

# REVISION GENERALE des ENCHERES

## LES ENCHERES COMPETITIVES

- L'esprit est différent : on est en compétitives dès qu'un adversaire a posé un seul carton autre que « passe ».
- Il ne s'agit plus seulement de gagner un contrat. Il faut accepter la chute, objectif : que les adversaires marquent moins.

Connaître absolument le barème des points de match, donc le risque :

	Son camp	Les adversaires	On peut se permettre
Vulnérabilité favorable	VERT	ROUGE	3 levées de chute.
Vulnérabilité égale	VERT	VERT	2 levées de chute
	ROUGE	ROUGE	
Vulnérabilité défavorable	ROUGE	VERT	1 levée de chute

De 8 à 12HL, avec une main plutôt régulière, ou une couleur insuffisamment belle, on passe.  
 Avec une belle couleur 5<sup>ème</sup>, ou une main très irrégulière, on INTERVIENT  
 (au niveau de 2 : à partir de 11HL seulement, et avec 6 belles cartes, voire 5 très belles).  
 La couleur est d'autant plus belle qu'on est plus faible.

De 13 à 18HL, on aurait ouvert, donc on intervient (couleur TOUJOURS 5<sup>ème</sup>, quelconque)  
 (6<sup>ème</sup> pour une mineure au niveau de 2).

- Corollaire essentiel : on peut donc, sans les conditions strictes ci-dessus, être amené à passer jusqu'à 16 voire 18 points HL.

Sans l'ouverture (moins de 13HL), votre intervention (barrage) doit donner immédiatement le plus EXACTEMENT possible le NOMBRE d'atouts que vous possédez :  
 6 atouts : niveau de 2 ; 7 atouts : niveau de 3 ; 8 atouts : niveau de 4.

- Cependant, ne dépassez pas le palier de 3SA avec une mineure, sauf main particulièrement unicolore et irrégulière.

LOI DE VERNES ou « Loi des levées totales » (simplifiée) :

Lorsque les forces des deux camps sont proches (15 à 25HLD), chaque camp a intérêt à annoncer le contrat correspondant au nombre d'atouts dans la ligne.

Dans le silence adverse, le contrat s'évalue avec des points H, L et D.  
 En enchères compétitives, le niveau maximum atteint dépend du nombre d'atouts.

- Quand même, si les adversaires n'ont pas l'intention de combattre, arrêtez vous avant... Pas la peine de chuter « exprès » !

Le CUE-BID de la couleur d'ouverture, en réponse à une intervention sans saut, signifie :  
 « Partenaire, avez-vous l'ouverture (13 à 18HL) ou non (8 à 12HL) ? ».  
 Réponse : NON jusqu'à la répétition simple (incluse). OUI : au-dessus.

- Pour cue-bidder, ayez 13 HL(D) au moins. Rappel : on peut cue-bidder, avec un jeu fort, même sans le fit.

Que ce soit en attaque ou en sacrifice, la surenchère au niveau de la manche en mineure repose sur des plus-values distributionnelles (beau fit, singleton, loi des atouts).  
 Dans les autres cas, pensez à privilégier les manches à SA.

La qualité d'une main de barrage se juge en levées et non en points.  
 La couleur doit être riche en cartes intermédiaires.

On ouvre en barrage quand on pense faire 2 de chute vulnérable et 3 de chute non vulnérable au palier choisi, en espérant une levée chez le partenaire.

- Le palier choisi dépend du nombre d'atouts et non de la chute max souhaitée. Sans les conditions réunies : « passe ».

Les ouvertures de barrage ont toujours moins de 10H.  
 Elles comportent une belle couleur longue, riche en cartes intermédiaires.  
 La valeur en levées est conforme à la règle des 2 et 3 de chute (fonction de la vulnérabilité).  
Pas plus d'1 levée de défense extérieure à la couleur longue.

Un barrage au niveau de 3 garantit exactement 7 cartes (dénie 4 cartes dans une majeure).  
 3♣/♦ garantissent 2 gros honneurs (A, R, D) dans la couleur annoncée.  
 Les conditions sont assouplies en 3<sup>ème</sup> position (le partenaire a passé).

Il n'existe pas de barrage à 5♥/♠. Très rarement, barrage à 5♣/♦. Rappel :  
ATTENTION : Pour préserver l'efficacité de la loi des atouts, on annonce TOUJOURS les barrages au niveau EXACT du nombre de cartes (3 pour 7 cartes, 4 pour 8, et 5 pour 9).

RESUME : Après une ouverture de barrage, on compte en levées les possibilités :  
En attaque, en levées d'honneurs et en points HLD,  
en défense (sacrifice) en levées totales (loi des atouts).

En réponse à un barrage de votre partenaire, vous devez surenchérir si vous pouvez :  
1°) En attaque, apporter à l'ouvreur assez de levées.  
2°) En sacrifice, apporter assez d'atouts (loi des atouts).

Avec une main faible donc, prolongez le barrage (loi des atouts, sacrifice).  
Avec une main forte, demander la manche dans la couleur d'ouverture ♥/♠, même sans fit.  
Sur une couleur mineure, demander la manche à 3SA avec complément et arrêts.  
L'auteur du barrage ne reparle pas (sauf cas très particuliers : il a tout dit).

En intervention, les barrages sont les mêmes qu'à l'ouverture.  
Intervention au palier de 4 en majeure : barrage (sacrifice) ou pour gagner (attaque).

Les interventions à saut à 2♥/♠ sont des barrages avec 6 cartes.

Les principes sont les mêmes que pour les barrages au niveau de 3. Attention :  
Si vous atteignez 13HL ou plus, intervenez sans saut (intervention et non barrage).

Les changements de couleur en réponse à un barrage ou une intervention sont FORCING.

→Si par hasard, vous rencontrez des gens qui ne jouent pas ces réponses forcing, ignorez-les : c'est votre système.

Contre d'appel : contrez si vous supportez n'importe quelle réponse du partenaire.  
Pour contrer (d'appel), il faut toujours 7 cartes en majeures (sur ouverture mineure),  
ou l'autre majeure 4<sup>ème</sup> (sur ouverture majeure).

Il y a toujours une courte (max. 2 cartes) dans la couleur d'ouverture.

→C'est cette dernière condition qui entraîne le plus de pataquès : vous devez « supporter » une réponse en mineure !

Avec 13 à 15H, on contre avec des conditions strictes ;  
avec 16 à 18H, les conditions sont un peu assouplies (3 cartes possibles dans l'ouverture) ;  
Avec 19HL ou plus, on CONTRE toutes distributions.

ATTENTION : on privilégie toujours l'intervention par une couleur sur le Contre.

→C'est pourquoi il n'y a en général pas de point de longueur quand on contre (cf. ci-dessus). Sans les conditions : « passe ».

La réponse faible (une couleur sans saut) au contre se fait avec 0 à 7 points HL.  
Si le contreur reparle sur une réponse faible, c'est qu'il a 19HL au moins.  
Sinon, il est tenu de passer (même avec 18HL).

→C'est la raison pour laquelle le contreur doit absolument « supporter » une réponse faible de son partenaire...

Avec 8 à 10HL, la réponse au contre est faite à SA sans saut ou à la couleur avec saut :  
saut simple avec 4 cartes dans la couleur, double saut avec 5 cartes (ou plus).

→A respecter surtout dans les couleurs majeures. En mineure, on ne dépasse pas le niveau de 3 (pour ne pas passer 3SA).

Avec 11HL ou plus, cue-bid, SEULE REPONSE FORCING au contre d'appel.

Le CONTRE « SPOUTNIK » veut dire : J'ai au moins 4 cartes à ♥. Mais :  
soit je n'ai pas 5 cartes à ♥ (dans ce cas, force illimitée),  
soit j'ai 5 cartes (ou plus) à ♥, mais je n'ai pas les moyens d'un « 2 sur 1 ».