

Cours de bridge

Guillaume Lafon

1 Évaluer son jeu

Pour évaluer son jeu, rien de plus simple ! On compte d'abord les honneurs : 4 points par as, 3 points par roi, 2 points par dame, et 1 point par valet. On obtient ainsi les points honneurs, ou points H.

Ensuite, on compte ses points de distribution. On se compte 3 points par chicane, 2 point par singleton, et 1 point par doubleton. On ajoute ces points aux points H, et on obtient les points DH.

Remarque 1.0.1. Pas question de compter ses honneurs secs à la fois en distribution, et en honneurs!!! Un roi sec ne sert à rien!!

On estime en général qu'il faut 27 points DH dans l'équipe pour jouer une manche en majeure (4♠ ou 4♥), 25 points H pour jouer un 3SA, et à partir de 32 DH pour jouer un chelem.

2 La première enchère

La priorité de la première enchère est d'annoncer ses majeures cinquièmes, à condition d'avoir suffisamment de points pour parler.

2.1 Enchères classiques

Annonce	Points	Jeu
1♠ ou 1♥	Au moins 12 H ou 13 DH	Au moins 5♠ ou 5♥
1♣	Au moins 12 H ou 13 DH	Plus de ♣ que de ♦, ou 3♣ et 3♦
1♦	Au moins 12 H ou 13 DH	Plus de ♦ que de ♣ ou 4♣ et 4♦
1SA	15-17 H	Jeu régulier : 4333, 4432, 5332
2SA	20-21 H	Jeux régulier : 4333, 4432, 5332

Si on a 18 ou 19 H, et qu'on n'a pas de majeure cinquième (sinon, on l'annonce), on annonce 1 dans sa mineure la plus longue, et on reviendra à sans atout après.

2.2 Jeu très fort

Annonce	Points	Jeu
2♦	Plus de 24 H	Peu importe
2♣	22 – 23 H 20 – 23 DH	Jeu régulier Belle couleur sixième

Une belle couleur sixième signifie qu'on en a 6 (jusque là rien d'étonnant), et qu'on possède au moins deux des trois gros honneurs (as, roi, dame).

2.3 Jeu très faible

Annonce	Points	Jeu
2♠ ou 2♥	6-10 H	Belle couleur sixième
3X	Moins de 12 H	Couleur septième (barrage)
4X	Moins de 12 H	Couleur huitième (barrage)
3SA	Moins de 12 H	Mineure septième affranchie

Une mineure septième affranchie signifie "sauf grosse malchance, on fait 7 plis à cette couleur". Reste à définir une grosse malchance...

3 La réponse à l'ouverture

3.1 Réponse à l'ouverture d'1 ♥ ou 1 ♠

Dans ce cas, la priorité est de dire à son partenaire si on peut le soutenir, et avec combien de points. Il saura alors si une manche ou un chelem est jouable.

Enchères de soutien Ici, X désigne la majeure annoncée par le partenaire.

Annonce	Points	Jeu
2X	6-10 DH	Au moins 3 cartes à X
2SA	11-14 DH	Au moins 3 cartes à X
3X	11-12 DH	Au moins 4 cartes à X
3SA	13-14 DH	Au moins 4 cartes à X
4♣ ou 4♦	14 DH	4 X, au plus un singleton dans la couleur annoncée
4X	Moins de 6 H	5 cartes à X (barrage)

On ne précise son nombre de cartes que si on a les points nécessaires! Si on a 4 cartes à X, mais moins de 10 points, on dit 2X.

Changement de couleur C'est le cas où on ne peut soutenir le partenaire, on essaye alors d'annoncer ses majeures quatrièmes (en fait, celle que le partenaire n'a pas annoncé).

Annonce	Points	Jeu
1♠ sur 1♥	Au moins 6 H	4 cartes à ♠, pas de fit
1SA sur 1♥	6-10 DH	Pas de fit à ♥, pas 4 cartes à ♠
1SA sur 1♠	6-10 DH	Pas de fit à ♠
2♣ ou 2♦	Au moins 11 DH	Pas de fit, 5 cartes à la couleur annoncée
2♥ sur 1♠	11 DH	5 cartes à ♥
2♠ sur 1♥	Au moins 16 DH	6 beaux ♠

3.2 Réponse à l'ouverture d'1♦ ou d'1♣

Dans ce cas, la priorité est d'annoncer ses majeures quatrièmes. On ne soutient en mineure qu'en dernier recours!

	Annonce	Points	Jeu
Réponse à 1♣	1♥ ou 1♠	Pas d'exigence	4 ♥ ou 4 ♠, si les deux : 1♥
	1♦	Pas d'exigence	4 ♦, pas 4 ♠ ni 4 ♥
	1SA	6-10 H	Jeu régulier
	2♥ ou 2♠	16 DH	6 belles cartes à la couleur
	2SA	11-12 DH	Jeu régulier
	3SA	13-15 DH	Jeu régulier
	2♣	11 DH	5 ♣
	3♣	6-10 DH	5 ♣

	Annonce	Points	Jeu
Réponse à 1♦	1♥ ou 1♠	Pas d'exigence	4 ♥ ou 4 ♠, si les deux : 1♥
	2♣	11 DH	5 cartes à ♣
	1SA	6-10 DH	Poubelle
	2♥ ou 2♠	16 DH	6 belles cartes à la couleur
	2SA	11-12 H	Jeu régulier
	3SA	13-15 H	Jeu régulier
	2♦	11 DH	5 cartes à ♦
	3♦	6-10 DH	5 cartes à ♦

Remarque 3.2.1. Les enchères de 2SA et 3SA sont encore prioritaires sur le soutien. Les enchères de soutien sont inversées, pour embêter les adversaires!

3.3 Réponse à l'ouverture d'1SA ou de 2SA

L'idée ici est de faire jouer le contrat à celui qui a du jeu, c'est-à-dire, celui qui a ouvert, en majeure de préférence.

Dans le cas où on a une majeure quatrième et un peu de points, on fait un 2♣ Stayman, qui demande au partenaire ses majeures quatrièmes.

Dans le cas où on a une majeure cinquième, on fait un texas : on annonce un cran en dessous de sa majeure, au palier de 2.

Les enchères à SA sont naturelles, et se font suivant la force de jeu.

Il y a aussi des texas mineurs qui se font avec 6 cartes, et les SA sont prioritaires.

Enfin, sur 2SA, tout onctionne pareil, sauf qu'on a besoin de moins de points pour le Stayman, et on évite les texas mineurs.

Annonce	Points	Jeu
2♣	8 DH pour 1 SA, 5 DH pour 2 SA	Majeure quatrième
2♦	Pas d'exigence	5 ♥
2♥	Pas d'exigence	5 ♠
2SA	8-9 H	Jeu régulier
2♠	Aucune exigence	6 ♣ (texas mineur)
3♣	Aucune exigence	6 ♦ (texas mineur)

Après ça, quand l'ouvreur reparle, il annonce la couleur demandée dans le cas d'un texas. Ensuite, avec 6 cartes et 8-9 points, on monte à trois à la couleur, à 4 avec plus de points ; si on n'en a que 5, on dit 2SA ou 3SA suivant sa force (sauf si on a très peur du SA), et le partenaire corrige à 3M, 4M, 3SA, ou passe selon qu'il a deux cartes ou plus dans la majeure, et qu'il est maximal ou pas.

L'ouvreur annonce ses majeure quatrièmes dans le cas d'un Stayman (il dit 2♦ s'il n'en a pas, et 2SA s'il a les deux). Si c'est celle voulue, on monte suivant sa force ; si ce n'est pas celle voulue, on reparle à sans atout ; si il a les deux, on fait un double texas : 3♣ pour les ♥, et 3♦ pour les ♠. L'ouvreur annonce alors 3 à la couleur s'il y a espoir de chelem, et 4 s'il est maximal.

3.4 Réponse à l'ouverture de 2 ♦

Dans ce cas, on est content, le partenaire a plein de jeu ! Il ne reste plus qu'à lui annoncer ses as et ses rois.

Annonce	Points	Jeu
2♥	Pas 8 points	Pas d'as, pas 2 rois
2SA	8 H Pas d'exigence	Pas d'as 2 rois
2♠	Pas d'exigence	1 as majeur
3♣ ou 3♦	Pas d'exigence	L'as correspondant
3♥	Pas d'exigence	2 as de même couleur
3♠	Pas d'exigence	2 as de même rang
3SA	Pas d'exigence	2 as mélangés
4SA	Pas d'exigence	3 as

Pour se souvenir de 3♥, 3♠, 3SA, on pense à CRM (crème, Couleur, Rang, Mélangés), les enchères sont dans l'ordre des lettres, en commençant par 3♥.

3.5 Réponse à l'ouverture de 2♣

Ici, rien de plus simple : on répond toujours 2♦, pour que l'ouvreur se décrive. Il annonce alors soit sa couleur sixième, soit 2SA. On répond comme précédemment, en tenant compte du fait que l'ouvreur a plein de points !

3.6 Réponse aux ouvertures de barrage

On ne répond que si on a beaucoup de points, car le partenaire lui n'en a presque pas! Sur 2M, on dit 3M ou 4M si on a des cartes dans la couleur, histoire de prolonger le barrage. Si on est fort, et qu'on veut jouer la manche, on dit 2SA, et le partenaire est obligé de reparler.

Si on annonce une autre couleur, on refuse totalement la couleur du partenaire, et on force la manche (chicane à la couleur du partenaire, et 6 ou 7 cartes dans la couleur annoncée).

Sur les ouvertures au palier de 3 ou 4, on réagit pareil, mais la conclusion est plus aisée : le partenaire s'est quasiment entièrement décrit.

Sur 3SA, on passe si on est d'accord (au moins une carte dans la couleur du partenaire, si, si, on sait, c'est la mineure où on n'a presque rien; et des arrêts partout), sinon, on dit 4♣, et le partenaire rectifie à 4♦ si c'est sa couleur.

4 La fin des enchères "normales" dans le silence adverse

Les développements après les ouvertures de SA ou de barrage ont déjà été traitées précédemment, on va donc voir ici les cas restants.

4.1 Développements après une ouverture mineure

C'est le cas où on a commencé par annoncer une mineure (au moins 12 H ou 13 DH, pas de majeure cinquième, une longue dans la mineure annoncée).

4.1.1 Le partenaire a annoncé une majeure

Dans ce cas, le partenaire a 4 cartes dans la majeure annoncée, on ne peut le soutenir qu'avec au moins 4 cartes dans cette majeure (note : si on en a plus de 4, c'est qu'on s'est trompé dans la première annonce!!! On aurait dû annoncer sa majeure cinquième).

Si on ne peut pas soutenir, on peut faire des enchères à SA, qui sont naturelles (si on était entre 1SA et 2SA à la première enchère, on dit 2SA); répéter sa couleur, ce qui annonce 5 cartes dans la couleur, et rien d'autre à dire, au palier de 2 ou 3 suivant sa force; ou faire des bicolores... Profitons-en pour en parler un peu, des bicolores!

Les bicolores On dit qu'on fait un bicolore dès qu'on annonce une nouvelle couleur, différente de celle annoncée en premier, et de celle annoncée par le partenaire. Il y a deux types de bicolores. Le bicolore est dit cher si le partenaire doit monter au palier de 3 pour revenir à la couleur initiale (par exemple : 1♣ - 1♥ - 2♦), il promet alors au moins 18 points. Dans le cas contraire, le bicolore est dit économique (par exemple : 1♦ - 1♠ - 2♣), il se fait avec au plus 18 points (sinon, on saute un palier).

Récapitulons un peu ! Dans ce tableau, M désigne la majeure annoncée par le partenaire, m la mineure qu'on avait annoncée au début.

Annonce	Points	Jeu
2M	13 à 15 (H ou DH)	4 cartes à M
3M	17-19 (H ou DH)	4 cartes à M
4M	Plus encore !	4 cartes à M
4♣ ou 4♦	Environ 20	4 M, au plus un singleton dans la couleur annoncée
1♠ sur 1♥	Pas d'exigence	4 ♠ (à ne pas faire si les adversaires ont parlé à ♠ !)
2♥ sur 1♠	Pas d'exigence	5 ♥ (jeu pathologique, sinon on l'aurait dit en premier)
1SA	12-14 H	Jeu régulier
2SA	18-19 H	Jeu régulier
2m	Moins de 18	5 cartes à m, rien de ce qui précède
3m	Plus de 18	plutôt 6 belles cartes à m

Attention, si on reparle à sa première couleur au palier de 4, cela signifie qu'on a le fit (4 cartes à la majeure du partenaire), et au moins 6 cartes à la mineure répétée. C'est utile pour les enchères de chelem...

Pour cette enchère, les barèmes de points sont moins précis, il faut faire un peu à l'inspiration si c'est limite...

Les bicolores ne sont pas dans le tableau, mais ils se font naturellement : on doit avoir des cartes dans la nouvelle couleur annoncée (au moins 4), et au moins 18 points si on fait un cher. Si on peut faire un économique, et qu'on a plus de 18 points, on saute un palier (du type : 1♦ - 1♥ - 3♣).

Après cette enchère, le partenaire est en position de conclure : si il y a le fit, on va à la manche si on a les points (le partenaire sait combien de points il y a), plus loin si on peut, on part alors dans les contrôles (voir plus loin). Si il n'y a pas de fit, il se débrouille avec ce qu'il a : soit on part à SA, soit on va voir dans l'autre majeure, soit on monte à la mineure. Bref, à partir de là, c'est assez naturel, sauf pour les enchères de chelem, qu'on va voir en dernière partie.

4.1.2 Le partenaire a dit 1SA

Là, pas de chance, il n'a ni majeure quatrième, ni soutien, ni points... Si on veut jouer en SA, on dit 2SA si la manche est jouable (en gros, si avec 8-10 H chez le partenaire, on la fait), et le partenaire monte à 3SA si il a 8-10 H, sinon, il passe. Si on ne veut pas de SA, on peut faire un bicolore (pas trop en majeure, le partenaire n'en a pas 4, donc ça sert à rien), ou redire sa couleur (si on en avait 5).

4.1.3 Le partenaire a dit 1♦ sur 1♣

On annonce alors ses majeures quatrièmes, ça permet de vérifier les arrêts (on évite d'annoncer une couleur où on n'a pas d'honneurs!) pour jouer à SA ; le reste est assez similaire au cas où il a annoncé une majeure.

4.1.4 Le partenaire a dit 2♣ sur 1♦

Là, dommage, on ne peut vraiment rien espérer en majeure. Mais, ce qui est positif, c'est que le partenaire a 5 cartes à ♣, et au moins 11 DH! On peut le soutenir à ♣ à partir de 4 cartes à ♣ dans son jeu, le palier dépendant du nombre de points, redire sa couleur, ou partir à SA. Si on est fort (plus de 18 points), on fait un bicolore cher pour le signaler, même sans raison valable.

4.1.5 Le partenaire a dit 2SA

Le plus souvent, on dit 3SA si on a la manche, ou on passe. Si vraiment le SA fait peur, on redit sa couleur, ou on fait un bicolore...

4.1.6 Le partenaire a dit 2♥ ou 2♠

Là, on est plutôt content! Pour soutenir, il suffit d'avoir 2 cartes à la couleur du partenaire. Dans ce cas, on conclut à 4 si on a la manche, et on soutient à 3 s'il y a espoir de chelem. 2SA est l'enchère du désespoir : pas de points, pas de soutien. Tout le reste est naturel, et encourageant. De toute façon, on se débrouille pour jouer la manche (on a les points pour).

4.1.7 Le partenaire a soutenu

S'il a fait un soutien à saut, ça veut dire qu'il est faible, donc soit on se tait, soit on monte à 3SA si on a les points pour. De toute façon, les adversaires vont parler.

Si il a fait un soutien à 2, on joue soit à SA (on cherche le 3SA avec les points), soit dans la mineure si on a le fit.

4.2 Développements après une ouverture majeure

C'est le cas où on a commencé par annoncer une majeure cinquième.

4.2.1 Le partenaire a dit 1♠ sur 1♥

On dit 2♥ si on a 6 cartes à ♥, sinon, on soutient avec 4 cartes à ♠, on fait un bicolore, où on part à SA. En fait, la réponse est très similaire au cas où on a ouvert en mineure.

4.2.2 Le partenaire a dit 1SA

Pas grand chose à faire, si ce n'est un bicolore, où répéter sa couleur avec 6 cartes dedans. Tout est naturel.

4.2.3 Le partenaire a dit 2♣ ou 2♦

Répéter sa couleur promet toujours 6 cartes, sinon on peut soutenir de manière naturelle, ou partir à SA... Faut un peu improviser!

4.2.4 Le partenaire a dit 2♥ sur 1♠

Annnonce	Jeu
2♠	6 cartes à ♠
3♥	3 cartes à ♥, minimal
4♥	3 cartes à ♥, manche
4X	3 cartes à ♥, plus que la manche, contrôle à X

Cas simples :

Les autres enchères à 3 sont naturelles, le SA aussi.

4.2.5 Le partenaire a soutenu

Si le partenaire a un soutien fort (au dessus de 2SA), c'est très simple : L'annonce à 3 est minimale, l'annonce à 4 conclusive, et toute autre annonce est une recherche de chelem. Le 3SA sert ici à demander au partenaire son contrôle le plus bas, ce qui donne une indication quant au chelem.

Si le partenaire a soutenu à 4, il n'a pas de points, donc on va rarement plus loin, sauf jeu merveilleux (qu'on aurait sûrement annoncé avant...)

Si le partenaire a soutenu au palier de 2, c'est plus embêtant. On est fitté, mais en général, on ne sait pas si on a la manche ! Si, par chance, on l'a, on la dit, et on s'arrête, un chelem étant fort peu probable. Si on ne l'a pas de toute façon, on laisse tomber !! Si on est dans le doute (ça veut dire : avec 10 H chez le partenaire, on a la manche), on fait des enchères d'essai. Cela consiste à annoncer une nouvelle couleur, au palier le plus bas, demandant au partenaire s'il est fort ou pas dans cette couleur. On fait ça dans une couleur où on a des honneurs qui pourraient faire "avec un peu de chance" un pli (type une dame troisième). Le partenaire conclut alors à 3 ou 4 en tenant compte de sa force (avec 10 points, il va à la manche de toute façon), et de ce qu'il a à la couleur d'essai.

Une autre enchère d'essai est 2SA, qui est une enchère d'essai généralisée, qui veut dire «partenaire, as-tu plutôt 6 ou 10 points?». Le partenaire doit conclure à 3 s'il est minimal (6-7 points), ou annonce une couleur où il a des honneurs, et l'ouvreur sait à quoi s'en tenir.

On peut faire le même genre d'enchères d'essai après une séquence du type 1X - 1M - 2M.

4.3 Développements après l'ouverture de 2♣

Après la réponse de 2♦, on annonce sa couleur sixième, où on parle à SA. Le partenaire sait alors quoi faire. Avec rien, il se tait. S'il a assez pour assurer la manche, mais que le chelem est inaccessible, il l'annonce. Dans les cas pathologiques où il n'a rien dans la couleur, et qu'il ne veut pas du 3SA, il annonce sa couleur préférée, mais attention : pour faire ça, il faut pouvoir assurer la manche, car c'est un forcing.

Si on a un espoir de chelem, toute enchère ne concluant pas est forcing de manche, et on essaie d'être naturel (on annonce ses contrôles dans l'ordre).

4.4 Les développements après l'ouverture de 2♦

Rien de bien dur ! Après la réponse du partenaire, on annonce sa couleur préférée, avec de préférence 5 cartes dedans, et le partenaire conclut à la manche s'il est minimal, et prend son temps sinon. Attention, il n'a ici pas le droit de s'arrêter avant la manche !!

5 Les enchères de chelem

Et voilà la fameuse section que tout le monde a envie d'utiliser au moins une fois dans sa vie... Attention cependant à un détail : avant d'utiliser ces enchères, il faut penser à vérifier qu'on a assez de points pour faire un chelem, à savoir au moins 32 DH !!

5.1 Les enchères de contrôle

Les contrôles servent à vérifier qu'on ne va pas se prendre 2 plis dans la figure à une couleur dès l'entame, ce qui est gênant dans un chelem. Un contrôle dans une couleur, c'est donc logiquement : l'as, le roi deuxième (attention cependant aux impasses sadiques si ce roi est mal placé), un singleton, ou une chicane si on joue à l'atout. Attention : un as sec à SA est plutôt embêtant, surtout si les adversaires ont parlé à cette couleur (c'est aussi embêtant si on ne joue pas un chelem). La procédure de contrôles commence une fois qu'on a trouvé le fit, et qu'on a un espoir de chelem. On annonce la couleur la plus basse dans laquelle on a un contrôle, le partenaire répond de même, et ainsi de suite... Dès qu'un contrôle manque, ce qui se voit parce qu'on a sauté une ou deux couleurs, si le partenaire ne l'a (les a) pas, il s'arrête à la manche. Les enchères de contrôle commencent à 3♠, et finissent à 4♥ (selon l'atout, bien sûr). Après les contrôles, si on les a tous, on vérifie les as, c'est le Blackwood...

5.2 Le Blackwood

Le Blackwood est une enchère conventionnelle à 4SA qui demande au partenaire son nombre d'as. Les réponses sont toutes conventionnelles :

Annonce	Jeu
5♣	0 ou 3 as
5♦	1 ou 4 as
5♥	2 ou 5 as
5♠	2 as et la dame d'atout

Oui, vous avez bien lu 5 as... En fait, le roi d'atout compte comme un as. Après le Blackwood, si il manque un as, on s'arrête là (donc à 5 de la couleur choisie, attention si on joue en mineure...).

Si tout va bien, on peut faire un Blackwood aux rois. On annonce alors la couleur juste au-dessus de celle précédemment annoncée (sauf si c'est l'atout, auquel cas on monte d'un cran supplémentaire), et le partenaire répond suivant

le modèle précédent, en utilisant les trois enchères supérieures. Les 4 rois sont les 3 rois restant (le roi d'atout, on sait déjà qu'on l'a, normalement), et la dame d'atout.

Attention, le Blackwood ne sert que si on cherche un chelem à l'atout.

Après une ouverture de $2\heartsuit$, si on cherche un chelem, le $4SA$ est un appel aux rois, vu que le $2\heartsuit$ était déjà un appel aux as.

6 Deux enchères fortes particulières

6.1 Le Roudi

Il a lieu après la séquence $1m - 1M - 1SA$. L'ouvreur s'est bien décrit : il a 12-14 H, un jeu régulier, et pas 4 cartes à M. Si on a 5 cartes à M, on a envie d'aller plus loin. On dit alors $2M$ si on est faible (moins de 11 points), pour dire au partenaire qu'on préfère jouer à M plutôt qu'à SA, et ce dernier avise.

Si par contre on est plus fort, on dit $2\clubsuit$, c'est le Roudi. Les réponses sont artificielles et conventionnelles :

Annonce	Points	Jeu
$2\heartsuit$	12-13	2 cartes à la majeure
$2SA$	Plus de 13	2 cartes à la majeure
$2\heartsuit$	12-13	3 cartes à la majeure
$2\spadesuit$	Plus de 13	3 cartes à la majeure

Le partenaire conclut alors, ou s'emballe s'il a un espoir de chelem.

6.2 La quatrième couleur forcing

Si trois couleurs différentes ont été annoncées lors des trois premières enchères, annoncer la quatrième est artificiel, forcing (se fait à partir de 11-12 points) et demande au partenaire de nommer SA s'il a un arrêt dans la quatrième couleur. Sinon, il fait ce qu'il peut.