

# ENCHERES D'ESSAI : NOTIONS (1)

## Principe et définitions :

- Une « enchère d'essai » doit être envisagée, une fois le fit trouvé, à chaque fois qu'on ne sait pas encore à quel niveau on va devoir jouer : Partielle ou manche ? Manche ou chelem ? Petit ou grand chelem ?
- L'« enchère d'essai » n'existe que lorsqu'on va jouer A LA COULEUR.
- L'« enchère d'essai » est une annonce réservée au Capitaine de la séquence.

## L'enchère d'essai la plus fréquente, celle de l'ouvreur :

- Vous ouvrez d'1♠ avec ♠ADV108 ♥R1096 ♦7 ♣RD2 et votre partenaire répond 2♠ = 6 à 10HLD.
  - Il a limité sa main, vous devenez le Capitaine. Le total de votre ligne : 24 à 28HLD :
    - ▶ Peut-on jouer la manche ? Peut-être, et seulement si le partenaire est maximum (9 ou 10HLD).
- Vous avez appris la possibilité, dans votre passé d'élève brideur, de faire une proposition à 3♠.
  - Aujourd'hui, cette enchère devient faible et compétitive avec 6 cartes.
  - Remplacez-la par une ENCHERE D'ESSAI.

**Principe : Utilisez une « enchère d'essai » quand 1°) vous avez fixé l'atout ET 2°) vous ne connaissez pas la hauteur du contrat final.**

- Il serait en effet saugrenu d'annoncer autre chose que le contrat final, si vous le connaissez !

## Qu'est-ce qu'une enchère d'essai ? :

- Réponse : Toute enchère qui n'est pas à l'atout convenu, donc tout sauf ♠ dans l'exemple ci-dessus :
- On profite de l'enchère d'essai pour aider le partenaire à réévaluer son jeu (en + ou en -) :
- On annonce donc plutôt une couleur où l'on aimerait trouver un complément d'honneurs.
  - ▶ Dans notre exemple, un complément à ♥ serait le bienvenu : on annonce donc 3♥.
  - Si l'on ne cherche qu'à connaître les points, sans plus, l'essai se fera à 2SA (jeu plutôt régulier).
    - ▶ Remarque : Ce 2SA est évidemment forcing, puisqu'on jouera forcément à la couleur !

**Principe : Pour faire une enchère d'essai, après l'expression d'un fit, si la fourchette de points est insuffisamment précise pour décider du contrat final, on annonce une autre couleur ou SA : « Partenaire, es-tu minimum ou maximum ? ».**

## Les réponses à l'enchère d'essai (identiques pour toute enchère d'essai) :

- 1°) Vous êtes minimum de la fourchette que vous avez annoncée :
  - Une seule réponse : la répétition au plus bas de l'atout commun décidé.
    - ▶ Dans notre exemple : 3♠ = « Partenaire, j'ai 6 ou 7HLD ».
- 2°) Vous êtes maximum de la fourchette annoncée. Vous avez alors 2 possibilités :
  - a) L'annonce directe de la manche. Dans notre ex. : sur 3♥, avec ♠R43 ♥D2 ♦R106 ♣98754 : 4♠.
  - b) L'annonce d'une force ou d'un fit dans la 2<sup>ème</sup> couleur : avec ♠R43 ♥DV42 ♦10 ♣V9754 : 4♥.
    - ▶ Vous voyez qu'ici, si l'ouvreur possède 4 cartes à ♥, il peut décider de jouer ♥ en fit 4-4.
- 3°) Vous avez une main moyenne (dans notre exemple : 8HLD exactement) : que faire ?
  - C'est ici que la nature de l'enchère d'essai intervient : dans quelle couleur a-t-elle été faite ?
  - Exemple : Sur une ouverture d'1♥, vous avez répondu 2♥ avec ♠DV10 ♥V87 ♦D9652 ♣98.
    - ▶ Sur une enchère d'essai à 2SA ou 3♣, votre jeu doit être minimisé : répondez 3♥ (minimum).
    - ▶ Mais si l'enchère d'essai est à 2♠ ou 3♦, votre main reprend des couleurs ! :
    - ▶ Dites 4♥ sur l'enchère d'essai à 2♠, et 4♦ si l'enchère d'essai est faite à 3♦.

**Principe : En réponse à une enchère d'essai : avec une main minimum, une seule réponse : la répétition de l'atout au plus bas. Maximum : soit manche directe, soit l'annonce d'une force ou d'un nouveau fit.**

## Inférences de l'utilisation des enchères d'essai :

- L'ancienne « proposition » de manche faite au niveau de 3 disparaît. Cette enchère devient un ARRET.
  - Cet « arrêt » est utilisé en compétitives (pour gêner les adversaires...).

**Principe : L'enchère au niveau de 3 dans une couleur fittée est un arrêt.**