savoir, vous pouvez sauter directement à la section sur les enchères impératives, puis revenir ici.)

Une autre méthode qui pourrait être utilisée par le répondant pour montrer une main maximale avec un fit dans la mineure de l'ouvreur est l'enchère inversée. Dans le volume I, le répondant devait posséder environ 19 points de soutien ou d'honneur pour faire une inversée. Cela n'est pas standard, mais c'était utile au niveau débutant. Maintenant que vous avez acquis de l'expérience, vous devriez employer les enchères inversées par le répondant avec des mains qui valent 10+ points de soutien. Sans soutien, le répondant peut effectuer une inversée avec aussi peu que 10 HCP, tant que sa main contient au moins 2½ levées rapides et 4½ levées rapides et de longueur.

N'inversez les enchères que lorsqu'aucune autre enchère plus descriptive n'est appropriée.

Attention ! Une inversée par le répondant montre 13+, mais si le répondant effectue ensuite une autre enchère impérative, il montre alors environ 19+ et il montre un intérêt pour le chelem. Souvenez-vous que chaque enchère a une signification et que nous ne racontons jamais la même histoire deux fois. Donc, l'ouvreur doit faire la supposition que le répondant a une main très forte lorsqu'il effectue une inversée et qu'il force ensuite les enchères. Nous parlerons plus en détail de ce sujet plus loin dans ce chapitre.

Qu'en est-il des changements à saut par le répondant ? Effectivement, ils peuvent être utilisés, mais étant donné qu'ils outrepassent tellement d'enchères, il est extrêmement difficile de trouver le bon contrat lorsqu'ils sont employés. Un changement à saut ne devrait être utilisé que lorsque le répondant a une main de 19+ points et qu'il est intéressé au chelem. Plus de détails seront donnés plus loin dans ce chapitre.

1.4.4 Lorsque le répondant n'a pas de fit dans la couleur de l'ouvreur

Nous vous avons montré toutes les méthodes à la disposition du répondant pour décrire sa main lorsqu'il a un fit dans la couleur de l'ouvreur. Nous allons maintenant vous montrer comment les enchères se déroulent lorsque le répondant n'a pas de fit, mais qu'il a suffisamment de force pour parler (6+ PH).

Cette fois, nous commencerons avec les mineures. Lorsque le partenaire ouvre à 1T ou 1K et que vous n'avez pas de fit, annoncez normalement en prenant soin d'enchérir graduellement, tout en organisant vos enchères de manière à effectuer le nombre d'enchères requises pour décrire votre main de 1, 2 ou 3+ enchères. Notez que si vous faites 2 enchères au palier de 1, cela ne suggère pas que vous ayez une main de 2 enchères. Ce sont simplement des enchères descriptives normales. Si vous avez de la difficulté à saisir, continuez de lire et peut-être que le reste de ce chapitre vous aidera à comprendre.

Lorsque votre partenaire ouvre les enchères dans une couleur mineure, ne cachez jamais une couleur majeure d'au moins 4 cartes. (Exception : avec une main de 2 enchères ou plus, vous pourriez temporairement cacher une couleur majeure d'au moins 4 cartes — voir plus bas.) Aussi, si votre partenaire ouvre à 1T, ne cachez jamais la

Ouvertures à la couleur au palier de 1, réponses et surenchères

couleur carreau si elle contient au moins 4 cartes pour annoncer une couleur majeure de 4 cartes. Cependant, aucune des deux phrases précédentes ne suggère que vous devriez répondre avec moins de 6 points.²² Puisque nous discutons des mains sans fit, cela implique que vous ayez au moins 6 PH pour faire votre réponse initiale, même si votre partenaire ouvre les enchères à 1T et vous avez une chicane à trèfle !

Lorsque votre partenaire ouvre dans une mineure, vous voudrez parfois considérer enchérir à sans-atout. Une réponse immédiate à sans-atout donne à l'ouvreur les informations suivantes :

1. la plage exacte de points du répondant ;
2. la main du répondant est régulière ;
3. le répondant n'a aucune couleur majeure d'au moins 4 cartes ;
4. après une ouverture à 1T, le répondant n'a pas 4 cartes ou plus à carreau ; (Certains partenariats permettent d'outrepasser le carreau pour annoncer à sans-atout ou dans une couleur majeure, mais cela est alertable et n'est pas recommandé.)
5. le répondant ne promet pas des arrêts dans les couleurs vertes (non annoncées).

Quelles sont les plages montrées par ces enchères à sans-atout par le répondant ? Il y a deux séries de plages communément utilisées, mais elles pourraient être différentes par entente avec votre partenaire. Si vous jouez le système américain intermédiaire, vous jouerez alors les plages «avancées», telles que décrites dans le tableau suivant.

Palier	Plage SAYC	Plage avancée
1SA	6–10 PH	6–10 PH ²³
2SA	13–15 PH	11–12 PH
3SA	16–17 PH	13–15 PH

Alors, que faire dans SAYC si vous avez la bonne distribution pour une réponse à sans-atout, mais que vous êtes dans la plage 11–12 PH ? C'est un problème. Vous devez trouver un moyen de temporiser. Si votre partenaire a ouvert à 1T, vous pourriez annoncer 1K avec une couleur de 3 cartes, planifiant de sauter à 2SA à votre prochaine occasion d'enchérir. Si votre partenaire a ouvert à 1K, vous pourriez «mentir» et annoncer 2T avec une couleur de 4 cartes, planifiant de surenchérir à 2SA. Ne

22. Sauf exception du soutien à saut de barrage suite à un contre d'appel adverse, tel que décrit auparavant.

23. Excepté lorsque le partenaire ouvre à 1T. Dans ce cas, 1SA vaut 8–10 PH. Avec 6–7 et aucune couleur d'au moins 4 cartes annonçable au palier de 1, répondez 2T.

Le système d'enchères américain intermédiaire

mentez jamais en annonçant une couleur majeure de seulement 3 cartes dans cette situation.

Que faire si votre partenaire ouvre à 1T ou 1K et que vous ayez une couleur annonçable ?

1. Avec 6+ PH, enchérissez graduellement en annonçant votre couleur d'au moins 4 cartes au palier le plus bas. Annoncez une couleur d'au moins 5 cartes. Annoncez la plus chère de deux couleurs de 5 cartes. Exception : Si votre partenaire ouvre à 1K et que vous avez une main de 2+ enchères, une couleur majeure de 4 cartes et au moins 4 trèfles, annoncez d'abord 2T (temporisant), puis montrez votre majeure. (Avec une majeure de 5 cartes, annoncez d'abord la majeure, puis faites une enchère qui montrera votre force.) Parfois, vous devrez temporiser dans une couleur mineure de 3 cartes de manière à montrer votre bon 10+ PH, mais cela est assez inhabituel. Nous reviendrons plus en détail sur ce point plus loin dans ce chapitre.
2. Si votre partenaire ouvre à 1K et votre seule couleur annonçable est trèfle (5+ cartes), n'annoncez pas 2T à moins d'avoir une main de 2+ enchères. Annoncez plutôt 1SA. C'est une exception à notre règle générale que vous ne devriez pas avoir de singleton ni de chicane pour enchérir à sans-atout. Ce que cette règle signifie est que vous ne devriez pas avoir de singleton ni de chicane pour volontairement suggérer que la main soit jouée à sans-atout. Parfois cependant, vous n'avez pas le choix. Par exemple, supposons que votre partenaire ouvre à 1K. Que faites-vous avec les mains suivantes ?
 - a. x, xxx, Vxxx, RDxxx — annoncez 1SA
 - b. x, xxx, Vxx, RDxxxx — annoncez 1SA
 - c. chicane, xxx, Vxx, RDxxxx — annoncez 1SA

Ceci complète le cas des ouvertures en mineure. Maintenant, comment traitons-nous les mains pour lesquelles le partenaire a ouvert dans une couleur majeure et nous avons suffisamment de force pour enchérir, mais aucun fit dans la couleur du partenaire ? Généralement, nous utilisons les mêmes techniques que nous avons utilisées lorsque le partenaire avait ouvert dans une couleur mineure — nous annonçons notre couleur graduellement au palier de 1 (1P sur 1C), nous annonçons à sans-atout, nous faisons une enchère impérative dans une nouvelle couleur, nous faisons une enchère inversée, etc.