

Fiche résumé du 2^e cours

Les enchères d'essai

— LES ENCHÈRES D'ESSAI DE L'OUVREUR —

●● GÉNÉRALITÉS

Domaine d'emploi :

Après le début :

1♥/♠	passe	2♥/♠	passe
------	-------	------	-------

But : Déterminer si le jeu du répondant complète bien celui de l'ouvreur.

Quand ? Quand l'ouvreur ne peut pas conclure.

- Soit avec une main de manche.
- Soit avec une main de chelem.

Évaluation :

- Main régulière de 15 à 17 H.
- Main irrégulière de 6 perdantes.
- Main irrégulière de 4 perdantes et moins.

●● LES DIFFÉRENTES ENCHÈRES D'ESSAI : TECHNIQUE ET DÉVELOPPEMENTS

Enchère d'essai à la couleur (ambitions limitées à la manche)

S'emploie avec une main irrégulière de 6 perdantes comportant une couleur annexe qui nécessite des compléments.

L'ouvreur annonce cette couleur (3♣ ou 3♦) après

1♠ 3♣	2♠
----------	----

Le répondant :

- revient au palier de 3 (3♠) dans la couleur commune s'il ne couvre pas les perdantes dans cette couleur.
- saute à la manche (4♠) si ses cartes sont utiles. → **Donne 3**
- utilise une enchère intermédiaire (3♦, 3♥) en nommant une force si son complément est moyen.

Cas particulier : l'enchère d'essai dans l'autre majeure.

1♥ 2♠	2♥	ou	1♠ 3♥	2♠
----------	----	----	----------	----

Elle peut conduire à trouver un fit 4-4 dans cette couleur.

Le répondant, maximum, doit donner le fit dans cette majeure s'il en possède quatre.

Enchère d'essai à 2SA

Elle s'emploie :

- ▶ Soit avec une main régulière de 15 à 17 H.
- ▶ Soit avec une main irrégulière de 6 perdantes sans couleur annexe qui nécessiterait spécifiquement un complément (couleur longue et « creuse »).
- ▶ Avec toutes les mains de « chelem » (4 perdantes et moins).

Après

1♥/♠ 2SA	2♥/♠
-------------	------

Le répondant :

- ▶ revient au palier de 3 avec un jeu minimum. → *Donne 1*
- ▶ nomme une force au palier de 3 avec une main honorable.
- ▶ Saute au palier de 4 avec 4 atouts et une main honorable.
- ▶ dit 3SA avec un jeu 4-3-3-3 de 9/10 H à honneurs répartis. → *Donne 2*

L'ouvreur :

- ▶ déclare la manche s'il en sait assez.
- ▶ revient au palier de 3 si le renseignement obtenu ne lui fait pas plaisir.
- ▶ continue à dialoguer s'il hésite encore, notamment en cas de main de chelem.

— LES ENCHÈRES D'ESSAI DU RÉPONDANT —

●● GÉNÉRALITÉS

Domaine d'emploi :

Les séquences du type :

1♣	1♥
2♥	

Quand ?

- ▶ Quand le répondant hésite à jouer la manche avec 11/12 HLD.
- ▶ Quand il pense au chelem à partir de 16 HLD.

●● TECHNIQUE ET DÉVELOPPEMENTS

Très similaires à ceux employés pour les enchères d'essai de l'ouvreur.

À signaler : L'enchère d'essai dans la couleur d'ouverture du partenaire peut être faite avec une ambition de chelem mais l'ouvreur y répond comme à une enchère d'essai « normale ». → *Donne 4*