PRINCIPE DES ENCHERES COMPETITIVES

Rappels des grands principes et de VOCABULAIRE :

Attaque : Annoncer un contrat en espérant le gagner.
Sacrifice : On va chuter, mais on espère octroyer aux adversaires un score inférieur au gain de leur contrat.
Barrage : On élève brutalement les enchères pour perturber le dialogue adverse.

Importance de la vulnérabilité :

- Grosse importance en SACRIFICE, importance moyenne en BARRAGE, aucune en ATTAQUE.
- Rappel de la rentabilité d'un sacrifice (importance de savoir compter les points+++) :
  - 3 de chute vert contre rouge est RENTABLE contre une manche (500 contre 600).
  - 2 de chute est rentable à vulnérabilité égale, contre une manche.
  - 1 de chute est rentable rouge contre vert, contre une manche également (200 contre 400).
- Faites le calcul vous-mêmes à la table (ou chez vous) pour les contrats partiels ou les chelems :
  - Il est évident que ce calcul n'est utile qu'en considérant que vous serez CONTRÉS !

Critères de décision :

- Evidemment, il n'y a pas de recette miracle. Un des grandes avancées, depuis 30 ans, est :

La loi des atouts (adaptation simplifiée de la loi de Vernes[1]) :

- Elle indique que l'on peut surenchérir jusqu'au nombre de levées correspondant à notre nombre d'atouts :
  - Exemples : 3♠ (9 levées) avec 9 atouts dans la ligne, mais 2♠ seulement avec 8 atouts (8 levées).
- ATTENTION : Ceci n'a d'intérêt qu'en enchères COMPETITIVES, jamais dans le silence adverse !
  - Cette loi est très efficace dès que le camp possède au moins 16H (et même 15H) dans sa ligne.
- ATTENTION : Cette loi ne dit pas du tout qu'on va faire 9 levées avec 9 atouts dans la ligne, mais que, statistiquement, il est rentable de défendre (sacrifice) jusqu'à ce niveau :
    - En d'autres termes, si nous chutons 3♠, c'est que les autres gagnaient 3♥, par exemple.

Principe : en enchères COMPETITIVES (exclusivement !), à vulnérabilité égale,
on peut défendre (sacrifice) jusqu'au niveau donné par le nombre d'atouts dans la ligne.

- Recommandations supplémentaires :
  - Rouge contre vert, baissez votre défense d'un cran : Jusqu'à 3♥ avec 10 atouts, au lieu de 4♥.
  - Vert contre rouge, montez au contraire d'un cran : 4♠ avec 9 atouts, au lieu de 3♠ seulement.
  - Soyez tout de même prudents, ne jouez pas trop au kamikaze.
- On appelle SECURITE DISTRIBUTIONNELLE le niveau que nous permet la loi de Vernes.

Corollaires très importants :

- En défense, vous ferez MOINS de levées dans la couleur d'atout de votre camp si celle-ci est longue !
  - Exemples : a) ♠ R V 6 / ♠ A D 9 3 2 — b) ♠ R V 6 4 / ♠ A D 9 8 3 2
    - La main a), qui ne permet pas de monter bien haut en sacrifice (8 atouts seulement : 2♠) aura de bonnes chances de faire 2 levées en défense contre un contrat à ♥.
    - La main b), en revanche, excellente pour monter en sacrifice à 4♠ (10 atouts), ne fera pas plus d'une levée (voire 0 !) en défense contre 4♥.
  - Ceci conforte l'idée qu'il faut absolument pousser les enchères selon la loi de Vernes !
- Tenez compte, si possible, de votre répartition (résidu) dans la couleur d'atout adverse :
  - Exemples : a) ♥ 6 5 4 / ♥ 3 — b) ♥ 5 4 / ♥ 6 3
    - A l'atout ♠ (le vôtre) : 1 perdante en a), 2 perdantes en b). Avec les mains a), soyez plus agressifs !
- Tenez compte aussi de l'emplacement des honneurs, de l'existence d'un double fit, etc…

Résumé : avec un bon fit, même avec peu de jeu, défendez-vous !

[1] Du nom de Jean-René Vernes, qui a écrit un ouvrage sur la question.