

ATTEINDRE LE BON CONTRAT A SA

Principes généraux

- L'ouverture de 1SA (ou de 2SA) est une enchère très précise : 15-17H (ou 20-21H pour 2SA).
 - Le répondant, partenaire de l'ouvreur, connaît donc d'emblée la fourchette de points de la paire.
 - Il compare le total à la table de décision et apprécie donc le niveau du contrat final.
- Observez que le répondant est seul à connaître le total des points : il devient le capitaine.
 - Seul le capitaine peut décider du contrat final.¹
- REMARQUE TRES IMPORTANTE : Deux types d'enchères à SA coexistent :
 - Les contrats UTILES :
 - ▶ **3SA**, qui est une manche directe, et qui rapporte donc les points de manche.
 - ▶ **6SA** et **7SA**, qui rapportent en plus les primes de chelem.
 - Les contrats INUTILES :
 - ▶ **2SA**, qui rapporte exactement la même chose que 1SA + 1 : 70 points.
 - ▶ **4SA** et **5SA**, qui rapportent les mêmes points que 3SA + 1 ou 3SA + 2..
 - ▶ Jouer 2SA, 4SA ou 5SA ne présente donc aucun intérêt (augmentant les risques de chute !).

Au bridge, les **CONTRATS INUTILES** ne doivent pas être déclarés pour être joués, puisqu'ils ne rapportent rien de plus, tout en augmentant le risque de chuter !

Déclaration directe du contrat (toujours par le répondant) :

- Il faut 25H dans la ligne pour réaliser 3SA, mais moins de 33H (chelem...). Sur 1SA d'ouverture :
 - Avec 10H à 15H le répondant (15-17H en face), dit tout simplement directement 3SA :
 - ▶ En effet, on est sûr du total, situé entre 25H et 32H. On conclut à 3SA.
 - ▶ Pour le déclarant, qui ne connaît pas la main d'en face, 3SA est un arrêt absolu.
- Sur l'ouverture de 2SA, un calcul simple montre : de 5 à 11H : 3SA.
- Même raisonnement : 6SA directement (sur 1SA) avec 18-19H et 7SA avec 22H et plus.

En résumé : **déclaration directe de la manche ou du chelem par un simple calcul : par exemple 3SA avec :10 à 15 pts sur 1SA, 5 à 11 pts sur 2SA.**

Les enchères propositionnelles sur 1SA :

- Jusqu'à 7 pts (répondant), manche impossible à atteindre (max. 17 pts chez l'ouvreur) : PASSE.
- Avec 8-9 pts, manche possible si l'ouvreur est maximum : 25 pts dans la ligne PEUVENT exister :
 - Faites une ENCHERE PROPOSITIONNELLE à 2SA (enchère inutile).
 - ▶ L'ouvreur comprend que ce ne peut être une conclusion, mais une PROPOSITION.
 - ▶ S'il est maximum, avec 17 points donc, H ou HL, a fortiori 18HL : 3SA.
 - ▶ Sinon : PASSE
- De même, avec 16 ou 17 points, le répondant voit qu'il PEUT y avoir un chelem, sans certitude.
 - ENCHERE PROPOSITIONNELLE à 4SA (enchère inutile) :
 - ▶ Ici, l'ouvreur dispose même de trois réponses possibles : PASSE (minimum, 15H), 6SA (OK, je suis maximum, 17H), et 5SA, enchère intermédiaire (j'ai pile 16H, il n'y a peut-être pas tout à fait 33H : si toi tu as 16, tu peux passer, mais avec 17H, nomme toi-même 6SA).
- Avec 20 ou 21pts, le répondant sait qu'il y a un petit chelem, et PEUT-ETRE le grand chelem
 - ENCHERE PROPOSITIONNELLE à 5SA (enchère inutile) : choisis ton chelem.
 - ▶ Ici, l'ouvreur ne peut pas (ne DOIT pas) passer, puisque le petit chelem est certain.
 - ▶ Deux réponses possibles seulement : 6SA (minimum, 15 ou 16H), 7SA (OK, 17H).

Les contrats INUTILES deviennent des enchères PROPOSITIONNELLES

Les enchères propositionnelles sur 2SA :

- Exactement les mêmes, les points du répondant étant décalés de 5 points vers le bas.

¹ Remarquez que le déclarant, qui a décrit précisément son jeu, SAIT que son partenaire connaît le total. Lui-même, déclarant, « a tout dit ». A partir de là, il ne peut qu'obéir aux injonctions de son partenaire.