

Théorème

La surenchère au niveau de 3 dans une majeure commune ne constitue jamais une tentative de manche. C'est la volonté de ne pas laisser jouer les adversaires.

Problèmes d'enchère

1. Passe. En effet, le partenaire peut n'avoir que 6/7 H et le contrat de 1SA chutera avec cette main pas belle sans As ni de couleur liée. Si le partenaire a 9/10H il contrera pour relancer les enchères.
2. X avec une belle main de 14H et des belles cartes
3. 2C évidemment
4. 2SA décrit mieux la main que 2K qui serait une enchère minimum. Ici 11HL et une tenue et demi à Cœur permet l'enchère de 2SA.
5. Passe punitif à 100%. Si Est a contré alors qu'Ouest lui devait une enchère, c'est qu'une enchère quelconque d'Ouest ne l'intéresse pas.
6. XX
7. X pour indiquer le fit 3^{ème} et laisser de la place alors que sur 3K le partenaire aurait du mal à dire 3SA
8. 4P. Vert/Vert, l'enchère de 4C est un barrage. Le X est d'appel, mais avec une plus belle main on aurait le droit de passer.
9. 3C enchère d'essai
10. Passe. Le X est punitif car si le partenaire avait voulu faire une enchère d'essai, il avait la place.
11. Passe (voir le théorème...)
12. X enchère d'essai
13. X. Si Est arrête les P, il mettra 2SA avec 6/8H et 3SA avec 8/10H. S'il a 6 cartes à T, il mettra 3T
14. Il n'a pas l'arrêt C. Mettre 3T par paires, 4T par en match par 4
15. X La main n'est pas assez belle pour mettre 4P
16. Passe. Le X est punitif. Mon partenaire sait que j'ai une main faible pour avoir mis 4C. Si j'avais eu une belle main pour explorer le chelem, j'aurais eu des enchères à disposition.