

Règlement des systèmes d'enchères

1. Systèmes d'enchères

On entend par "système d'enchère" la méthode de base utilisée, c'est à dire essentiellement la signification des ouvertures au niveau de 1 et de la première réponse à ces ouvertures. Les systèmes sont répartis en 4 catégories.

a. Systèmes Verts

Systèmes standards naturels belges (SSNB), c'est à dire Majeure cinquième et Acol de base (Acol VBL), en ce qui concerne les ouvertures au niveau de 1 en couleur. L'ouverture 1SA doit être naturelle et comprise entre 12 et 18 points d'honneur, avec une marge d'au maximum 2 points d'honneur.

b. Systèmes Bleus

Systèmes à base de 1 Trèfle ou 1 Carreau fort, dans lesquels ces ouvertures sont toujours fortes, étant entendu que les ouvertures de 1 Cœur, 1Pique et 1SA sont naturelles. L'ouverture 1SA a une marge d'au maximum 2 points d'honneur, comprise entre 12 et 18 points d'honneur.

c. Systèmes Rouges

Tous les autres systèmes artificiels, à l'exception des systèmes jaunes. Par exemple:

- (1) les systèmes où l'ouverture de 1 Trèfle promet soit une main forte, soit une main régulière d'une certaine zone de points, soit une main à base de trèfles;
- (2) les systèmes où la signification des ouvertures varie en fonction de la position ou de la vulnérabilité, à l'exception des ouvertures à sans atout;
- (3) un système qui utilise des enchères conventionnelles, faibles ou multis (avec ou sans variante faible) dans des séquences d'enchères compétitives autres que celles décrites au paragraphe 2.b (le 1SA = 9—11, par exemple).
- (4) Un système où l'ouverture au palier de un peut être produite avec moins de 8 points d'honneur en troisième ou quatrième main (mais voir paragraphe 1.d.(3)).

d. Systèmes Jaunes

Systèmes hautement artificiels (HUM), c'est à dire comportant une ou plusieurs des conventions suivantes:

- (1) Le "Passe" en position d'ouverture pouvant être produit avec des valeurs généralement acceptées pour une ouverture au niveau de un en couleur, même s'il existe d'autres ouvertures faibles.
- (2) Une ouverture au niveau de un pouvant être plus faible que passe.
- (3) Une ouverture au niveau de un pouvant être produite avec une main de moins de 8 points d'honneur en première ou deuxième main.
- (4) Une ouverture au niveau de un indiquant soit une courte soit une longue dans une couleur déterminée. Ou également une ouverture au niveau de 1 indiquant soit une longue dans une couleur déterminée, soit une longue dans une autre couleur inconnue.

e. Remarque

À part lorsqu'il est question d'un psychic, il n'est pas permis dans la cadre d'un système Vert, Bleu ou Rouge de déroger au système en ouvrant au niveau de 1 avec moins de 8 points d'honneur (mais voir paragraphe 1.c.(4)).

2. Conventions

On entend par "convention" tout agrément entre partenaires complétant ceux inclus dans la méthode de base.

a. Conventions élémentaires

(1) Ouvertures

(a) de 1♣ à 1 SA

- Toutes les ouvertures d'un système bleu ou vert.
- L'ouverture de 1SA ne peut pas être variable et ne peut que couvrir les zones 14-16, 15-17, ou 16-18 HCP. Une couleur sixième ou un singleton n'est pas autorisé.

(b) 2♣, soit

- Toujours fort, forcing de manche ou semi-forcing de manche.
- Faible à carreau (6+ cartes, 6-10 HCP) ou une main forte.
- Faible avec les 2 majeures (4+/4+, 6-10 HCP) ou une main forte.

(c) 2♦, soit

- Toujours fort, forcing de manche ou semi-forcing de manche.
- Multi*, classique (2 majeur faible ou tricolore of une main forte).
- Multi*, sans l'option tricolore.

* les 2 versions faibles du Multi doivent contenir une Majeur sixième et 6-10 HCP

(d) 2♥/2♠, soit

- Fort (semi-forcing manche) et naturel
- "Deux faible" = 6 cartes et 6-10 HCP
- "Muiderberg" = 5 cartes et une mineure au moins quatrième et 6-11 HCP

(e) De 2♣ à 2♠ dans un système bleu: naturel, 12-16 HCP

(f) 2SA : naturel à partir de 19 HCP, écart de 2 HCP au maximum, une couleur sixième ou un singleton est autorisé.

(g) 3♣ → 3♠ barrage : couleur septième au moins, règle de 2 et 3, naturel.

(h) 3SA gambling : mineur fermée de 7+ cartes, sans levée externe.

(i) 4♣ → 4♠ : naturel ou barrage (règle de 2 et 3)

(j) 4SA : bicolore mineur

(k) 5♣/5♦ : naturel

(2) Première réponse

(a) Sur 1♣/1♦

- Naturel
- Soutiens mineurs inversées
- Walsh (pas de T-Walsh)
- Splinters

(b) Sur 1♥/1♠

- Naturel
- 1SA forcing
- 2 sur 1 = forcing manche
- Splinters
- Jacoby 2SA fitté et forcing manche
- 2SA fitté au moins limite

(c) Sur 1SA et sur 2♣ à 5♦ : tous les schémas de réponse naturels et conventionnels sont autorisés.

(3) Enchères ultérieures

(a) Enchères après la première réponse

- Toutes les conventions sont autorisées telles que: Check Back Stayman, Stayman relay, Roudi, Blackwood, ...
- Enchères d'essai et enchères de contrôle.
- 3^{ème} et 4^{ème} couleur forcing.

(b) Enchères après interventions: toutes les conventions sont autorisées.

(4) Interventions

(a) Toutes les interventions naturelles.

(b) Tous les contres sur une ouverture adverse.

(c) Conventions de bicolores dont les 2 couleurs sont connues (au moins 5/4, 6+HCP) telles que:

- Ghestem
- Michaels cue bid après une ouverture mineure
- 2SA pour les deux mineurs
- Landy

(d) Conventions pour l'annonce d'unicolores ou de bicolores dont une seule couleur peut être connue (au moins 5 cartes dans la couleur connue, 6+ HCP), telle que:

- Multi Landy
- Michaels cue bid après une ouverture majeure
- DONT

(e) Wereldconventie

b. Conventions hautement artificielles = Conventions brunes

Une convention est brune si elle n'appartient pas à la catégorie des conventions élémentaires et si elle a une ou plusieurs des caractéristiques suivantes:

(1) Toute ouverture de 2♣ à 3♠, qui indique, ou dont l'une des significations possibles indique, une main pouvant être faible (9 HCP ou moins) ET dont aucune couleur d'au moins 4 cartes n'est connue dans la variante faible.

Exception: l'ouverture de 2♣ ou 2♦ dans laquelle la seule variante faible est un deux faible dans une majeure inconnue ("Multi"), avec ou sans variantes fortes.

(2) Toute intervention sur une ouverture naturelle de 1 en couleur, dans laquelle aucune couleur d'au moins quatre cartes n'est connue.

Exceptions: une intervention naturelle à SA, un cue bid qui montre une main forte et un saut cue bid, dans la couleur connue de l'adversaire, qui demande au partenaire d'annoncer 3 SA avec un arrêt dans cette couleur.

(a) Pour cette règle, il est stipulé que l'ouverture de 1♣, qui peut être faite avec deux cartes ou un singleton et qui est apparemment naturelle et non forcing, est une ouverture naturelle.

(b) Contre les trèfles forts et les ouvertures de 1SA, aucune convention n'est brune.

(3) Toute ouverture ou intervention bicolore faible, au niveau de 2 ou de 3, qui peut ne comporter que 3 cartes dans l'une des couleurs du bicolore.

(4) Enchères psychiques qui sont protégées ou requises par le système.

(5) Aucune des restrictions ci-dessus ne sont applicables aux défenses conventionnelles contre des ouvertures artificielles fortes, ou contre des conventions brunes ou des systèmes HUM.

(6) Exemples de conventions brunes:

(a) A l'ouverture:

- 2SA = bicolore faible mineur ou majeur
- 2♠ terroriste
- 2♥ = montrant une main faible avec des piques, ou avec un bicolore comportant les cœurs et une mineure.
- 2♣ = barrage avec une mineur inconnue.

(b) Interventions:

Interventions en canapé avec moins de 4 cartes.

3. Signalisation cryptée

Outre les restrictions susmentionnées en matière de systèmes d'enchères et de conventions, il est interdit d'utiliser un système de signalisation par lequel les défenseurs se transmettent des messages que le déclarant est incapable de décoder, car la clé n'est accessible qu'aux défenseurs (en d'autres mots, une signalisation cryptée n'est pas admise).

4. Catégories pour le classement des tournois et des compétitions

Pour tous les tournois et compétitions, l'organisateur (la FRBB, la ligue, ou le club selon le cas) doit définir la catégorie de tournoi (voir liste des catégories ci-après) à laquelle son tournoi ou sa compétition appartient et, en outre, la mentionner dans le règlement correspondant. A défaut de le mentionner, le tournoi se trouve en catégorie D.

a. Catégorie A

- (1) Systèmes autorisés: vert
- (2) Conventions autorisées: les élémentaires

b. Catégorie B

- (1) Systèmes autorisés: vert et bleu
- (2) Conventions autorisées: les élémentaires

c. Catégorie C

- (1) Systèmes autorisés: vert et bleu
- (2) Conventions autorisées: toutes, à l'exception des brunes

d. Catégorie D

- (1) Systèmes autorisés: vert, bleu et rouge. Cependant, dans le cadre d'un système rouge, il n'est pas permis de convenir explicitement d'ouvrir en troisième ou quatrième main au palier de 1 avec moins de 8 points d'honneur.
- (2) Conventions autorisées: toutes, à l'exception des brunes

e. Catégorie E

- (1) Systèmes autorisés: vert, bleu et rouge
- (2) Conventions autorisées: toutes

f. Catégorie F

- (1) Systèmes autorisés: toutes
- (2) Conventions autorisées: toutes