

Les enchères d'essai au bridge

Comprendre quand et comment les utiliser



Le concept des enchères d'essai

- Par l'ouvreur ou par le répondant
- Enchère d'essai spécifique: Le Drury, le Roudi, la 4ème couleur forçante, certains cuebid. Souvent un minimum de 11 points chez le répondant
- Enchères d'essai à la couleur ou généralisée: le répondant peut envisager la manche avec <11points
- Quand la proposer?
APRES avoir trouvé un fit
APRES une analyse de sa main: forme, force, levées possibles

Deux types: naturelle ou généralisée

- Naturelle 3♣, 3♦, 3♥
- Généralisée 2SA.

- Trois regards à jeter à votre main:
 - La forme (= la distribution)
 - La force
 - Les perdantes

1er regard: la forme

Régulière, bicolore, unicolore

- La forme (= la distribution) est importante car elle détermine la séquence d'enchères à utiliser
- Elle permettra aussi de réévaluer la main au cours des enchères, soit en la valorisant, soit en la dégradant
- Le nombre de cartes, et **uniquement** le nombre de cartes dans **chaque** couleur détermine le type de sa main. L'emplacement des honneurs n'a **aucune** importance

Distribution: régulière ou irrégulière

- **Régulière:** pas de singleton, pas de chicane, un seul doubleton: 4333 (le pire: -1 pt) – 4432 – 5332 Exprimées par SA au 1er ou au 2ème tour, si possible (priorité à la majeure 5ème)
- **Irrégulière**
 - **Unicolores** : une couleur au moins sixième et pas de couleur au moins quatrième. Ces mains sont nombreuses. Quelques exemples: 6-3-3-1, 6-3-2-2, 7-3-2-1, 7-2-2-2,...
Les mains unicolores se décrivent en ouvrant de sa couleur longue, et en la répétant si nécessaire. Les mains fortement unicolores, comptez en levées de jeu (voir plus loin)
 - **Bicolores:** (les plus fréquentes): comportent une couleur au moins cinquième et une
 - autre couleur au moins quatrième. Quelques exemples: 5-4-2-2, 5-4-3-1, 5-5-2-1, 6-4-2-1,...
 - Ouvrir de la couleur la plus longue. On nommera sa deuxième couleur à la deuxième enchère. Comptez les mains fortement bicolores en perdantes (voir plus loin)

Mains régulières

Environ la moitié des mains

Les mains régulières (près de la moitié des mains): ne comportent ni chicane, ni singleton et au maximum un doubleton à la deuxième enchère

Ex: 1 ♥ - 1 ♠ 1SA ou 1SA dès la première enchère

Mains unicolores

Pas de couleur 4ème

Les mains unicolores : comportent une couleur au moins sixième et pas de couleur au moins quatrième. Ces mains sont nombreuses. Quelques exemples: 6-3-3-1, 6-3-2-2, 7-3-2-1, 7-2-2-2,...

Les mains unicolores se décrivent en ouvrant de sa couleur longue, et en la répétant si nécessaire.

Mains bicolores

Comportent une couleur au moins cinquième et une autre couleur au moins quatrième. Les mains bicolores sont de loin les plus nombreuses. Quelques exemples: 5-4-2-2, 5-4-3-1, 5-5-2-1, 6-4-2-1,...

On ouvre de la couleur **la plus longue**.

On nommera sa deuxième couleur à la **deuxième** enchère.

Note: les mains tricolores (rares, 5-4-4-0 ou 4-4-4-1) s'ouvrent comme des mains bicolores

Forme et points - main irrégulière

Avec une main irrégulière, bicolore ou unicolore, la notion de points et de concentration d'honneurs compte toujours. Cependant, comme expliqué plus tard, il sera ici plus judicieux de faire appel au **compte des perdantes**

Main 1
♠ A9763 ♥ RV65 ♦ RX3 ♣ D

Main 2
♠ ADV96 ♥ RD85 ♦ VX3 ♣ 2

13H pour les deux mains

Quelle main préférez-vous?

Main 1: 7 perdantes

Main 2: 6 perdantes (mêmes moins car bons atouts et VX mieux que xx)

2ème regard: la force

Compter dès la première enchère, les points HL

- Points d'honneur: As (4), R (3), D(2), V, (1), 10 (0)
- Points de longueur: 1 point par carte à partir de la 5ème

Compter à partir de la **deuxième** enchère, les points D

- Points de distribution:
Couleurs courtes: chicane (3) singleton (2) doubleton (1)
Atouts supplémentaires: +2 pour le 9ème atout, +1 pour chaque atout à partir qu 10ème
- Retirer les points de L inutiles (atout)
- Points HLD: **uniquement quand fit connu**

3ème regard: les perdantes

3 perdantes immédiates à 

♠	R	V	10	9	4
♥	A	R	2		
♦	8	7	5		
♣	R	2			

Sud	Ouest	Nord	Ouest
1 ♠	-	2 ♠	-
3 ♦			

Voir dans la présentation Comptes des Perdantes comment compter les perdantes dans une main

Comment reparler

Uniquement avec les mains irrégulières et lorsque l'examen de la main à permis de conclure à un espoir de manche

Annoncer la couleur dans laquelle on recherche de l'aide

Sud	Ouest	Nord	Ouest
1 ♠	-	2 ♠	-
3 ♣ / 3 ♦ / 3 ♥			
ou			
1 ♥	-	2 ♥	-
3 ♣ / 3 ♦ / 3 ♠			

Manche à ♠
Cherche de l'aide à
♣, ♦, ♥

Manche à ♥
Cherche de l'aide à
♣, ♦, ♠

Comment te dire?

♠ A D V 6 5

♥ R 8 5 4

♦ A V

♣ X 6

Sud	Ouest	Nord	Ouest
1 ♠	-	2 ♠	-
3 ♥			

6 perdantes dont 3 immédiates à ♥

Support à 2 de Nord.

L'évaluation de la main justifie une tentative de manche.

Message de l'enchère à 3♥ : « Partenaire, j'ai besoin de couvrantes à ♥ pour réussir dix levées ».

L'ouvreur

L'enchère d'essai à la couleur exprime une mauvaise couleur de 3-4 cartes et plus dans une main d'environ six perdantes. Quelques exemples :

S	OUEST	N	E
1♠ ?	passe passe	passe 2♠	passe passe

6 perdantes → ♠ RV1094
3 ♦ à protéger → ♥ AR2
E. d'essai: OUI → ♦ R875
3 ♦ → ♣ 2

Les ♣ sont beaux → ♠ AV692
E. d'essai: NON → ♥ R7
→ ♦ R9
→ ♣ AV108

Seulement 12H → ♠ ADV86
Besoin d'aide → ♥ 5
E. d'essai: OUI → ♦ AV743
3 ♦ → ♣ 106

Le répondant

Avec une enchère d'essai, votre partenaire, l'ouvreur, vous a dit: je ne suis pas pauvre, mais je ne suis pas non plus très riche. J'ai une main bicolore, mais ma deuxième couleur n'est pas vraiment brillante... J'aurais bien besoin que tu me donnes un petit coup de pouce, avec des honneurs ou des valeurs de coupe.

Votre partenaire comprendra que vous avez très probablement les 6 perdantes habituelles de l'ouvreur qui persiste dans les enchères (voir Le compte des perdantes)

Comment va-t-il répondre?

Les couvrantes

Une couvrante = un honneur dans la couleur d'essai

Le répondant compte ses **couvrantes**, c'est-à-dire les **honneurs** qui **aideront réellement à couvrir les perdantes de l'ouvreur** dans la couleur testée.

Dans la couleur testée par l'ouvreur :

- **As** ⇒ 1 couvrante (super)
- **Roi** ⇒ 1 couvrante (très bon)
- **Dame** ⇒ 1 couvrante si accompagnée (ex : Dxx), moins bonne si seule
- **Valet** ⇒ rarement une couvrante sauf si bien soutenu (Vxx avec D dans la main...)
- **Singleton / Chicane** ⇒ peut compter comme une *pseudo-couvrante* (valeur de coupe)

En résumé

En face d'une enchère d'essai à la couleur qui montre six perdantes :

- ▶ Le répondant saute à la manche avec un minimum de **trois** couvrantes.
- ▶ Revient au palier de **trois** dans la majeure d'ouverture avec moins de trois couvrantes.
- ▶ Avec deux couvrantes sûres et une force d'honneurs dans une troisième couleur, il nomme ladite couleur pour déterminer sa complémentarité en face du jeu de l'ouvreur. Ce dernier accepte la manche ou la refuse

Fin