Règlement des systèmes d'enchères, de conventions et de tournois

1. Typologie des couleurs et logique de classification des systèmes d'enchères

Pour éviter les abus et permettre aux adversaires de se défendre équitablement, la Fédération Mondiale de Bridge (**WBF**) a classé tous les systèmes d'enchères sous un **code couleur obligatoire** (Vert, Bleu, Rouge, Jaune) figurant sur la feuille de convention des joueurs. La Royal Belgian Bridge Federation (RBBF) suit ce même classement qui est développé ci-après. Le code couleur mesure **le degré d'artificialité et le niveau de perturbation** du système. Plus la couleur va vers le jaune, plus le système est complexe et réglementé.

Types de systèmes						
VERT	-------->	**BLEU**	-------->	**ROUGE**	-------->	**JAUNE**
▼ Naturels SEF, Acol		▼ Trèfle ou Carreau fort		▼ Ouv. Légères 2 -Multi		▼ Très artificiels Forcing Passe

Les Systèmes VERTS (Systèmes standards Naturels)

- **Logique :** Les ouvertures au palier de 1 suivent les règles du SEF ou de l'Acol de base. L'ouverture de **1 SA** est naturelle (de 12 à 18H) avec une marge maximale de 2 points H.
- **Caractéristiques :**
  - Les ouvertures de 1 ♥, 1 ♠ sont naturelles.
  - L'ouverture de 1 ♦ peut promettre 4 cartes (Carreau par 4)
  - L'ouverture de **1 SA** montre une main régulière (zone forte 15 - 17 H pour le système de la Majeure 5e ou zone faible 12 - 14 H pour le système Acol).
  - Forcing un tour, Texas/Jacoby, Blackwood, etc.
- **Exemples :** Le *Standard Français* **SEF**, le système britannique ***Acol***, ***Carreau*** *par 4*

Les Systèmes BLEUS (Systèmes à base de 1 Trèfle ou 1 Carreau Fort)

- **Logique :** Les ouvertures **1** ♣ et 1 ♦ sont artificielles et montrent toutes les mains fortes (en général 16+ H). Les ouvertures de 1 ♥, 1 ♠, **1 SA** sont naturelles.
- **Caractéristiques :**
  - Utilisation massive d'enchères de "relais" (le partenaire pose des questions au niveau le plus bas sans nommer sa propre main pour faire décrire la main forte).
  - Très grande précision de zonage : le déclarant fort sait très vite à quel niveau s'arrêter.
- **Exemples :** Le *Trèfle de précision*, le *Trèfle Bleu* italien (Blue Team), le Carreau fort.

Les Systèmes ROUGES (Systèmes Hautement Conventionnels ou Agressifs)

- **Logique :** Tous les autres systèmes artificiels à l'exception des jaunes. Utilisation d'enchères conventionnelles, faibles ou « multi » visant à perturber la communication adverse. Ces ouvertures « Multi » peuvent être faibles ou fortes.

- **Caractéristiques :**
  - Emploi de l'ouverture **2♦ -Multi** (pouvant cacher une longueur 6e faible à ♥, une longueur 6e faible à ♠, ou une main très forte forcing de manche).
  - Emploi de l'ouverture **2♣ -Multi** (pouvant cacher un bicolore faible en majeures ou une main semi-forcing).
  - Utilisation d'interventions "bicolores" indéterminées au niveau 1 ou 2.
  - L'ouverture au palier de 1 peut se faire avec moins de 8 points H en 3e ou 4e main.
  - Force variant suivant la vulnérabilité, la position etc.

- **Usage :** Autorisé dans la plupart des tournois majeurs, mais nécessite d'être signalé clairement aux adversaires.

Les Systèmes JAUNES (HUM – *Highly Unusual Methods* / Systèmes Hautement Artificiels)

- **Logique :** Systèmes déstabilisants et complexes où la logique fondamentale du bridge est inversée.

- **Caractéristiques :**
  - **Passe Forcing :** Le joueur qui passe montre une main forte (15+ H), tandis qu'une enchère au palier de 1 montre une main faible.
  - Ouvertures au palier de 1 pouvant ne contenir aucune carte dans la couleur annoncée.
  - Ouvertures au palier de 1 pouvant être faites avec moins de 8 H en première ou deuxième main.
  - Ouverture au palier de 1 indiquant soit une courte, soit une longue dans une couleur déterminée, etc.

- **Réglementation :** Strictement interdits dans la plupart des tournois amateurs et nationaux standard. Ils ne sont autorisés que dans les compétitions internationales de très haut niveau, sous réserve de fournir l'intégralité du système à l'avance aux adversaires.

Synthèse comparative des grands systèmes

Catégorie	Couleur WBF	Philosophie Générale	Avantages	Inconvénients
SEF	Vert	Naturel, Majeure 5e, 1SA fort (15-17).	Simple à retenir, excellente compréhension mutuelle, naturel.	Moins précis sur les mains très fortes.
Acol	Vert	Majeure 4e, 1SA faible (12-14).	Très agressif au palier de 1.	Parfois vulnérable sur les contres adverses.
Trèfle de Précision	Bleu	1♣ = 16+ H, autres ouvertures limitées (10 - 15 H).	Une précision redoutable pour les chelems et manches.	Vulnérable aux barrages adverses sur 1♣.
Trèfle Polonais	Mixte	1♣ polyvalent (soit faible régulier, soit fort, soit long ♣).	Très flexible, difficile à contrer pour les adversaires.	Demande une excellente mémoire et beaucoup d'accords.
HUM / Forcing Pass	Jaune	Le Passe montre la force, le palier de 1 montre la faiblesse.	Effet de surprise massif, détruit les systèmes adverses.	Complexité extrême, quasi-interdit partout.

2. Le fonctionnement et la logique de classification des conventions

Au bridge, une **convention** est un accord entre deux partenaires attribuant à une enchère une signification artificielle (non naturelle) pour transmettre une information précise. Pour dialoguer sans voir le jeu de l'autre, les bridgeurs organisent leurs conventions selon quatre grands principes méthodologiques :

A. La Recherche de Fit (trouver la meilleure couleur)

- **Stayman & Transferts (sur 1SA) :** Après une ouverture régulière de 1SA, le répondant utilise **2♣ (Stayman)** pour demander au partenaire s'il a une majeure 4e, ou un **Transfert (Jacoby)** pour forcer le partenaire à nommer une couleur spécifique.
- **Inférence tactique :** Le transfert permet de faire jouer la main par le partenaire qui possède la main forte, protégeant ses honneurs à l'entame.

B. Le Contrôle du Niveau (savoir quand s'arrêter)

- **Séquences forçantes vs non-forçantes :** Certaines enchères obligent le partenaire à parler de nouveau (forcing un tour ou de manche), d'autres lui permettent de passer immédiatement.
- **Le Drury :** Permet au répondant de vérifier si l'ouverture en 3e ou 4e position de son partenaire était "normale" ou "légère", afin d'éviter de monter trop haut.

C. L'Exploration des Chelems (chercher le coup parfait)

- **Blackwood / RKCB (4SA) :** Demande directement au partenaire son nombre d'As ou de cartes maîtresses (As + Roi d'atout) pour éviter de déclarer un chelem s'il manque deux contrôles majeurs.
- **Enchères de Contrôle (Cue-Bids) :** Nommer une couleur au niveau de 4 pour indiquer qu'on empêche les adversaires de faire la tête dans cette couleur (par un As ou une chicane).

D. La Gêne et la Défense (l'enchère compétitive)

- **Les Barrages :** Ouvrir au palier de 2 ou 3 avec une main faible mais une longue couleur pour priver les adversaires d'espace de communication.
- **Les Bicolores (Michaels Cuebid, Ghestem) :** Montrer deux couleurs en une seule enchère quand l'adversaire a ouvert, permettant de trouver rapidement un fit défensif.

La Royal Belgian Bridge Federation (RBBF) a classé les conventions en deux grandes catégories :

1. Les conventions **élémentaires**

La liste complète de ces conventions est reprise dans le document officiel de la RBBF et traite des conventions se rapportant :

- Aux ouvertures
- À la première réponse
- Aux enchères ultérieures
- Aux interventions

2. Les conventions **brunes** : Conventions hautement artificielles

Quelques exemples :

- Ouverture de **2 SA** indiquant un bicolore faible mineur ou majeur
- Ouverture de 2 ♥ indiquant une main faible avec des Piques ou un bicolore indiquant les Cœurs et une mineure indéterminée.
- Intervention couleur avec moins de 4 cartes dans cette couleur, etc.

3. Catégorie pour le classement des tournois et des compétitions

Pour tous les tournois et compétitions, l'organisateur (La FRBB, la ligue, l'arbitre, ou le club selon le cas) doit définir la catégorie de tournoi (voir liste ci-après) à laquelle son tournoi appartient et, en outre, la mentionner dans le règlement correspondant.

À défaut de le mentionner, le tournoi se trouve en catégorie « **D** ».

Catégorie de tournoi	Systèmes autorisés	Conventions autorisées
A	Vert	Élémentaires
B	Vert et bleu	Élémentaires
C	Vert et bleu	Toutes à l'exception des brunes
D	Vert et bleu et rouge Attention : il n'est pas permis d'ouvrir en 3e ou 4e main au palier de 1 avec moins de 8 H.	Toutes à l'exception des brunes
E	Vert et bleu et rouge	Toutes
F	Vert et bleu et rouge	Toutes

4. Conclusion

Trois critères doivent ainsi être pris en compte :

- Le **type de système d'enchères** tel que
  - **Verts**, **bleus**, **rouges** et **jaunes**
- Le **type de conventions** autorisées
  - Élémentaires, brunes, toutes
- La **catégorie du tournoi**

- A, B, C, D, E, ou F