

ENCHERES D'ESSAI

1. Contexte

Fit majeur exprimé au niveau de **2**

Le **soutien simple** de l'ouverture de **1** en majeure est constructif, c'est-à-dire qu'il tolère une éventuelle enchère d'essai (critères à convenir entre partenaires).

Sinon, **1SA**, puis simple préférence, comme avec **2** cartes.

2. Les options de base

Il existe **2** types d'enchères d'essai **à la couleur** (propositions de manche).

- l'annonce du **singleton**,
- la demande de **complément** dans la couleur d'essai.

et l'enchère d'essai généralisé à **2SA**.

Toutes sont **Forcing**.

Les réponses positives aux deux premières consistent en un saut à la manche, aussi avec un espoir de chelem il faut transiter par **2SA** pour ménager l'espace disponible à sa recherche.

3. L'évaluation en levées perdantes (NLTC : New Loser Tricks Count)

3.1 Le calcul des perdantes par couleurs

On ne considère que les gros Honneurs (**As**, **Roi**, et **Dame**) manquants. On compte :

- 1 ½ perdante pour l'**As**, dans une couleur d'au moins **1** carte,
- 1 perdante pour le **Roi**, dans une couleur d'au moins **2** cartes,
- ½ perdante pour la **Dame**, dans une couleur d'au moins **3** cartes,
- 0 perdante pour une Chicane.

Pour évaluer les levées potentielles du camp, on retranche de **25**, la somme des perdantes des deux mains. Le résultat indique le nombre de levées potentielles.

3-2. Les seuils généralement admis

Le seuil d'une ouverture académique d'**1** à la couleur est de 7 ½ perdantes.

Avec 1 perdante de moins on propose la manche par une enchère d'essai.

Soit 6 ½ perdantes, tant pour l'ouvreur que pour l'intervenant au niveau de **1**.

4. Après un soutien direct et dans le silence adverse

L'ouvreur redemande son **singleton**. Le répondant réévalue sa main et conclue dans la majeure (partielle ou à la manche)

1♥

2♥

3♦ (singleton)

1♠

2♠

3♣ (singleton)

5. Essai dans couleur annexe

Hormis dans le cas particulier précédent, l'annonce d'une nouvelle couleur en dessous de **3** dans la majeure fittée est naturelle, avec au moins un gros Honneur en principe quatrième (parfois troisième en mineure).

1♦

1♠

1♥

1♠

2♥

P

2♠

3♥ (aide ?)

3♦ (aide ?)

Le partenaire conclut, à la manche avec **2** Honneurs, à la partielle sans Honneur. Avec **1** Honneur il déclare des valeurs dans une couleur intermédiaire.

1♦

1♠

P

2♠

P

3♣

P

3♥ ⁽¹⁾

⁽¹⁾ 1 Honneur ♣ et valeurs à ♥.

Lorsque le fit est de **9** cartes, le partenaire conclut également à la manche avec un soutien de **4** cartes **et** un **singleton** dans la couleur d'essai.

6. L'enchère d'essai généralisée à 2SA.

La redemande à **2SA** est une enchère **artificielle** qui demande au répondant, d'indiquer dans **l'ordre économique** la couleur dans laquelle il aurait répondu positivement à une enchère d'essai **dans celle-ci** (au moins **2 Honneurs**).

1♥
2SA

2♥

1♦
2♠

1♠
2SA

1♥ 1♠ 2♥ P
2SA

1♦ 1♠ P 2♠
P 2SA

7. Trois dans la majeure fittée

3♥ : enchère précompétitive (Loi des Levées Totales). Obstruction.

3♠ : enchère d'essai à l'atout. Si atouts solides, déclarer la manche, sinon **Passe**.

(option préférable à «l'obstruction», **2♠** oblige déjà l'adversaire au niveau de **3**)

1♥ 2♥
3♥ : Obstruction

1♠ 2♠
3♠ : Qualité atout ?