



*les enchères*

NICOLAS LHUISSIER  
GODEFROY DE TESSIÈRES

# LE SYSTÈME FRANÇAIS DE COMPÉTITION

PRÉFACE PATRICK GRENTHE





Collection "Enchères"  
dirigée par Philippe Cronier

---

# Le Système français de compétition



**NICOLAS LHUISSIER ET GODEFROY DE TESSIÈRES**

---

# Le Système français de compétition

le  
**Bridgeur**





Le bridge est en perpétuelle évolution.

Les systèmes d'enchères se perfectionnent, gagnent en précision et en efficacité.

Il est primordial pour tous les compétiteurs d'avoir un accès au système pratiqué réellement par les meilleurs joueurs français à l'heure actuelle.

C'est dans cet esprit que Nicolas Lhuissier et Godefroy de Tessières, vainqueurs de la DN1 par paires en 2015, ont réalisé une série de sondages auprès de 300 joueurs des différentes divisions nationales.

Le présent ouvrage est un livre générique qui résulte de cette étude et développe un système cohérent et performant : le Système français de compétition (SFC).

Il présente un point de vue neuf et documenté qui ne peut être qu'un grand pas dans votre connaissance des enchères.

Nicolas et Godefroy appartiennent à la nouvelle génération de champions qui fourmillent d'idées sur la conception des enchères modernes.

Au-delà de mon amitié, ils ont ma pleine confiance.

**Patrick Grenthe,  
président de la fédération  
française de bridge.**

Quand, un beau jour de l'été 2012, Philippe Cronier, directeur des publications aux éditions du Bridgeur, nous a parlé de son projet de rédaction d'un système de compétition, l'idée nous a immédiatement enthousiasmés.

Il existe en effet une référence pour l'enseignement du bridge en France (le SEF). Ce système est relativement simple et efficace. Il est destiné à l'apprentissage. Mais il ne peut prétendre être représentatif du bridge pratiqué par les joueurs de haute compétition.

Combien de fois avons-nous entendu, même dans les épreuves les plus importantes du calendrier fédéral, des dialogues de sourds entre deux joueurs persuadés, en toute bonne foi, d'avoir raison :

- « *Tu ne joues donc pas cette convention X ? Elle est pourtant absolument indispensable.* »
- « *Mais pas du tout, de nos jours, tout le monde s'est mis à utiliser la convention Y qui est bien supérieure.* »

En l'absence d'ouvrage référent, il est certain que chacun des joueurs avait à la fois tort et raison et ils n'étaient pas au bout de leurs différends.

Le bridge de compétition est en perpétuelle évolution et la récente professionnalisation du bridge international a encore accéléré le processus. L'équipe de France, dominatrice du bridge mondial au milieu des années 1990, a peu à peu cédé le pas face à des hordes de joueurs professionnels aux idées novatrices.

La plupart des meilleurs joueurs français ont alors abandonné les dogmes qui avaient fait la spécificité du style français pendant des années (exit le traditionnel 2♦ forcing de manche au profit du 2♦ multi, finie l'interdiction d'ouvrir de 1SA avec une majeure cinquième, assouplis les critères d'ouverture en barrage, etc.), suivis en cela par une part de plus en plus grande des joueurs de compétition.

Il est urgent de faire un état des lieux, afin de mesurer l'amplitude des changements survenus. Il n'est pas dans notre idée d'être trop élitistes, nous souhaitons proposer un système à la portée bien entendu des joueurs de première série mais également des compétiteurs de deuxième ou troisième série soucieux d'utiliser des enchères efficaces et cohérentes.

Le Système français de compétition (SFC) n'a pas vocation à être la vitrine des convictions personnelles de ses auteurs. Notre idée est de nous considérer comme traducteurs de la majorité. C'est pourquoi nous avons entrepris le travail conséquent d'interroger 300 joueurs parmi les meilleurs bridgeurs français : tous les joueurs des divisions nationales 1, 2 et 3 par équipes !

Ainsi, nous avons envoyé tous les mois un questionnaire à chacun de ces joueurs. Nous ne savions pas à quoi nous attendre, nous avons donc été très agréablement surpris par le nombre important de réponses obtenues. Pour chaque questionnaire, nous avons reçu environ 150 réponses, ce qui nous a permis d'obtenir un échantillon représentatif des nouvelles tendances du bridge de compétition. Une fois ces sondages effectués, notre mission a été d'en tirer les enseigne-

ments et de rédiger un système qui tenait compte des opinions majoritairement exprimées par les sondés.

Ainsi, de la même façon qu'au début des années 1980 les experts ont adopté le 2 majeur faible avant que tous les bridgeurs ne s'y mettent progressivement, il est évident que les bouleversements qui sont en train de modifier le bridge français de haute compétition vont se transmettre petit à petit à l'ensemble des joueurs.

L'objectif du Système français de compétition est de permettre à tous les joueurs de compétition de profiter de l'expérience des meilleurs. Les joueurs que nous avons interrogés pour élaborer ce système constituent indéniablement l'élite du bridge français, tout en étant pour la plupart des amateurs qui ne consacrent pas l'essentiel de leur temps à la pratique du bridge. S'inspirer de leurs convictions est donc à la fois un gage d'efficacité et de simplicité !

Dans certaines situations, une majorité nette se dégage. Ainsi, quasiment tous les experts sont d'accord pour ouvrir parfois de 1SA avec une majeure cinquième. Les critères pour procéder à cette dérogation sont bien définis, il est donc possible d'établir de façon consensuelle quelles mains sont ouvertes de 1SA dans le cadre du Système français de compétition.

Dans quelques rares situations, nous sommes confrontés à des enchères sur lesquelles aucune majorité franche ne se dégage parmi les experts. Nous avons alors fait des choix parmi les diverses options préférées des sondés. Ces décisions ont été prises en gardant en tête les principes fondateurs du SFC : former un ensemble logique, être représentatif du bridge de haut niveau mais également être très accessible à tous les joueurs de compétition qui souhaitent progresser.

Ainsi s'est constitué le Système français de compétition. Généralement, il existe un consensus parmi les champions et nous exposons leur point de vue, en prenant soin d'argumenter et de présenter de multiples exemples afin que chaque lecteur puisse profiter de l'expérience des meilleurs joueurs français.

Vous pouvez être sûr que le livre que vous avez entre les mains expose un système cohérent et simple, dont l'efficacité est prouvée dans chaque compétition par les meilleurs joueurs français. Vous pouvez vous en servir pour mettre au point votre système avec votre partenaire préféré ou simplement le consulter quand vous avez un doute sur la signification de telle ou telle enchère.

Ce premier tome traite des enchères à deux. Un deuxième tome, consacré aux enchères à quatre ainsi qu'aux entames et à la signalisation, sera publié, avec la même méthodologie qui consiste à interroger les meilleurs joueurs afin d'élaborer un système référent.

Pour définir la force d'un jeu, nous nous exprimerons le plus souvent en points d'honneurs (H) selon le barème de base : As=4H, Roi=3H, Dame=2H et Valet=1H. Néanmoins, il arrivera, notamment dans les chapitres où il est question de fit majeur, que nous soyons amenés à parler de HLD. Il s'agit d'une réévaluation du jeu consécutif à la connaissance d'un fit.

Un point de longueur (L) est compté pour chaque carte d'une couleur longue à partir de la cinquième carte incluse.

Les points de distribution (D) à dénombrer sont les suivants :

- Un doubleton : 1 point.
- Un singleton : 2 points.
- Une chicane : 3 points.
- Le fait de détenir neuf atouts dans l'ensemble du camp ajoute 2 points, un point est rajouté pour chaque atout supplémentaire au-delà du neuvième.

Il arrive que nous parlions d'évaluation de main en termes littéraires ou en termes de "zones".

Un jeu (ou une main) **limite** est un jeu qui permet de proposer la manche et supporte de jouer un contrat à un palier proche de la manche.

Un jeu **fort** désigne un jeu dont la force permet au camp de jouer au moins la manche (utilisé majoritairement pour caractériser la force du répondant).

Quant aux zones, elles se divisent en trois : première, deuxième et troisième zones, par ordre croissant de force. La fourchette de points correspondant à une zone diffère évidemment selon qu'il s'agisse de l'ouvreur ou du répondant.

Exemple : la première zone de l'ouvreur de 1 à la couleur est 12-14H mais la première zone du répondant correspond à la fourchette 6-10H(LD).

Les points d'honneurs attenants aux zones seront souvent spécifiés entre parenthèses quand nous parlerons en termes de zones.

Lors des enchères de chelem, nous avons pris le parti d'utiliser le Blackwood 41-30, que nous décrivons dans le chapitre 13.

<b>Chapitre 1 : Ouvertures fondamentales 1 à la couleur, 1SA, 2SA</b>	<b>16</b>
I) Choix de la couleur d'ouverture au palier de 1	17
1) Les ouvertures de 1♣ et 1♦	17
2) Les ouvertures de 1♥ et 1♠	18
3) Les exceptions	18
II) Limites inférieures de l'ouverture de 1 à la couleur	21
1) En première ou en deuxième position	21
2) En troisième position	22
3) En quatrième position	23
III) Limite supérieure de l'ouverture au palier de 1 à la couleur	24
1) Avec un jeu régulier	24
2) Avec un jeu irrégulier	24
IV) Les ouvertures de 1SA et de 2SA	28
1) L'ouverture de 1SA	28
2) L'ouverture de 2SA	31
<b>Chapitre 2 : Après l'ouverture de 1SA</b>	<b>36</b>
I) Les réponses à Sans-Atout	37
II) Le Stayman	37
1) Conditions d'emploi et réponses	37
2) Cas particuliers d'emploi	38
3) Développements après la réponse au Stayman	39
III) Le Texas majeur	45
1) Conditions d'emploi et réponses de l'ouvreur	45
2) Développements après un Texas majeur	46
IV) Le Texas mineur	54
1) Conditions d'emploi et réponses de l'ouvreur	54
2) Développements après un Texas mineur	55
V) Les autres réponses	58
1) La réponse de 3♦	58
2) Les réponses de 3♥ et de 3♠	59
3) Les réponses de 4♣ et de 4♦	60
VI) Résumé des réponses et développements possibles	61
<b>Chapitre 3 : Après l'ouverture de 2SA</b>	<b>64</b>
I) Les réponses à Sans-Atout	65
II) Stayman et développements	66
1) Emploi et réponses	66
2) Développements après un Stayman	66
III) Le Texas majeur	70
1) Conditions d'emploi et réponses de l'ouvreur au Texas majeur	70
2) Développements après un Texas majeur	72
IV) Texas mineur, bicolore majeur et bicolore mineur	74
1) Le Texas mineur	74
2) Les autres enchères	75
V) Résumé des réponses et développements possibles	77

<b>Chapitre 4 : Réponses à l'ouverture mineure</b>	<b>80</b>
I) Les changements de couleur	81
1) Le changement de couleur au niveau de 1	81
2) Le changement de couleur au niveau de 2 sans saut	83
3) La réponse de 2♥	84
4) La réponse de 2♠	86
5) Le changement de couleur à saut dans l'autre mineure	87
6) Le changement de couleur à double saut au niveau de 3	87
II) Les réponses à Sans-Atout	88
1) La réponse de 1SA	88
2) La réponse de 2SA	89
3) La réponse de 3SA	89
III) Les soutiens mineurs	90
1) Le soutien de la mineure d'ouverture au niveau de 2	90
2) Développements après le soutien mineur inversé	90
3) Le soutien de la mineure d'ouverture au niveau de 3	92
IV) Résumé des réponses possibles	93
<b>Chapitre 5 : Réponses à l'ouverture majeure</b>	<b>96</b>
I) Avec un soutien dans la majeure d'ouverture	97
1) Les réponses naturelles de soutien	97
2) Les enchères de soutien avec une main limite	100
3) Les enchères de soutien avec une main forcing de manche	102
II) Sans soutien dans la majeure d'ouverture	110
1) Avec un jeu faible (6-10H)	110
2) Avec un jeu limite (11H)	110
3) Avec un jeu forcing de manche (au moins 12H)	111
III) Résumé des réponses possibles	113
<b>Chapitre 6 : Après l'ouverture en troisième et quatrième positions</b>	<b>116</b>
I) Développements après les ouvertures de 1♥ ou 1♠	117
1) Avec un jeu non fitté	117
2) Le Drury	119
3) Les soutiens directs	124
4) Les autres enchères de soutien	125
II) Résumé des réponses à l'ouverture majeure en troisième et quatrième positions	127
III) Les développements après les ouvertures de 1♣ ou de 1♦	130
1) Les changements de couleur	130
2) Les enchères de soutien	131
3) Les enchères à Sans-Atout	131
4) Les enchères de rencontre	132
IV) Résumé des réponses à l'ouverture mineure en troisième et quatrième positions	133

<b>Chapitre 7 : Enchères de soutien et enchères d'essai</b>	<b>136</b>
I) Soutien après une réponse majeure au palier de 1	137
1) Les enchères de soutien direct	138
2) Les enchères de soutien conventionnelles	139
II) Soutien après une réponse au palier de 2	143
1) Après une réponse de 2♣ ou 2♦	143
2) La séquence 1♠ - 2♥	145
III) Résumé des soutiens après une réponse majeure au niveau de 1	149
IV) Les enchères d'essai	152
1) Recherche de la manche ou du chelem	152
2) Recherche du meilleur contrat	155
V) Résumé des enchères d'essai	156
<b>Chapitre 8 : La redemande (1) - L'ouvreur annonce les Sans-Atout</b>	<b>160</b>
I) La redemande de l'ouvreur à Sans-Atout	161
1) La redemande de l'ouvreur à 1SA	161
2) La redemande à 2SA	162
3) Redemande à Sans-Atout après une réponse de 1SA	163
4) Redemandes à Sans-Atout après un changement de couleur au niveau de 2	164
II) Développements sur la redemande de l'ouvreur à 1SA	167
1) Avec un jeu régulier sans majeure cinquième	167
2) Les enchères de bicolore	167
3) La répétition de la majeure	168
4) Avec les autres mains sans description naturelle possible : le Double 2	169
5) Les enchères directes au niveau de 4	175
III) Développements sur une redemande de l'ouvreur à 2SA à saut	178
1) Les enchères à Sans-Atout	178
2) Retrouver les fits majeurs	178
3) Les enchères de bicolore	180
4) Les enchères de chelem et les soutiens directs	181
IV) Résumé des réponses et développements possibles	182
<b>Chapitre 9 : La redemande (2) - L'ouvreur annonce une nouvelle couleur</b>	<b>186</b>
I) Les différentes redemandes de l'ouvreur	187
1) La redemande au palier de 1	187
2) Le bicolore économique	187
3) Le bicolore cher	189
4) Le bicolore à saut	190
II) Développements après l'annonce d'une nouvelle couleur au palier de 1	192
1) Répéter les Cœurs ou nommer 1SA après 1m-1♥-1♠	192
2) Développements après 1m-1♥-1♠-1SA	192
III) Développements après un bicolore économique	194
1) Les enchères de soutien	194
2) Les enchères à Sans-Atout	197
3) La répétition de la couleur	198
4) La quatrième couleur forcing	198
5) Une convention très utile	204

IV) Développements après un bicolore cher	208
1) Les enchères de soutien	208
2) La répétition de la couleur	209
3) Les enchères à Sans-Atout	211
4) La quatrième couleur forcing	213
V) Après un bicolore à saut	214
1) Les enchères de soutien	214
2) Les enchères à Sans-Atout	215
3) La répétition de la couleur de réponse	215
4) L'utilisation de la quatrième couleur	216
VI) La redemande à 2SA forcing de manche	216
1) Sur l'ouverture de 1♠	217
2) Sur l'ouverture de 1♥	219
VII) Résumé des bicolores et développements possibles	221
<b>Chapitre 10 : La redemande (3) - L'ouvreur répète sa couleur</b>	<b>225</b>
I) La répétition de la couleur d'ouverture au niveau de 2	225
1) Répétition simple après une réponse au palier de 1	225
2) Répétition simple après un changement de couleur au palier de 2	226
II) Les redemandes possibles du répondant	227
1) Les enchères à Sans-Atout	227
2) Les enchères de soutien	227
3) Répétition de la couleur de réponse	229
4) Les enchères de bicolore	230
5) La troisième couleur forcing	230
6) Attitude de l'ouvreur sur une troisième couleur forcing	231
7) Annonce d'une nouvelle couleur sans saut	233
III) Répétition de la couleur au niveau de 3 et développements	236
1) Conditions pour une répétition au niveau de 3	236
2) Réponses à une répétition au niveau de 3	237
<b>Chapitre 11 : 2♣ forcing de manche et 2♦ multi</b>	<b>242</b>
I) L'ouverture de 2♣	243
1) Les critères d'ouverture	243
2) Les réponses à l'ouverture de 2♣	245
3) Redemandes de l'ouvreur	246
4) Développements ultérieurs	247
5) Le Blackwood	250
II) Résumé de l'ouverture de 2♣ et de ses développements	251
III) L'ouverture de 2♦	254
1) Les critères d'ouverture	254
2) Les réponses à l'ouverture	257
3) Les développements conventionnels	261
4) Si l'ouvreur détient 22-23H réguliers	261
IV) Résumé des réponses à l'ouverture de 2♦ multi	263

<b>Chapitre 12 : Ouvertures de barrage</b>	<b>266</b>
I) Principes généraux	267
1) L'influence de la vulnérabilité et de la position	267
2) Les autres critères de décision	268
II) Les ouvertures de 2♥ et 2♠	269
1) Critères d'ouverture	269
2) Réponses à l'ouverture et développements ultérieurs	271
3) Une variante intéressante : l'ouverture de 2♥ bicolore majeur	276
III) Résumé des enchères après une ouverture au palier de 2 en majeure	281
IV) Les ouvertures de barrage au palier de 3	284
1) Les critères d'ouverture	284
2) L'ouverture de 3SA <i>gambling</i>	286
V) Les ouvertures de barrage au palier de 4 ou 5	288
1) Les ouvertures de 4♣ et 4♦ (et celles de 5♣ et 5♦)	288
2) Les ouvertures de 4♥ et 4♠	289
VI) Les principes de développements après un barrage au palier de 3 ou 4	291
1) Les changements de couleur	291
2) Les enchères à Sans-Atout	292
3) Les enchères interrogatives	293
VII) Résumé des barrages à partir du palier de 3	295
<b>Chapitre 13 : Les enchères de chelem</b>	<b>298</b>
I) Les enchères de chelem quantitatives à Sans-Atout	299
1) L'enchère de 4SA et ses développements	299
2) Les enchères forcing de chelem	300
II) Les enchères de chelem à l'Atout	301
A) La procédure des contrôles	301
1) Définitions	301
2) Début de la procédure des contrôles	301
3) Déclinaison des contrôles	306
B) Le Blackwood 5 clés 41-30	308
1) Définition et réponses	308
2) Question à la Dame d'atout	309
3) Le Blackwood aux Rois	312
4) Réponses au Blackwood avec une chicane	312
5) Blackwood d'exclusion et réponses	313
III) Résumé des enchères de chelem	315



Chapitre 1

---

# Ouvertures fondamentales 1 à la couleur, 1SA, 2SA.

À l'ouverture, le Système français de compétition reste assez proche du standard français au palier de 1. La principale évolution consiste en l'adoption **d'une seule ouverture forte** : l'ouverture de **2♣ forcing de manche**.

La disparition du 2♣ fort indéterminé a comme conséquence l'ouverture au palier de 1 de certains jeux qui étaient autrefois traités par cette ouverture conventionnelle. Nous étudierons donc la frontière entre une ouverture au palier de 1 et l'ouverture de 2♣.

Les critères d'ouvertures de 1SA et 2SA se sont considérablement assouplis. Nous détaillerons les éléments adéquats pour choisir une ouverture à Sans-Atout avec certains jeux qui ne le permettaient pas auparavant.

Nous verrons aussi précisément les limites inférieures d'une ouverture au palier de 1.

## I) Choix de la couleur d'ouverture au palier de 1

Les critères sont différents selon que l'ouverture est effectuée en mineure ou en majeure. Rappelons qu'une ouverture au niveau de 1 en majeure promet cinq cartes dans cette couleur alors que l'ouverture au niveau de 1 en mineure n'en garantit que trois.

### 1) LES OUVERTURES DE 1♣ ET 1♦

On ouvre de 1♣ ou de 1♦ avec des jeux **réguliers**, situés dans les zones **12-14H** ou **18-19H** ou **irréguliers** avec une force comprise entre 11 et 22H.

On ouvre généralement dans la mineure la plus longue.

À égalité de longueur, on ouvre de 1♣ avec trois cartes dans chaque mineure et de 1♦ à partir de quatre cartes dans chaque mineure.

♠ R72

♥ DV104

♦ AR4

♣ V72

Ouest	E
1♣	

1♣ : avec trois cartes dans chaque mineure, Ouest choisit l'ouverture de 1♣ malgré la qualité supérieure des Carreaux.

♠ V4

♥ RV2

♦ D964

♣ AD75

Ouest	E
1♦	

1♦ : avec quatre cartes dans chaque mineure, Ouest privilégie l'ouverture de 1♦, bien que les Trèfles soient plus beaux.

## 2) LES OUVERTURES DE 1♥ ET 1♠

Les ouvertures de 1♥ et 1♠ sont naturelles et promettent au moins cinq cartes dans la couleur d'ouverture. Elles indiquent une force comprise entre 11 et 21H, puisque l'alternative avec les mains fortes sera d'ouvrir de 2♣ forcing de manche.

Avec un bicolore 5-5, on ouvre de la couleur la plus chère.

♠ ADV82	Ouest	E
♥ RD853	1♠	
♦ D5		
♣ 5		

1♠ : avec cinq cartes à Pique et cinq cartes à Cœur, Ouest ouvre de 1♠.

## 3) LES EXCEPTIONS

Les experts ont constaté que les règles classiques rappelées ci-dessus pouvaient être améliorées dans certains cas.

### a Avec cinq cartes à Pique et cinq cartes à Trèfle

Il est préférable d'**ouvrir de 1♠ jusqu'à environ 15H**, car la faiblesse relative de notre jeu impose de nommer immédiatement sa principale caractéristique : les cinq cartes à Pique.

♠ ADV82	Ouest	E
♥ 6	1♠	
♦ D2		
♣ RV862		

1♠ : Ouest ouvre de 1♠, de peur de ne jamais pouvoir exprimer ses cinq cartes à Pique ultérieurement.

**À partir de 16H, on privilégie l'ouverture de 1♣.** En effet, on sera à même de nommer ensuite les Piques au niveau nécessaire, même après un barage adverse.

♠ ARV97	Ouest	E
♥ 2	1♣	
♦ A4		
♣ RD875		

1♣ : Ouest ouvre de 1♣ car il dispose d'une force qui lui permet de nommer puis de répéter si nécessaire ses Piques ultérieurement.

On ira ainsi jusqu'à dire 4♠ sur l'enchère de 4♥ du camp opposé, afin de garder ouverte la possibilité de jouer la manche à l'atout Pique ou à l'atout Trèfle.

Une séquence possible :

	S	Ouest	N	E
♠ ARV97				
♥ 2		1♣	1♥	passe
♦ A4	4♥	4♠		
♣ RD875				

1♣ suivi de 4♠ : remarquons qu'Ouest est beaucoup mieux placé au second tour d'enchères que s'il avait ouvert de 1♠. Il n'aurait alors pas pu nommer ses Trèfles en dessous du palier de 5.

### b Avec un bicolore 6-5

Pas de problème si la couleur sixième est la plus chère : on ouvre systématiquement dans cette couleur. Par exemple, on ouvre de 1♠ avec six cartes à Pique et cinq cartes à Cœur.

En revanche, si la couleur sixième est la moins chère, notre ouverture dépend de la force de notre main.

- Avec un jeu dont la force est comprise entre 11 et 13H, on ouvre de la couleur la plus chère.

	Ouest	E
♠ V		
♥ RD852	1♥	
♦ AD8742		
♣ 6		

1♥ : Ouest ouvre de 1♥ car, s'il ouvre de 1♦, son jeu ne sera pas assez fort pour introduire ensuite ses Cœurs en faisant un bicolore cher.

- Avec un jeu de 14H (**voire 13H concentrés**) et plus, on ouvre de **la couleur la moins chère** avec l'intention d'introduire la couleur secondaire en bicolore cher et de la répéter pour décrire un 6-5.

	Ouest	E
♠ 8		
♥ RD974	1♣	
♦ A		
♣ AR9872		

1♣ : Ouest ouvre de 1♣, car il pourra sereinement faire un bicolore cher à 2♥ sur la réponse probable de 1♠ de son partenaire.

**Exception** : avec six cartes à Trèfle et cinq cartes à Pique, on ouvre quasiment toujours de 1♣, car on peut ensuite nommer et répéter les Piques - la couleur la plus forte - sans problème.

**C** Les jeux de 12 à 16H avec quatre Carreaux, cinq Trèfles et un singleton

Imaginons que l'on détienne la main suivante :

- ♠ 7
- ♥ RV2
- ♦ ADV10
- ♣ V7643

Si on ouvre de 1♣ et que le partenaire répond 1♠, on est confronté à un problème de redemande insoluble :

- L'enchère de 2♦ est absolument exclue. Ce serait un bicolore cher, impensable avec 12H.
- L'enchère de 1SA dénierait formellement un singleton.
- Répéter les Trèfles au niveau de 2♣ n'est pas du tout attrayant avec le Valet cinquième dans cette couleur.

C'est pourquoi **il faut d'ouvrir de 1♦** avec les jeux de 12 à 16H comportant quatre Carreaux, cinq Trèfles et un singleton et dont **la qualité des Carreaux est supérieure à celle des Trèfles**. Cette anticipation nous permet de redemander à 2♣ au tour suivant, décrivant ainsi neuf cartes de notre jeu.

♠ 7	Ouest	E
♥ RV2	1♦	1♠
♦ ADV10	2♣	
♣ V7643		

1♦ suivi de 2♣ : Ouest promet en principe cinq Carreaux et quatre Trèfles mais la qualité respective des couleurs compense cette distorsion.

Attention : on n'utilise pas ce procédé avec une majeure, car mentir sur la longueur d'une majeure risquerait de provoquer des accidents graves.

## II) Limites inférieures de l'ouverture de 1 à la couleur

Jusqu'ici, la limite inférieure de l'ouverture au niveau de 1 était fixée rigoureusement à 12H. Les critères se sont assouplis ces dernières années et la plupart des champions ouvrent maintenant à **11H** dès qu'ils ont **un jeu irrégulier avec une belle couleur cinquième**. Nous allons donc décrire précisément la frontière entre un jeu qui se prête à une ouverture et un jeu qui ne s'y prête pas.

### 1) EN PREMIÈRE OU EN DEUXIÈME POSITION

On ouvre bien sûr avec toutes les mains de 12H ou plus.

Les **meilleures mains de 11H peuvent également être ouvertes**, à condition de posséder une **belle couleur au moins cinquième**.

Entre autres avantages, le fait d'ouvrir avec une couleur de bonne qualité oriente favorablement l'entame du partenaire si d'aventure l'adversaire était amené à jouer le contrat.

♠ ARV42	Ouest	E
♥ R63	1♠	
♦ 1093		
♣ 95		

1♠ : seulement 11H mais cinq cartes à Pique, commandées par trois honneurs.

♠ R7	Ouest	E
♥ V9754	passe	
♦ A864		
♣ R7		

**Passe** : la meilleure déclaration avec cinq mauvaises cartes à Cœur et une majorité de points situés dans les doubletons.

♠ A73	Ouest	E
♥ AR6	passe	
♦ 9542		
♣ 975		

**Passe** : le fait de posséder As-Roi et As ne compense pas la mauvaise qualité de la couleur principale et la distribution trop régulière (4-3-3-3).

On peut même exceptionnellement ouvrir avec des mains ne comportant que 10H mais dotées de fortes plus-values distributionnelles, telles **un bicolore 5-5 de bonne qualité** ou une **belle majeure sixième**.

♠ RV976 ♥ AD985 ♦ 6 ♣ 87	Ouest                  E	
	1♠	

1♠ : Ouest ne possède que 10H mais détient un bicolore majeur 5-5 concentré.

♠ RD10953 ♥ AV9 ♦ 4 ♣ 874	Ouest                  E	
	1♠	

1♠ : exceptionnellement avec 10H, du fait de la belle couleur sixième à Pique.

♠ V97432 ♥ AD6 ♦ D72 ♣ V	Ouest                  E	
	passe	

**Passé** : Ouest détient seulement 10H et sa longue est de mauvaise qualité.

## 2) EN TROISIÈME POSITION

Après deux passe, l'ouverture en troisième position comprend tous les jeux que l'on aurait ouverts en première ou en deuxième position (cf. paragraphe ci-dessus).

Mais on ouvre également **dès que notre jeu a une valeur d'intervention au palier de 1**. Les critères pour ouvrir en troisième position "sans l'ouverture" sont donc :

- Une force minimale d'**au moins 8H**.
- **Une belle couleur** (et/ou une belle distribution).

Non vulnérable, il est même possible d'être particulièrement agressif et d'ouvrir avec 6 ou 7H, sous réserve de détenir une belle couleur de cinq cartes.

♠ RDV102 ♥ D72 ♦ 82 ♣ 964	S	O	N	Est
				passe
	passe	1♠		

1♠ : ouverture classique en troisième position, au nom de la belle couleur et malgré seulement 8H.

♠ V7532	S	O	N	Est
♥ D105				passé
♦ D7	passé	passé		
♣ RD10				

**Passé** : la couleur anémique à Pique ne justifie pas une ouverture.

♠ 6	S	O	N	Est
♥ 753				passé
♦ AD974	passé	1♦		
♣ V852				

1♦ : essentiellement pour donner une bonne entame au partenaire. Vulnérable, cette ouverture est très facultative.

### 3) EN QUATRIÈME POSITION

En quatrième position, après trois passes, les critères d'ouverture en première et deuxième positions s'appliquent toujours mais on ouvre **également** les mains qui respectent la **règle des 15**.

**Règle des 15** : La règle des 15 est un critère statistique utilisé pour déterminer si une main de **moins de 12H** mérite une ouverture en quatrième position. Cette règle consiste à additionner notre nombre de points d'honneurs et notre nombre de cartes à Pique : **si le total atteint ou dépasse 15, il faut ouvrir**.

Le fait de détenir les Piques est particulièrement important car c'est le camp qui détient un fit dans cette couleur qui remporte les enchères à palier égal. La validité de cette règle a par ailleurs été vérifiée de façon empirique sur un grand nombre de mains.

♠ A2	S	O	Nord	E
♥ RV72			passé	passé
♦ A962	passé	1♦		
♣ 864				

1♦ : en quatrième position tout comme en première, deuxième ou troisième position. Oust à l'ouverture, pas besoin de se référer à la règle des 15.

♠ AD1082	S	O	Nord	E
♥ RV4			passé	passé
♦ 863	passé	1♠		
♣ 75				

1♠ : 10H additionnés aux cinq cartes à Piques → la règle des 15 est respectée.

### III) Limite supérieure de l'ouverture au palier de 1 à la couleur

La limite supérieure de l'ouverture au palier de 1 à la couleur dépend du caractère régulier ou irrégulier de la main de l'ouvreur.

#### 1) AVEC UN JEU RÉGULIER

Avec un jeu régulier, on ouvre :

- De 1SA dans la zone **15-17H**.
- De 2SA avec **20-21H**.
- D'une ouverture spécifique (2♣ forcing de manche ou 2♦ multi) avec **22H ou plus**.

L'ouverture au palier de 1 à la couleur est donc **limitée à 19H avec des jeux réguliers**.

L'unique exception concerne certaines mains de **20-21H** comportant cinq cartes en majeure (avec une distribution 5-3-3-2) inadaptées à une ouverture de 2SA (cf. pages 31-32).

#### 2) AVEC UN JEU IRRÉGULIER

Pour la grande majorité des joueurs de haute compétition, en France, comme à l'étranger, il n'existe plus qu'**une seule ouverture spécifiquement forte** : l'ouverture de **2♣ forcing de manche**. Le fait de ne garder qu'une seule ouverture forte a de nombreux avantages, en particulier celui de libérer une enchère supplémentaire pour des ouvertures en barrage, très gênantes pour les adversaires. Avec un jeu irrégulier, l'ouverture au palier de 1 est donc limitée par l'ouverture de 2♣ forcing de manche, qui est la seule ouverture forte du SFC.

Par conséquent, avec des jeux forts, on se retrouve devant un choix binaire : ouvrir au niveau de 1 à la couleur ou ouvrir de 2♣. Le choix sera dicté par le nombre de levées de jeu, les caractéristiques de la main (bicolore ou unicolore), ainsi que le caractère majeur ou mineur de la couleur la plus longue.

Retenons cependant qu'**on n'ouvrira jamais au palier de 1 avec 23H ou plus**.

#### a Avec un jeu unicolore

Si le jeu est basé sur **une longue dans une majeure**, on ouvre au palier de 1 toutes les mains unicolores qui ne méritent pas une ouverture forcing de manche, c'est-à-dire comportant **moins de neuf levées de jeu**.

♠ ARV854  
♥ R4  
♦ A7  
♣ RD8

	Ouest	E
	1♠	

**1♠** : ce jeu peut être estimé à environ huit levées et demie de jeu, total insuffisant pour une ouverture forcing de manche. Ouest décrira son surcroît de force plus tard.

♠ ARV1074	Ouest	E
♥ AD2	2♣	
♦ ADV		
♣ 2		

**2♣** : une ouverture forcing de manche au nom des neuf levées et demie.

Si le jeu est basé sur **une longue dans une mineure**, on ouvre au palier de 1 toutes les mains unicolores qui ne méritent pas une ouverture forcing de manche, c'est-à-dire les mains comportant **moins de neuf levées et demie de jeu**.

♠ 5	Ouest	E
♥ AR4	1♦	
♦ ARV874		
♣ RD3		

**1♦** : ce jeu, bien que très puissant, n'est pas tout à fait suffisant pour imposer la manche. Il faut se résoudre à ouvrir au palier de 1.

## b Avec un jeu bicolore

Avec un jeu bicolore de moins de dix levées de jeu et de moins de 22H, **on ouvre au palier de 1**, surtout si la couleur la plus longue est une **mineure**. La raison en est double :

- Un bicolore est toujours plus difficile à décrire si on ouvre de **2♣**, puisqu'on sera contraint de nommer la longue mineure au palier de 3. On risque donc de manquer cruellement d'espace pour annoncer la seconde couleur.
- Les adversaires interviennent et réveillent plus facilement sur une ouverture mineure et le partenaire répond lui aussi de façon plus libérale. Cela limite les risques d'un arrêt trop précoce de la séquence.

♠ A9	Ouest	E
♥ ARD8	1♣	
♦ 7		
♣ ARV875		

**1♣** : malgré la puissance de sa main, Ouest ouvre au palier de 1.

## EXERCICES

Quelle est votre ouverture en Ouest avec les jeux suivants ?

1

♠ 2	S	Ouest	N	E
♥ RD742	?			
♦ 3				
♣ AD9653				

2

♠ R64	S	Ouest	N	E
♥ 4	?			
♦ RD108				
♣ A7432				

3

♠ RD752	S	Ouest	N	E
♥ AD865	?			
♦ 73				
♣ 8				

4

♠ 83	S	O	N	Est
♥ 763	passe			
♦ RD1064	passe	?		
♣ A62				

5

♠ 2	S	Ouest	N	E
♥ AD53	?			
♦ A64				
♣ V7542				

6

♠ AD942	S	Ouest	N	E
♥ A2	?			
♦ 7				
♣ AD863				

# NICOLAS LHUISSIER GODEFROY DE TESSIÈRES LE SYSTÈME FRANÇAIS DE COMPÉTITION

Qu'est devenue la Majeure cinquième ? Depuis de nombreuses années, on entend dire que le système français est moins performant que ceux pratiqués à l'étranger et qu'il serait temps que nous rattrapions ce retard.

Convaincus de cette nécessité, Nicolas Lhuissier et Godefroy de Tessières, deux brillants champions de la jeune génération, ont décidé d'explorer le système réel pratiqué par nos meilleurs joueurs. À partir d'une série d'enquêtes réalisées auprès des trois cents premiers joueurs français, ils ont identifié un ensemble de pratiques modernes et cohérentes, dont l'efficacité se mesure, entre autres, à une dose d'agressivité bien supérieure à celle dont on qualifie généralement le bridge français.

Il leur a fallu ensuite fournir un louable effort pour transformer ces résultats de sondage en un ouvrage facilement utilisable par tous. Ce qui vous permet de tenir entre les mains un véritable manuel d'enchères tourné vers la compétition, passeport pour le succès à partager avec un partenaire qui nourrit les mêmes ambitions.

Pas besoin pour autant de tout changer ! Que vous souhaitiez intégrer à votre pratique le 2♦ multi ou les ouvertures bicolores, les nouveaux soutiens en majeure ou les enchères de chelem d'aujourd'hui, vous pourrez facilement vous en saisir sans remettre en cause le reste de vos acquis. Parce que c'est d'évolution intelligente dont il s'agit ici, pas de révolution...



## les enchères

### Collection dirigée par Philippe Cronier.

**Nicolas Lhuissier** (28 ans) • Champion du monde des moins de 21 ans à Pékin en 2008 puis champion d'Europe juniors à Brasov en 2009, il est professeur dans un grand club et journaliste de bridge. Il est aussi auteur compositeur de chansons françaises.

**Godefroy de Tessières** (35 ans) • Champion du monde par paires juniors à Montréal en 2002, champion de France par paires mixtes en 2012 et diplômé d'une école de productique, il s'est éloigné de sa carrière d'ingénieur pour se consacrer au bridge. Il est désormais un enseignant apprécié à Paris comme à Lyon, où il vient de s'installer.

Ensemble, ils ont remporté le championnat de France par paires en 2015 et ont intégré l'équipe de France qui vient de participer à la *Bermuda Bowl* de Chennai.



ISBN : 978-2-914621-49-6

ISSN 2103 5725