

## Les enchères d'essai.

Les enchères d'essai s'utilisent après un soutien simple dans la majeure du partenaire.

### Pourquoi faire une enchère d'essai ?

Elles ont pour objectif d'explorer la manche, (rarement le chelem) et demandent au joueur qui vient de faire une enchère de soutenir de décrire son jeu, en force et en distribution.

#### Exemple 1

♠ 6 ♥ A R D 10 7 ♦ D 9 7 5 ♣ A V 10	Sud	Nord	♠ V 10 8 2 ♥ 9 5 2 ♦ A R 2 ♣ 8 4 3
	1♥	2♥	
	<u>3K</u>		

Chez l'ouvreur :

16H/18HLD

Plis perdus : 1P, *au moins* 2K, 2T

La manche est-elle possible ?

Quelles cartes S souhaite-t-il chez N ?

AK et RK

**Question : As-tu un complément à K ?**

N n'a que 8H mais honneurs très utiles

#### Exemple 2

♠ 6 ♥ A R D 10 7 ♦ D 9 7 5 ♣ A V 10	Sud	Nord	♠ R D V 5 ♥ V 5 2 ♦ V 6 4 ♣ <u>8 4 3</u>
	1♥	2♥	
	<u>3K</u>		

Chez l'ouvreur :

16H/18HLD :

Plis perdus : 1P, *au moins* 2K, 2T

N a 8H mais les honneurs sont mal placés

### Première partie les enchères d'essai à la couleur.

Elles consistent à nommer une nouvelle couleur au palier 3. Leur emploi ne vise que la manche.

#### 1°- Evaluation en perdantes:

La main est évaluée en perdantes plutôt qu'en points HLD. On appelle « perdante » tout honneur manquant parmi As, Roi et Dame dans les 3 premières cartes de chaque couleur

Ouvreur après 1C/2C ♠ R V 10 ♥ A R 10 6 2 ♦ 5 ♣ R 9 5 4	Après 1C/2C ♠ A R 10 ♥ R D V 9 3 ♦ A V 7 4 ♣ 2	Après 1C/2C ♠ 5 ♥ A D 9 8 3 ♦ R 10 ♣ A V 10 5 3	Après 1C/2C ♠ A V ♥ R V 9 5 4 ♦ R D 5 3 ♣ V 3
Nb de perdantes 2P, 1C, 1K, 2T = 6	Nb de perdantes 1P, 1C, 2K, 1T = 5	Nb de perdantes 1P, 1C, 1K, 2T = 5	Nb de perdantes 1P, 2C, 1K, 2T = 6
Ex de couvrantes DP, AP, DC, AK, AT, DT	Ex de couvrantes DP, AC, RK, DK, AT	Ex de couvrantes AP, RC, AK, RT, DT	Ex de couvrantes RP, AC, DC, AK, AT, RT

Toute carte comptée comme perdante par l'ouvreur et détenue par son partenaire est appelée « couvrante ». **En moyenne**, un répondant qui soutient au palier 2, soutien simple, apporte 2 couvrantes à l'ouvreur. Mais on peut espérer qu'il en apporte 3, parfois 4...

- Jusqu'à 7 perdantes, l'ouvreur passe en face d'un soutien simple
- Avec 6 perdantes, il fait une proposition de manche
- Avec 5 perdantes ou moins, il impose la manche.

## 2°-les conditions d'utilisation de l'enchère d'essai à la couleur

L'enchère d'essai à la couleur exprime une mauvaise couleur secondaire de 4 cartes et plus, dans une main bicolore de 6 perdantes. Elle demande des compléments d'honneur ou de coupe dans cette couleur.

Exemples :

Ouvreur après 1P/2P ♠ R V 10 9 4 ♥ A R 2 ♦ R 8 7 4 ♣ 4	Après 1P/2P ♠ A V 9 5 2 ♥ R 3 ♦ R 5 ♣ A V 6 5	Après 1P/2P ♠ A D V 7 5 ♥ 3 ♦ A 9 8 5 2 ♣ V 5
Nb de perdantes: 6	Nb de perdantes : 6	Nb de perdantes: 6
Quels honneurs détenus par le répondant seraient utiles?		
AK,DK,AT,DC,AP,DP	RT,DT,AK,AC,RP,DP	AC,RK,DK,AT,RT,RP
Quelle enchère? 3K	Quelle enchère? 3T	Quelle enchère? 3K

## 3°- Attitude du répondant

Il sait que son partenaire cherche des honneurs, As, Roi, Dame, dans la couleur annoncée au palier 3, c'est-à-dire des « couvrantes » ou bien une coupe.

Remarque :

- Les honneurs d'atout sont toujours utiles
- Les As dans les 2 autres couleurs aussi
- Mais les autres honneurs dans les couleurs résiduelles sont peu intéressants.

Exemples : chez le répondant

Après 1P/2P/3T ♠ D 9 2 ♥ 9 7 6 5 2 ♦ V 5 ♣ R D 9	Après 1P/2P/3T ♠ V 7 5 ♥ D 8 3 ♦ D V 7 4 ♣ V 5 3	Après 1P/2P/3T ♠ D 9 8 ♥ A 10 6 3 ♦ 10 9 8 4 3 ♣ 2	Après 1P/2P/3T ♠ V 7 3 ♥ V 9 5 4 ♦ A D 5 3 ♣ <u>R</u> 3
Nb de couvrantes RT,DT, DP, = <b>3</b>	Nb de couvrantes VP + VT, = <b>1 maxi!!</b>	Nb de couvrantes singleton≥2, AC,DP,≥ <b>4</b>	Nb de couvrantes AK, RT , = <b>2</b>
Enchère 4P	Enchère 3P	Enchère 4P	Enchère 3K

En face d'une enchère d'essai à la couleur qui montre 6 perdantes :

- Le répondant déclare la manche avec un minimum de 3 couvrantes
- Revient au palier 3 dans la majeure d'ouverture avec moins de 3 couvrantes
- Avec 2 couvrantes sûres et une force d'honneurs dans une 3<sup>ème</sup> couleur, nomme cette couleur (si possible au palier 3) pour annoncer sa complémentarité : l'ouvreur accepte la manche ou arrête les enchères au niveau 3 dans la majeure.

#### 4°- Cas particulier : l'enchère d'essai dans l'autre majeure

Après le soutien simple dans la majeure d'ouverture, l'ouvreur annonce l'autre majeure.

1♥	2♥
2♠	

1♠	2♠
3♥	

Attention, ici l'ouvreur annonce l'autre majeure:

- Car la probabilité de succès avec fit 4/4 est plus élevée qu'avec le fit 5/3
- Ce n'est pas pour chercher un complément dans cette deuxième couleur
- C'est une enchère Forcing un tour

Exemple :

♠ R 8 3	
♥ R V 10 5	
♦ 10 9 5	
♣ R 6 4	
Sud	Nord
1♠	2♠
3♥	4♥
♠ A D V 5 4	
♥ A D 6 3	
♦ R 6 2	
♣ 2	

Contrat 4P : la coupe des T ne rapporte pas de plis, coupe de la main longue. De plus, la défense en jouant T raccourcit la main longue et peut promouvoir ses atouts...

Contrat 4C : la coupe des T apporte le 10<sup>ème</sup> pli. Et la longue à P permet des défausses.

Réponses :

- Le soutien à la manche dans la 2<sup>ème</sup> majeure suppose ne pas être minimal ou d'apporter des honneurs utiles.
- Annoncer le fit éventuel dans la 2<sup>ème</sup> majeure :

1♥	2♥
2♠	3♥ minimum, (pas fitté P) 4♥, maximum, pas fitté P 3♠, <b>maximum, fitté P (*)</b>

1♠	2♠
3♥	3♠, minimum, (pas fitté C) 4♠, maximum, pas fitté C 4♥, <b>maximum, fitté C (*)</b>

(\*) : dans ces deux cas, le choix est laissé à l'ouvreur de jouer la manche dans l'une ou l'autre majeure. (le plus souvent, il choisira la 2<sup>ème</sup> majeure)

## Deuxième partie : l'enchère d'essai à 2SA.

### 1°- Les cas d'utilisation

On pourrait dire en résumé que l'enchère de 2SA est utilisée quand les enchères d'essai à la couleur ne peuvent l'être, et parfois avec des ambitions de chelem.

Exemples : après 1C/2C

Ouvreur cas 1	Ouvreur cas 2	Ouvreur cas 3
♠ A 8 3 ♥ A D V 10 5 ♦ V 9 ♣ A 6 4	♠ 3 ♥ A V 10 6 5 ♦ D V 9 ♣ R D V 2	♠ A R ♥ R D 8 6 5 4 ♦ A D V 2 ♣ 4
Jeu régulier : 2SA	Main bicolore de 6 perdantes mais 2ème couleur T trop belle :2SA	Ambition de chelem : 2SA

### 2°- Réponses et développements

Le répondant ne connaît pas le type de main de son partenaire, il va décrire son propre jeu :

- Minimum, il revient dans la couleur d'atout au palier 3
- Non minimum, il annonce ses honneurs dans l'ordre économique
- Maximum, avec une main régulière 4333, il propose 3SA
- Non minimum ET avec 4 atouts, il saute à la manche ou annonce un Splinter avec un singleton (ou une chicane).

Exemples :

♠ A V 10 8 5 ♥ V ♦ D V 9 ♣ R D V 5	1♠	2♠	♠ R 8 3 ♥ R D 5 3 ♦ 8 7 ♣ 9 6 4 3
	2SA, 17HLD, jeu bicolore 6 perdantes, beau T	3♥ non minimum, annonce ses honneurs à C	
	3♠ le partenaire n'a pas d'honneurs en mineures, donc pas de couvrantes utiles		

♠ A 5 3 ♥ A D 9 5 3 ♦ R 9 ♣ D V 10	1♥	2♥	♠ 4 2 ♥ R 10 2 ♦ A D 5 2 ♣ 9 8 7 6
	2SA, régulier 6 perdantes	3♦	
	4♥, partenaire non minimum avec honneurs utiles à ♦		

♠ R D 10 8 5 ♥ A V 6 ♦ R D 7 ♣ R 10	1♠	2♠	♠ V 9 3 ♥ R 9 3 ♦ V 10 3 ♣ D V 5 4
	2SA, jeu régulier	3SA, maximum, jeu régulier (pas de coupe de la main courte)	
	Passé		

♠ A D 10 8 5 2 ♥ A R ♦ A V 8 7 ♣ 10	1♠	2♠	♠ R 9 4 3 ♥ 5 4 3 2 ♦ 2 ♣ D 6 5 3
	2SA, chelem ?	4♦, Splinter, 4 atouts	
	4SA	5♦	
	6♠		

### Troisième partie : les enchères d'essai du répondant

L'ouvreur a soutenu la majeure de réponse au palier 2, montrant un fit de 4 cartes et 12-16HLD.

Attitude du répondant :

- ≤10HLD : Passe
- 11 à 12/13HLD : Proposition de manche par enchère d'essai
- 13 à 15/16HLD : Impose la manche
- ≥16HLD : recherche de chelem

#### 1°- les enchères d'essai à la couleur

Mêmes critères que pour l'ouvreur utilisant l'enchère d'essai :

- Utilisation pour une éventuelle manche
- Le répondant annonce une couleur 4<sup>ème</sup> annexe de mauvaise qualité
- Et promet 11 à 12/13HLD

Exemples : après 1K/1C/2C/ le répondant annonce 2P : l'ouvreur pourrait avoir

♠ V 3 ♥ D V 5 3 ♦ A V 10 5 ♣ R D 10	♠ 3 ♥ A D 9 5 ♦ A V 10 2 ♣ V 8 5 3	♠ R 5 ♥ D V 5 3 ♦ A 9 8 7 ♣ A 6 5
3♥ Pas de couvrantes à P	4♥ Le singleton P permettra d'effacer des perdantes dans cette couleur	4♥ 2 As annexes utiles, RP et courte à P utiles, beaux C

#### 2°- L'enchère d'essai à 2SA

Le répondant utilisera cette enchère pour chercher la manche ou un chelem.

L'ouvreur répondra :

- 3SA, main très régulière, de type 4333, avec arrêts dans toutes les couleurs
- Un saut à 4 dans une couleur annexe est un Splinter dans une main de 13/14H.