

**Au bout des enchères**  
**1 - La redemande est un bicolore cher**

Considérons le début de séquence suivant :

S	O	N	E
1K	-	1P	-
?			

Sud peut utiliser 3 types de bicolores :

- Il dit 2 Trèfles : Bicolore économique de 12-19 HL permettant à Nord de revenir à 2 Carreaux
- Il dit 3 Trèfles : Bicolore à saut, **forcing de manche**, de 20-23 HL
- Il dit 2 Coeurs : Bicolore cher (appelé aussi inversée) de 18-23 HL, **forcing et auto-forcing**.  
Ce bicolore est dit cher car il ne permet pas de jouer à Carreau au palier de 2.  
Il promet 5 cartes dans la 1<sup>ère</sup> couleur.

Après un bicolore cher de l'ouvreur, la 2<sup>ème</sup> enchère du répondant permettra ou non de s'arrêter avant la manche.

**I - Les enchères forcing de manche.**

**a) Le soutien direct d'une des deux couleurs de l'ouvreur.**

Ce sont des soutiens constructifs promettant un minimum de 8-9 HLD. De plus, le soutien de la couleur d'ouverture garantit un gros honneur 3<sup>ème</sup> ou quatre cartes.

Exemples :

S	O	N	E
1K	-	1P	-
2C	-	?	

♠ A 8 6 3  
 ♥ V 2  
 ♦ R 9 5  
 ♣ V 7 4 3

♠ D 8 6 4 2  
 ♥ A V 8 3  
 ♦ V  
 ♣ R 10 5

♠ D 8 7 6 3  
 ♥ R V 9 6 2  
 ♦ 7 5  
 ♣ 6

**3 Carreaux.** Le minimum pour cette enchère.

**3 Coeurs.**  
4 cartes avec un jeu fort.

**4 Coeurs.** Main sans ambition avec, en principe, 5 cartes à Coeur.

**b) La répétition à saut de la couleur de réponse.**

Cette enchère est utilisée avec des mains ambitieuses comprenant un unicolore 6<sup>ème</sup> de belle qualité (une perdante maximum).

Exemples :

S	O	N	E
1T	-	1P	-
2C	-	?	

♠ A R V 10 9 2  
 ♥ R 2  
 ♦ 7 6 2  
 ♣ 7 4

Attitude de l'ouvreur ==>

♠ 5  
 ♥ A D V 3  
 ♦ D 5 4  
 ♣ A R D 6 2

Il dira **4 Piques.**

♠ D 5 3  
 ♥ A D V 3  
 ♦ 5  
 ♣ A R D 5 2

Il ira au **chelem.**

**3 Piques.**  
L'enchère type.

## c) L'enchère de 3 S-A.

C'est une enchère descriptive.

### Elle montre :

- une main régulière (ou semi-régulière)
- 10-12 HL
- une tenue dans la 4<sup>ème</sup> couleur.

### Elle dénie :

- un fit franc dans une couleur de l'ouvreur (sauf éventuellement xxx dans la mineure d'ouverture)
- 5 cartes dans la majeure de réponse.

Exemples :

S	O	N	E
1K	-	1P	-
2C	-	?	

♠ R 10 5 3  
♥ D 8 2  
♦ V 4  
♣ RD 10 5

♠ RDV 5  
♥ 9 4  
♦ 8 6 2  
♣ RD 8 2

♠ RV 8 6 2  
♥ R 3  
♦ 7 4  
♣ AD 8 5

**3 S-A.** L'enchère type.

**3 S-A.** Malgré le fit 3<sup>ème</sup> à Carreau.

**2 Piques.** Pour montrer 5 cartes que 3 S-A aurait dénié.

## d) La 4<sup>ème</sup> couleur.

La 4<sup>ème</sup> couleur est utilisée comme "bouche-trou" quand aucune enchère naturelle n'est possible :

- Elle dénie :
- **5 cartes dans la majeure de réponse**
  - un fit franc avec l'ouvreur
  - la possibilité de dire 3 S-A

Elle s'utilise avec des jeux de 8 H et plus, sans tenue dans la 4<sup>ème</sup> couleur ou trop forts pour conclure à 3 S-A (donc à partir de 13 H).

Exemples :

S	O	N	E
1T	-	1C	-
2K	-	?	

♠ 8 5 4 2  
♥ RD 10 5  
♦ A 10 5  
♣ V 3

**2 Piques.**

Absence d'arrêt dans la couleur.

♠ AV 5 3  
♥ AR 8 2  
♦ D 6 4  
♣ 5 3

**2 Piques.**

Trop fort pour conclure à 3 S-A.

Si l'ouvreur dit 2 S-A, on proposera 4 S-A quantitatif.

## II - Les enchères permettant de s'arrêter avant la manche.

### a) L'enchère de 2 Sans-Atout "modérateur".

Cette enchère artificielle est un classique. Elle dénie cinq cartes dans la majeure de réponse et demande à un ouvreure minimum (18-20 HL) de répéter sa 1<sup>ère</sup> couleur.

Exemples :

S	O	N	E
1T	-	1P	-
2C	-	2SA	-
3T	-	?	

♠ RV 4 3  
♥ D 5  
♦ 8 6 4 2  
♣ 6 5 2

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

♠ D 10 7 5  
♥ R 8 3  
♦ DV 8 2  
♣ 7 4

**Passe.** La meilleure partielle.

**3 Coeurs.** Non forcing.

**3 S-A.** 7-9 H et une tenue Carreau.

Si l'ouvreur est maximum (21-23 HL), il ne doit pas répéter sa 1<sup>ère</sup> couleur, son partenaire pouvant passer.

Exemples :

S	O	N	E
1T	-	1P	-
2C	-	2SA	-
?			

♠ 5  
♥ A V 10 5  
♦ A D 3  
♣ A R D 10 5

**3 S-A.** Beaucoup de jeu et une tenue Carreau.

♠ R V 5  
♥ A R V 3  
♦ 5  
♣ A R V 10 5

**3 Piques** (forcing). Le partenaire n'en a pas 5 mais si on joue 4 Piques, on coupe de la main courte.

♠ 9  
♥ A R V 2  
♦ A 5  
♣ R D V 10 5 3

**3 Carreaux.** Forcing, pour jouer la manche à S-A ou à Trèfle.

## b) La répétition de la majeure de réponse.

Le répondant doit faire cette enchère ambiguë quant à la force chaque fois qu'il possède au moins cinq cartes. Seule exception : un gros fit dans une couleur de l'ouvreur.

Exemples :

S	O	N	E
1T	-	1P	-
2K	-	?	

♠ 10 9 7 5 3  
♥ A 8 5  
♦ D 6 2  
♣ 5 4

**2 Piques.**  
5 cartes, force ambiguë.

♠ A R V 10 5  
♥ A 8 5 3  
♦ D 6 2  
♣ 7

**2 Piques.**  
5 cartes, force ambiguë.

♠ A V 6 5 3  
♥ 5  
♦ D 7 2  
♣ A V 9 4

**3 Trèfles.**  
Priorité au gros fit.

La manche pourra ne pas être atteinte dans 3 cas :

S	O	N	E
1T	-	1P	-
2K	-	2P	-
?			

♠ 6 3  
♥ A D  
♦ R D 10 5  
♣ A D 10 9 2

**2 S-A.**  
Naturel, non forcing.

♠ R 10  
♥ 6 2  
♦ A R 7 3  
♣ A D V 8 3

**3 Piques.**  
Main minimum. Soutien par 3 petites cartes ou un gros honneur second (et dans ce cas pas d'arrêt à Coeur).

♠ 5  
♥ V 7  
♦ A R 3 2  
♣ A R V 9 6 3

**3 Trèfles.**  
Naturel, non forcing.

**1 - La redemande est un bicolore cher**

**Quiz**

Quelle est votre enchère en Sud ?

S N  
1K  
1P 2C  
?

1) ♠ R 10 8 4  
♥ A 5  
♦ DV 5  
♣ V 8 5 2

S N  
1K  
1P 2C  
?

2) ♠ DV 6 4 2  
♥ 9 8 5 3  
♦ 5 2  
♣ R 3

S N  
1T  
1P 2C  
?

3) ♠ A 8 6 4 2  
♥ R 10 5 2  
♦ RV 8  
♣ 5

S N  
1K  
1P 2C  
?

4) ♠ ADV 10 5 3  
♥ 7  
♦ R 5  
♣ 8 7 4 3

S N  
1K  
1P 2C  
?

5) ♠ DV 9 5  
♥ R 10 5  
♦ V  
♣ RV 8 5 3

S N  
1K  
1P 2C  
?

6) ♠ AV 5 2  
♥ R 10 7  
♦ D 5  
♣ 8 6 3 2

S N  
1T  
1P 2K  
?

7) ♠ ARD 8 2  
♥ D 9 8 5  
♦ A 3  
♣ 5 2

S N  
1K  
1P 2C  
?

8) ♠ AD 10 5  
♥ RV 3  
♦ 6 5  
♣ AV 5 3

S N  
1T  
1C 2K  
?

9) ♠ 9 5 2  
♥ DV 9 5  
♦ R 6 2  
♣ 8 6 3