

## Les enchères d'essai

### DEFINITION

L'enchère d'essai est une question posée par l'ouvreur ou par le répondant, après avoir reçu un soutien en Majeure au palier de 2

Cette question vise à définir la hauteur du contrat final, quand celui qui pose la question a besoin de renseignements complémentaires pour conclure.

Si vous ouvrez de 1  $\heartsuit$  avec par exemple 17 HL, et que votre partenaire vous soutient à 2  $\heartsuit$ , il a de 6 à 10 HLD, s'il a 6/ 7 ou 8 HLS il n'y a pas les points suffisants pour la manche par contre s'il a 9 ou 10 HLS il faut demander la manche, l'enchère d'essai va nous servir pour savoir plus précisément la force de son soutien à 2  $\heartsuit$ .

En conséquence, quand la conclusion est évidente, il n'y a jamais lieu d'annoncer une nouvelle couleur.

### Exemple

Main de Sud	SUD	NORD	
$\spadesuit$ A R 10 7 4	1 $\spadesuit$	2 $\spadesuit$	Sud a de quoi annoncer la manche directement, il n'a pas à annoncer une autre couleur.
$\heartsuit$ 8	4 $\spadesuit$	Fin	
$\diamondsuit$ A R 9 6 3			
$\clubsuit$ R 6			

### Il existe deux enchères d'essai possibles :

- $\square$  L'enchère d'essai par une couleur.
- $\square$  L'enchère d'essai par 2 Sans-Atout.

## A - L'enchère d'essai par une couleur

La nouvelle couleur annoncée indique des perdantes à couvrir dans le jeu de celui qui l'emploie.

La couleur de l'enchère d'essai comporte au moins trois cartes. Pour jouer la manche, le répondant doit posséder dans la couleur en question des **couvrantes**, soit **d'honneur**, soit de **coupe**, dans une zone de points allant de 8 à 10 HLS.

### Exemple

OUEST	EST
1 ♠ 3 ♣	2 ♠

3 ♣ demande en quelque sorte : Jouons la manche si vous avez quelque chose d'utile dans cette couleur et si vous n'êtes pas minimum.

♠	D 10 9
♥	R 8 4
♦	D 8 6 2
♣	10 5 3

Sur 3 ♣, avec 3 petits ♣, répondez sagement 3 ♠.

♠	A 6 5 4
♥	9 8 4
♦	V 10 9 7
♣	R 5

Avec ce Roi de ♣ second et 4 atouts, enchérissez à 4♣.

♠	V 5 3
♥	R 6 2
♦	9 8 7
♣	R D V 2

Proposez 3 SA : vous couvrez ses perdantes en honneur avec une main régulière.

### Exemples avec les deux mains :

OUEST	O	E	EST
♠ R 3	1 ♥	2 ♥	♠ A 9 6
♥ A R V 7 4	3 ♦	4 ♥	♥ 10 7 3 2
♦ 10 7 5 4			♦ 4
♣ A 2			♣ D 9 7 6 3

Malgré la force minimale du soutien, le singleton dans les perdantes de Sud est une si bonne nouvelle qu'il ne faut pas hésiter à conclure à la manche.

OUEST	O	E	EST
♠ R D 10 9 3	1 ♠	2 ♠	♠ A 8 2
♥ 8 6 2	3 ♥	3 ♠	♥ V 7 3
♦ A R D			♦ V 8 6 3
♣ D 5			♣ R 8 6

Cette fois c'est l'inverse, malgré la force maximale du soutien, il n'est pas agréable de jouer la manche à ♠, alors qu'il faut commencer par donner trois ♥ aux adversaires

Dans certains cas, le répondant peut avoir envie de jouer la manche malgré tout : il annoncera alors une force annexe et l'ouvreur décidera si cette force revalorise son jeu ou pas.

### Exemple :

QUEST	O	E	EST
♠ A D 6 4 2	1 ♠	2 ♠	♠ R 10 3
♥ A 5	3 ♣	3 ♥	♥ R D 6 4 3
♦ A 6 3	4 ♠	Fin	♦ V 2
♣ V 5 2			♣ 9 6 4

Sur l'enchère d'essai de l'ouvreur à 3  $\square$ , on n'apporte ni couverture d'honneur, ni force de coupe à  $\square$ , cependant le reste est somptueux, décrivons notre force à  $\square$  et l'ouvreur décidera soit de déclarer la manche soit de revenir à 3  $\square$ .

### REMARQUE : dans les séquences

Sud Nord  
 1  $\square$  2  $\square$   
 2  $\square$  3  $\square$

Sud Nord  
 1  $\square$  2  $\square$   
 3  $\square$  4  $\square$

Les enchères de 3  $\square$  et 4  $\square$  montrent un gros honneur 5<sup>ème</sup> ou deux gros honneurs 4<sup>ème</sup>, et proposent de jouer la manche dans la couleur d'essai.

## **B - L'enchère d'essai généralisée à 2 S.A**

Cette enchère d'essai généralisée montre que l'ouvreur est intéressé par toutes les forces du répondant, et donc souhaite que le partenaire, non minimum, demande la manche. Ainsi l'ouvreur dénie 3 perdantes dans une couleur.

### L'enchère d'essai à 2 S.A est utilisée pour différentes sortes de mains.

- Les mains limites pour déclarer la manche, avec des perdantes dispersées.
- Les mains régulières, ou irrégulières sans couleur particulièrement faible.
- Les mains qui permettent des ambitions de Chelem.

Après le début de séquence :

OUEST	EST
1 ♠	2 ♠
?	

♠	A V 9 8 3
♥	3
♦	A V 3
♣	A D 7 2

2 SA : pas de problème dans une couleur en particulier, juste besoin de la zone de points du répondant.

♠	A V 9 8 3
♥	A 9 6
♦	R 8
♣	A 10 6

Dîtes 2 SA, la main ne convient pas à une enchère d'essai dans une couleur.

♠	A D 10 9 2
♥	3
♦	A R 7 4 2
♣	A D

2 SA : peu de perdantes dans cette main, un chelem est possible !

### Le répondant aura plusieurs réponses possibles :

- |  |
|--|
| ■ Avec un soutien minimum. (6 / 7 HLS, il <u>découragera en revenant au palier de trois dans la couleur commune</u> ). |
| ■ Avec un soutien maximum. (9 / 10 HLS <u>il nommera une force ou déclarera directement la manche avec 4 atouts</u> ). |
| ■ <u>Il proposera 3 S.A</u> (avec un jeu régulier et des honneurs dans toutes les couleurs ).                          |
| ■ <u>Il nommera son singleton au palier de 4 avec 4 atouts.</u>  |

Après le même début de séquence :

OUEST	EST
1 ♥	2 ♥
2 SA	?

### Exemples

♠	V 8 3
♥	R 4 3
♦	D 10 9 6
♣	9 8 5

Découragez, le partenaire en revenant à 3 ♥, vous êtes minimum (6hld)

♠	8 3
♥	V 5 3
♦	D 10 8 6
♣	R D 9 5

Vous êtes maximum (9 HLS), nommez votre force d'honneur à ♣

♠	V 3
♥	D 9 8 4
♦	A 10 9 4
♣	V 8 7

Vous êtes maximum, déclarez directement la manche à 4 ♥

♠	D 9 4
♥	D 8 2
♦	R 10 8 6
♣	D 9 8

Vous êtes maximum (9hld), une main régulière, proposez 3 SA.

## L'EMPLOI DES ENCHERES D'ESSAI PAR LE REpondANT

Le principe des enchères d'essai reste valable quand c'est le répondant qui reçoit le soutien : puisqu'on a établi un Fit majeur, il n'y a aucune raison de jouer un contrat dans une autre couleur, et l'annonce au palier de 3 d'une nouvelle couleur a pour fonction de déterminer la hauteur du contrat final dans l'atout commun (à partir de 11/12 HLD).

Quand l'ouvreur donne un soutien au répondant au palier de 2, il a de 13 à 16 HLD, l'enchère d'essai du répondant servira à savoir si l'ouvreur a 13 / 14 HLD ou 15 / 16 HLD, ou si l'ouvreur couvre des perdantes dans une couleur nommée par le répondant.

**Le répondant, comme l'ouvreur, utilisera l'enchère d'essai aussi bien dans une couleur que par l'enchère de 2 Sans atout.**

## Après le début de la séquence :

Sud	Nord
1 ♦	1 ♠
2 ♠	?

♠	R 10 9 8 6
♥	10 9 2
♦	3
♣	A V 5 2

Avec cette main, la manche peut être jouée, il y a 12 HLD, si l'ouvreur peut couvrir nos perdantes ♥.  
Enchérissez 3 ♥.

♠	R 10 7 6
♥	R 5
♦	A 9 8 7
♣	V 8 5

Ce jeu régulier nécessite uniquement que Sud ne soit pas minimum, utilisez l'enchère d'essai généralisé à 2 SA.

♠	R 10 9 8 7
♥	A 2
♦	9 6 4
♣	9 7 5

Avec cette main de 10 HLD, la manche ne s'explore pas.  
Enchérissez 3 ♠, enchère de barrage pour éviter les réveils.

## Autres exemples

Main de Sud
♠ 9 5
♥ A V 8 6
♦ A D 9
♣ 9 8 7 5

SUD	NORD
1 ♥	1 ♦
?	2 ♥

Faites une enchère d'essai à 3 ♣, la manche est possible, si l'ouvreur a des couvrantes pour les ♣.

Main de Sud	SUD	NORD
-------------	-----	------

♠	A D 10 7 4
♥	3
♦	A R 9 6
♣	D 10 8

1 ♠  
?

1 ♦  
2 ♠

Il y a bien 19 HLD, la manche est sûre, mais un chelem est possible si l'ouvreur est maximum : dites 2 SA pour connaître sa zone.

**L'enchère d'essai à 2 SA peut aussi être utilisée pour les mains de chelem.**

### PRINCIPES DE REDEMANDE DE L'OUVREUR.

Les principes de développement sont les mêmes que ceux employés par le répondant.

☒ **L'ouvreur minimum (13/14 HLD)** ou négatif dans la couleur de l'enchère d'essai revient au palier minimum dans la couleur commune.

☒ **Avec un jeu positif, (15/16 HLD)** ou bien il conclut à la manche ou sur 2 S.A il nomme une particularité intéressante de son jeu (force d'honneur, belle couleur d'ouverture).

### Exemples

Main de Sud	SUD	NORD	
♠ R V 6 2	1 ♦	1 ♥	Un jeu super minimum : revenez à l'atout au palier de 3
♥ R V 6 2	2 ♥	2 SA	
♦ D 4 3	3 ♥		
♣ D 3			

Main de Sud	SUD	NORD	
♠ R V 6 2	1 ♦	1 ♥	Vos 14 points doivent vous pousser à demander la manche.
♥ A R 7 2	2 ♥	2 SA	
♦ D 8 3	4 ♥		
♣ V 5			