

Principes des enchères compétitives

♠ ARD 8
 ♥ V
 ♦ R 8 5 4
 ♣ ARV 10 8

♠ 2
 ♥ ARD 10 5 4 2
 ♦ V 7 6
 ♣ 9 2

♠ DV 7
 ♥ 9 8 6 3
 ♦ A 10 9 3 2
 ♣ D

♠ 10 9 6 5 4 3
 ♥ 7
 ♦ D
 ♣ 7 6 5 4 3

Contrat 4P en N/S et 5C-1 en E/O

- Prédominances au **fit**, à la **distribution**
- Levées d'attaque et levées de défense
 La Dame de Pique est 1 levée d'attaque au contrat 4P
 La Dame de Pique ne représente aucune levée en défense au contrat de 5C
- Les **points relatifs**:
 - Comparer le coût de la chute versus le prix du contrat.
 - Importance de la vulnérabilité
- Loi des **levées totales** (Vernes)
 Si les jeux sont répartis en points **16/24**, on peut demander autant de levées que d'atouts réunis dans la ligne.
 C'est la **sécurité distributionnelle**.
 Il faut tenir compte néanmoins des:
 - doubles fits
 - singletons et chicanes
 - points d'honneur perdus...

Ex:

1) ♠ AV 10 8 4 2
 ♥ 8 5
 ♦ R 7 3
 ♣ A 4
 N E S O
 1♠ 2♥ 2♠ 3♥
 ?
 3♠

2) ♠ AV 10 3 2
 ♥ V 5
 ♦ R 7 3
 ♣ AD 4
 N E S O
 1♠ 2♥ 2♠ 3♥
 ?
 passe

1) Le choix des interventions après une ouverture de 1 à la couleur sert à



- Trouver un contrat satisfaisant
 - en attaque (force en pts H ou en levées de jeu)
 - en défense avec un bonne couleur
- Gêner les adversaires
- Indiquer une entame au partenaire



mais...éviter:

- ♦ d'être contré par les adversaires
- ♦ de jouer un mauvais contrat
- ♦ d'indiquer une mauvaise entame

1) Intervention d'1SA.

- ♦ 16 à 18 pts HL
- ♦ jeu régulier
- ♦ entre 1 et 2 arrêts dans la couleur d'ouverture (1 en mineure; 2 en majeure)

Ex:

♠RV 6 4	♠8 6 3
♥RV 8 3	♥A 3
♦A 7	♦R 9 3
♣RD 4	♣ARD 10 6

1C 1SA

1K 1SA

2) Intervention à la couleur.

- Au palier de 1
 - 8 à 17 ptsH
 - couleur 5ème d'autant plus belle que la main est faible

Ex:

♠5 3 2	♠V 9 7 4 2
♥ADV 10 7	♥AD 6
♦V 10 2	♦7 3
♣8 5	♣AD 10

1T 1C

1C 1P

- Au palier de 2 sans saut
 - 9 à 17 pts
 - Couleur 6ème

Ex:

♠A 8 2	♠A 7	♠DV 3
♥9 3	♥R 10 6 4 3 2	♥R 8
♦V 10	♦RDV 10	♦D 9 8 7 4 2
♣RD 10 9 8 6	♣4	♣RV
1P 2T	1P 2C	1P passe

- annonce d'une couleur avec saut. **Barrage.**

jeux faibles (6 à 10 pts)
couleurs liées et longues
pas de majeure 4ème annexe
peu de levées de défense

- ♠ au niveau de 2 ⇔ 6 cartes
- ♠ au niveau de 3 ⇔ 7 cartes
- ♠ au niveau de 4 ⇔ 8 cartes

Ex:

♠ 9
♥ RDV10 8 6 4 3
♦ 10 4
♣ 82
1T 4C

♠ RDV 10 6 4 2
♥ 9
♦ DV 7
♣ 8 2
1K 3P

♠ 3
♥ RDV 9 8 7
♦ 8 3
♣ V 10 7 5
1K 2C

3) Le contre d'appel

Il est non punitif. Forcing.

☺ Zone faible (12 à 17 pts)

7 ou 8 cartes dans les majeures sur une ouverture mineure
4 cartes dans l'autre majeure sur ouverture majeure.

☺ Zone forte (18 ptsH et +)

toute distribution si les autres interventions sont impossibles.

♠ RD 6 3
♥ A 4 2
♦ RD 8 3
♣ 7 6

1T Ctre

♠ R 3
♥ ARD 63
♦ A84
♣ D 10 6

1T Ctre

♠ AD
♥ RD 7
♦ AV 10 7
♣ R 10 9 6

1T Ctre

♠ A 8
♥ RD 10 4
♦ AD 8 5
♣ 6 4 3

1T passe

♠ RD 4
♥ AV 9 8 7
♦ 8
♣ A 10 7 3

1K 1C

♠ AV 5
♥ 8
♦ RD 10 7 4
♣ AD 7 3

1C Ctre (pis aller)

♠ A 10 9 6
♥ RV 10 8
♦ R 10 9 6
♣ 3

1T Ctre

4) La non intervention

Toutes les fois où l'on n'a pas d'enchères à sa disposition.

Ex.

♠ A 8
♥ RD 4
♦ 7 6 4 2
♣ AR 8 2

1K passe

♠ AD 6 4
♥ 8 3
♦ R 10 8
♣ AD 10 8

1K passe 1C p.
2C ctre

♠ RD 4
♥ AD 10 6 2
♦ AD 6 3
♣ 6

1C passe

*Remarque: Un joueur qui intervient n'a pas toujours l'ouverture
Un joueur qui passe peut avoir un jeu fort*