

L'OUVREUR APRÈS SOUTIEN À 2♥/♠ ET INTERVENTION

Introduction :

- Le début des enchères se déroule ainsi : 1♥-P-2♥ ou 1♠-P-2♠ et le joueur n°4 intervient.
- Les enchères sont évidemment modifiées par cette intervention, mais (rappel) :
 - Le principe des enchères d'essai demeure : revoir le cours correspondant (sans intervention).

Le n°4 intervient par une couleur :

La surenchère simple de l'ouvreur (3♥/♠) est compétitive :

- **Rappel important** : les soutiens simples à l'atout (3♥/♠) sont COMPÉTITIFS et plutôt faibles ! :
 - Voir « enchères d'essai ». Ces soutiens reposent sur des valeurs distributionnelles :
 - ▶ Un atout plus long que prévu ; ou une enchère de sacrifice avec un singleton, p. ex.
 - 3♥/♠ ne sont pas (*bis repetita...*) des propositions de manche ! Exemple :
 - ▶ ♠AD9762 ♥V2 ♦R5 ♣D107. Après 1♠-P-2♠-3♦-?, annoncez 3♠ (vous avez 6 cartes).
- Si vous voulez proposer une manche, vous devez faire une enchère d'essai.

Principe : Après soutien simple du répondant, une surenchère de l'ouvreur à l'atout est une enchère compétitive et non une proposition.

L'enchère d'essai :

- Elle devra, le plus souvent, être faite à la couleur (mais après intervention à 2♠, 2SA reste un essai).
 - On utilise une couleur non nommée, et inférieure à 3♥/♠, bien entendu.
 - ▶ Ex : Après 1♠-P-2♠ et intervention à 3♣, 3♦ ou 3♥ seront des enchères d'essai.
 - ▶ Avec ♠AD8 ♥ARV74 ♦5 ♣V1083, après 1♥-P-2♥-2♠-?, enchère d'essai à 3♣ = proposition.
 - Remarque : Faute de place, on peut être amené à utiliser une couleur plutôt courte : tant pis !
- Parfois, il n'existe plus de place pour faire une enchère d'essai (atout ♥, intervention 3♦, p. ex.) :
 - Alors, et alors seulement, « contre » devient une enchère d'essai.

Principe : Pour proposer une manche, l'enchère d'essai à la couleur est nécessaire. Parfois, et seulement faute de place, elle est remplacée par un « contre ».

L'enchère de contre est punitive :

- Vous avez compris que ce contre est punitif s'il reste un espace pour faire une enchère d'essai !
 - Vous avez ♠A10862 ♥A10 ♦A5 ♣RV108, après 1♠-P-2♠-3♣-?, vous contrez :
 - ▶ Ce contre est PUNITIF, car vous aviez la place pour une enchère d'essai (3♦ ou 3♥)
- Si aucun espace n'est disponible, ce contre est une enchère d'essai ! Exemple :
 - Votre main : ♠R1087 ♥AV1095 ♦3 ♣AR10, les enchères : 1♥-P-2♥-3♦-?:
 - ▶ Vous contrez, enchère d'essai (vous n'avez pas de place pour dire une couleur).

Principe : Après un soutien en majeure de son partenaire, le contre par le déclarant d'une intervention du n°4 est punitif, sauf si aucune place n'est disponible pour une enchère d'essai.

Le n°4 intervient par « contre » :

- Ici encore, la surenchère (3♥/♠) est purement compétitive : 6 atouts ou distribution agréable :
 - Il s'agit d'un barrage avec l'idée de ne perdre son contrat que d'une levée de chute au maximum.
 - ▶ C'est donc un arrêt sur lequel le partenaire ne doit en principe rien dire !
- Une nouvelle couleur est donc naturelle et sert, ici encore, d'enchère d'essai (proposition de manche) :
 - Cette fois, pas de problème de place : il s'agit d'une vraie enchère d'essai, cherchant un complément :
 - ▶ Remarque : si le n°2 joue, cette couleur peut indiquer l'entame. Ex. (main de l'ouvreur) :
 - ▶ ♠R5 ♥D109762 ♦ARV2 ♣8, après 1♥-P-2♥-X-? : enchère d'essai à 3♦.
- « **Surcontre** » indique un jeu de bonne deuxième zone (16-17HL et +) avec des valeurs défensives :
 - Rappel : ultérieurement, tous les « contre » deviennent 100% punitifs.
 - Le répondant, après enchère du n°2 ou du n°4 devra choisir entre une manche et une punition...

Résumé : Souvenez-vous, après soutien, toutes les enchères de soutien sont des barrages !