

# BRIDGE CLUB DE ST CYR - JAUNAY CLAN

## SAISON - 2015/2016 - 3ème Année

### PRESENTATION -- LA 2ème ENCHERE DE L'OUVREUR

Vous avez ouvert de 1 à la couleur et votre partenaire a répondu.

3 cas peuvent se présenter :

1. Votre partenaire a fait une réponse par un changement de couleur. **Cette réponse est FORCING.** Vous devez reparler.
2. Votre partenaire vous a soutenu.
3. Votre partenaire a fait une réponse à SA.

Etudions les différentes possibilités de redemande de l'ouvreur

### 2ème ENCHERE DE L'OUVREUR après un CHANGEMENT DE COULEUR DU REPONDANT au palier de 1 AVEC UN JEU DE SOUTIEN

Le changement de couleur du répondant montre un MINIMUM de 4 cartes. Pour être certain d'un total de 8 atouts, l'ouvreur doit posséder 4 cartes dans la couleur de réponse.

Pour donner **UN SOUTIEN DIRECT**, l'ouvreur devra également réévaluer son jeu en HLD (FIT).

Dans le cas où le répondant nomme une MAJEURE, si vous possédez un FIT de 4 cartes, le soutien de la MAJEURE du répondant sera PRIORITAIRE sur toutes autres enchères.

Sur le début de la séquence 1♣ de l'ouvreur, 1♦ du répondant, l'ouvreur devra nommer sa MAJEURE 4ème s'il en a une, de préférence au soutien des ♦ du répondant.

Le soutien s'exprime selon la force de votre main, réévalué en points HLD.

➤ SOUTIEN SIMPLE	4 Atouts +	13/16 HLD
➤ SOUTIEN A SAUT	4 Atouts +	17/19 HLD
➤ SOUTIEN A DOUBLE	4 Atouts +	20/22 HLD

**Exemple**

♠ A R 6 4  
♥ 10 8 6 5  
♦ A 8 6 5  
♣ R



♠ V 3 2  
♥ A R 8 2  
♦ V 9 3  
♣ 8 5 3

<b>N</b>	<b>0</b>	<b>S</b>	<b>E</b>
1♦		1♥	
<u>2♥</u>			

**14HLD le soutien à ♥**  
De l'ouvreur - PRIORITAIRE  
Sur l'annonce des ♠

**2<sup>ème</sup> ENCHERE DE L'OUVREUR**

après un **CHANGEMENT DE COULEUR DU REpondant** au palier de 1  
**SANS JEU DE SOUTIEN**

Si l'ouvreur ne soutient pas le répondant, il doit rechercher un FIT en MAJEURE au palier de 1 s'il possède une MAJEURE.

a) Nommer une MAJEURE 4<sup>ème</sup> au palier de 1

**Exemple**

♠ **A 10 8 6**  
♥ 4 3  
♦ 2  
♣ A R 6 5 4 3

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
1♣	—	1♥	
1♠			

Annoncer 1♠  
et  
pas 2♣

**Exemple**

♠ **A D 5 2**  
♥ 8 7 5  
♦ A R 3  
♣ 9 8 5

<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
1♣	—	1♥	
1♠			

Annoncer 1♠  
et  
pas 1SA

Ce changement de couleur n'est pas un BICOLORE, c'est UNE DESCRIPTION DE JEU.  
Cette description se fait avec des mains régulières ou non, d'une FORCE de 13 à 19HL  
**Notez que cette enchère n'est pas FORCING.**

## b) Répétition de la couleur d'ouverture

Cette enchère indique un UNICOLORE de 6 cartes (parfois 5).  
2 zones de FORCE.

1. REPETITION SIMPLE 13/16 HL 6 cartes même si couleur faible.
2. SOUTIEN A SAUT 17/19 HL 6 cartes - 2 gros honneurs.

### Exemple

<p>♠ R 2</p> <p>♥ DV 8 7 6 4</p> <p>♦ A 5 3</p> <p>♣ D 9</p>	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding-right: 10px;">Sud</td> <td style="padding-right: 10px;">Ouest</td> <td style="padding-right: 10px;">Nord</td> <td>Est</td> </tr> <tr> <td>1♥</td> <td>—</td> <td>1♠</td> <td></td> </tr> <tr> <td>2♥</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1♥	—	1♠		2♥				<p>6 cartes</p> <p>14HL</p>
Sud	Ouest	Nord	Est											
1♥	—	1♠												
2♥														

### Exemple

<p>♠ R 5</p> <p>♥ D 5 3</p> <p>♦ A R V 6 4 3</p> <p>♣ R 6</p>	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding-right: 10px;">Sud</td> <td style="padding-right: 10px;">Ouest</td> <td style="padding-right: 10px;">Nord</td> <td>Est</td> </tr> <tr> <td>1♦</td> <td>—</td> <td>1♥</td> <td></td> </tr> <tr> <td>3♦</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est	1♦	—	1♥		3♦				<p>6 cartes</p> <p>Couleur solide</p> <p>18HL</p>
Sud	Ouest	Nord	Est											
1♦	—	1♥												
3♦														

## c) Annonce d'un bicolore

### Définition d'un BICOLORE

Une main BICOLORE comporte 2 couleurs longues de 5 cartes ou + pour la 1<sup>ère</sup> nommée, 4 cartes ou + pour la 2<sup>ème</sup>.  
Il existe 3 bicolores

- 1) BICOLORE ECONOMIQUE 12/19 HL Non FORCING  
Le BICOLORE économique permet le retour du répondant dans la couleur d'ouverture, tout en restant au palier le plus bas.
- 2) BICOLORE CHER 18/23 HL FORCING 1 tour  
Le BICOLORE CHER oblige le répondant à s'exprimer au palier de 3 pour revenir dans la couleur d'ouverture de l'ouvreur.
- 3) BICOLORE A SAUT 20/23 HL FORCING Manche  
LE BICOLORE A SAUT - Quand la seconde couleur de l'ouvreur est nommée en effectuant volontairement un SAUT.

Nous allons voir en détail ces 3 BICOLORES, comment bien les repérer.

### 1) LE BICOLORE ECONOMIQUE

#### Exemple

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 8	1♥	—	1♠	
♥ A R 9 5 2	2♣			
♦ R 9 2				
♣ R V 8 7				

Main de  
15HL  
Bicolore  
Economique  
12-19HL

Le BICOLORE économique permet le retour du répondant dans la couleur d'ouverture, tout en restant au palier le plus bas.  
Dans cet exemple le répondant peut dire 2♥

### 2) LE BICOLORE CHER

#### Exemple

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R V 8	1♦	—	1♠	
♥ A R 6 2	2♥			
♦ A D V 7 4				
♣ 8				

Main de  
19HL  
Bicolore cher  
18-23HL

Le BICOLORE CHER oblige le répondant à s'exprimer au palier de 3 pour revenir dans la couleur d'ouverture de l'ouvreur.  
Dans cet exemple, si le répondant veut revenir dans la couleur de l'ouvreur, il ne peut pas dire 2♦, il est obligé de s'exprimer au palier de 3

### 3) LE BICOLORE A SAUT

#### Exemple

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A D 8	1♦	—	1♠	
♥ A D V 10	2♥			
♦ 5				
♣ R D V 8 6				

Main de  
20HL  
Bicolore à  
saut  
20-23HL

LE BICOLORE A SAUT - Quand la seconde couleur de l'ouvreur est nommée en effectuant volontairement un SAUT.  
Dans cet exemple, le répondant pourrait nommer ses ♥ au palier de 1, volontairement il fait un SAUT et annonce -- STOP 2♥ -- Ne pas oublier le STOP !!

**PRECISION IMPORTANTE**

LA FORCE DE SON JEU EMPECHERA PARFOIS L'OUVREUR D'ANNONCER SON BICOLORE.

Nous allons étudier les différentes réponses possibles du répondant, et les décisions qui seront alors prises par l'ouvreur.

**Exemple**

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 10 2	1♣	—	1♦	
♥ R D 6 4	1♥			
♦ 5				
♣ A D V 8 2				

Main de l'ouvreur  
14HL

Dans l'exemple ci dessus l'ouvreur ouvre d'1♣ et le répondant répond 1♦  
- Pas de problème vous annoncez 1♥, votre MAJEURE 4<sup>ème</sup>

**Exemple**

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 10 2	1♣	—	1♥	
♥ R D 6 4	2♥			
♦ 5				
♣ A D V 8 2				

Main de l'ouvreur  
14HL

Dans l'exemple ci dessus l'ouvreur ouvre d'1♣ et le répondant répond 1♥  
- Pas de problème vous soutenez et annoncez 2♥, le FIT

Mais que devez-vous faire si votre partenaire répond 1♠ ?

**Exemple**

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ V 10 2	1♣	—	1♠	
♥ R D 6 4	2♣			
♦ 5				
♣ A D V 8 2				

Main de l'ouvreur  
14HL

Dans l'exemple ci dessus l'ouvreur ouvre d'1♣ et le répondant répond 1♠

- **Problème** cette fois-ci, avec un jeu qui ne vaut que 14HL, dire 2♥ annoncerait un bicolore cher et MINI 18HL, il obligerait le répondant à s'exprimer au palier de **3**

**il ne vous reste qu'une seule possibilité -- répétition de la couleur d'ouverture.**

La répétition de la couleur d'ouverture indique le plus souvent un UNICOLORE de 6 cartes, nous voyons que parfois, comme dans l'exemple ci-dessus, nous n'avons pas le choix 5 cartes.

### 3) La réponse à SANS ATOUT

Ces enchères indiquent un jeu régulier (4333 - 4332 - 3352) sans soutien possible dans la MAJEURE répondue et sans majeure annonçable  
2 zones de FORCE.

1. 2SA 12/14 HL
2. 3SA 18/19 HL

### 2<sup>ème</sup> ENCHERE DE L'OUVREUR après un SOUTIEN DU REpondant JEU DE SOUTIEN

La suite des enchères est différente selon qu'il s'agit d'un soutien en MAJEURE, ou d'un soutien en MINEURE.

#### a) Après un soutien en MAJEURE

##### 1 - Après un soutien SIMPLE en MAJEURE du répondant 6/10HLD

#### Exemple

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D V	1♥	—	2♥	
♥ A V 10 6 4	P.			
♦ D 10 6 3				
♣ 4				

Main de l'ouvreur  
13HL  
15HLD

L'ouvreur vient d'avoir une information PRECISE de son partenaire. 6/10HLD

**Application de la TABLE DE DECISION.**

#### 27 Points pour réaliser une manche en MAJEURE

La valeur de sa main 15 + le répondant MINI 6 = 21 - Il n'y a pas la MANCHE

La valeur de sa main 15 + le répondant MAXI 10 = 25 - Il n'y a pas la MANCHE

-- PASSE --

Sur un SOUTIEN SIMPLE, appliquez ces 3 règles pour savoir si vous devez reparlez ou non:

- 13 - 16HLD → **PASSE**
- 17 à 19HLD → **Enchère d'essai**
- à partir de 20HLD → **Nommer la MANCHE**

**L'ENCHERE D'ESSAI**

**DEFINITION** - Faire une enchère d'essai c'est faire une tentative de MANCHE après un soutien SIMPLE du répondant.

L'enchère d'essai propose au partenaire; « Jouons la MANCHE si tu es MAXI, PASSE si tu es MINI »

**Exemple** (Après un soutien SIMPLE en MAJEURE du répondant 6/10HLD)

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A D 10 7 3	1♠	—	2♠	
♥ R 7	2SA			
♦ R 9 8				
♣ A 6 2				

Main de  
l'ouvreur  
17HL  
18HLD

L'ouvreur vient d'avoir une information PRECISE de son partenaire. 6/10HLD

**Application de la TABLE DE DECISION.**

27 Points pour réaliser une manche en MAJEURE

La valeur de sa main 17 + le répondant MINI 6 = 23 - **Il n'y a pas la MANCHE**

La valeur de sa main 17 + le répondant MAXI 10 = 27 - **Il y a la MANCHE**

L'ouvreur utilise l'enchère d'essai de 2SA - 17/19HLD pour demander à son partenaire s'il est MAXI, si celui-ci est MAXI il nommera la MANCHE s'il est MINI il **PASSE**.

2 - Après un soutien A SAUT en MAJEURE du répondant 11/12HLD

**Exemple**

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R 10 7 2	1♥	—	3♥	
♥ D V 8 6 4 3	4♥			
♦ A D				
♣ 3				

Main de  
l'ouvreur  
14HL  
17HLD

L'ouvreur vient d'avoir une information PRECISE de son partenaire. 11/12HLD

**Application de la TABLE DE DECISION.**

27 Points pour réaliser une manche en MAJEURE

La valeur de sa main 18 + le répondant MINI 10 = 28 - **Il y a la MANCHE**



La valeur de sa main 18 + le répondant MAXI 12 = 30 - **Il y a la MANCHE**

L'ouvreur demande la MANCHE -- 4♥ --

## b) Après un soutien en MINEURE

Après un soutien en MINEURE, avec un espoir ou une certitude de MANCHE, orientez vous vers une MANCHE à SA. En effet à moins de posséder une distribution exceptionnelle, il est plus facile de faire 9 levées que 11.

Après les débuts de séquence ci-dessous:

- 1 - Ouvreur 1♦  Répondant - Soutien SIMPLE - 6/10 HLD - 2♦  
 2 - Ouvreur 1♦  Répondant - Soutien A SAUT - 11/12HLD - 3♦

Ces 2 enchères 2♦ et 3♦ dénieformellement la possession d'une MAJEURE 4<sup>ème</sup> chez le répondant.


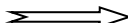
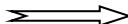
L'ouvreur aura tout intérêt si possible à s'orienter vers le SA.

### 2<sup>ème</sup> ENCHERE DE L'OUVREUR après une réponse à 1 SA DU REpondant

Sur cette réponse NON FORCING du répondant, l'ouvreur doit reparler dans les 2 cas suivants :

- 1 - Avec un jeu régulier FORT
- 2 - Avec une distribution IRREGULIERE - UNICOLORE ou BICOLORE

1 - Avec un jeu régulier FORT dès que l'ouvreur possède un jeu supérieur à 16H il y a espoir de MANCHE. Il appliquera la Table de Décision.

-	0 à 16HL		<u>-- PASSE --</u>
-	17 à 19HL		2SA
-	20 à 21HL		3SA

### 2 - Avec une distribution IRREGULIERE

#### a) UNICOLORE.

L'ouvreur doit appliquer les mêmes règles qu'après un CHANGEMENT DE COULEUR. Répéter sa couleur avec ou sans saut en tenant compte de la robustesse de sa couleur.

#### b) BICOLORE

Avec une distribution BICOLORE, l'ouvreur doit nommer sa 2<sup>ème</sup> couleur à chaque fois qu'il en aura la possibilité.

En terme clair, il devra annoncer sa 2<sup>ème</sup> couleur selon les règles de FORCE des bicolores.

#### Exemple

♠	A V 8 6 2	Sud	Ouest	Nord	Est
♥	A 9 7 4	1♠	—	1SA	
♦	D V 5	2♥			
♣	8				

Main de l'ouvreur  
13HL

Sur la réponse 1SA à l'ouverture d'1♠ : l'ouvreur a les points nécessaires pour dire 2♥ (BICOLORE ECONOMIQUE -- 12/19HL)

**UN CONSEIL -- Ne passez jamais sur la réponse d'1SA quand vous avez la possibilité d'annoncer un BICOLORE ECONOMIQUE**

**Exemple**

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A 10 9 7	1♦	–	1SA	
♥ 5	2♦			
♦ A D 8 6 2				
♣ R 9 7				

Main de l'ouvreur  
14HL

Sur la réponse de 1SA à l'ouverture d'1♦ : l'ouvreur n'a pas les points nécessaires pour dire 2♠ (BICOLORE CHER -- 18/23HL). L'ouvreur n'a d'autres choix que de répéter sa couleur d'ouverture 2♦.

**2<sup>ème</sup> ENCHERE DE L'OUVREUR après une réponse à 2 SA DU REpondant**

Sur cette réponse NON FORCING du répondant, l'ouvreur doit reparler dans les 2 cas suivants

- 1 - Avec un jeu régulier
- 2 - Avec une distribution IRREGULIERE - UNICOLORE ou BICOLORE

1 - Avec un jeu régulier, à moins d'avoir un jeu moche et de plus strictement MINIMUM l'ouvreur demandera la MANCHE à SA.

**Exemple**

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ R D 8	1♦	–	2SA	
♥ A 10 9 7	3SA			
♦ A 9 8 4				
♣ V 5				

Main de l'ouvreur  
14HL

Demander la MANCHE sur la réponse de 2SA (11/12HL) du répondant.

2 - Avec une distribution IRREGULIERE

a) UNICOLORE.

Sur la réponse de 2SA, la répétition de la couleur d'ouverture n'est pas FORCING. L'ouvreur appliquera la T.D. et ne demandera la MANCHE que s'il est MAXI.

b) BICOLORE

Avec une distribution BICOLORE, l'ouvreur doit nommer sa 2<sup>ème</sup> couleur à chaque fois qu'il en aura la possibilité. Cette enchère par contre est FORCING.

**Exemple**

	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ A D 10 8 3	1♠	–	2SA	
♥ A V 10 5	3♥			
♦ A 5				
♣ V 9				

Main de l'ouvreur  
17HL

La réponse de 2SA sur 1♠ peut se faire avec 4 cartes à ♥. L'ouvreur doit en PRIORITE rechercher un FIT à ♥ et annoncer 3♥ FORCING.