

LA DEUXIEME ENCHERE DU REPONDANT

PRINCIPES :

- Respecter les enchères FORCING de l'ouvreur et du répondant.
Ex bicolore cher ; bic économique à saut ; ouverture de 2K ; etc....
- Distinguer les cas de FIT et de NON FIT.
 - a) Si FIT : y a-t-il manche (27HLD en Maj ou 30HLD en min) ? Si oui il faut déclarer la manche, si non il faut arrêter les enchères le plus tôt possible puisque les points attribués ne diffèrent pas entre par **ex 1P+2, 2P+1 et 3P=, dans tous les cas 140 points.**
 - b) Si NON FIT peut-on jouer à SA ? Si oui, y a-t-il manche (25HL pour 3SA) ou seulement partielle. S'il n'est pas possible de jouer à SA quelle est la meilleure couleur ?
- Dans les 2 cas a et b il ne faut pas renchérir sur une partielle lorsqu'il est évident qu'il n'y a pas de manche possible.
- Donner les informations nécessaires pour que O puisse conclure (il est assez rare d'utiliser un 3^{ème} tour d'enchères).

ENCHERE O2 FAIBLE OU IMPRECISE :

- **R faible et sans fit : R2=passe.**
Ex O1=1K, R1=1P ; O2=1SA (12-14H), R2=passe : R a 6 à 10HL, P4 (4 cartes à P) et est assez régulier.
Ex O1=1C, R1=1P ; O2=2T (O a C5+T4, 12 à 19HL), R2=passe : R a 6 à 10HL et 4T voire plus. Si R a 2C et seulement 3T il dira 2C. Si R avait 4T et plus de 10H il continuerait les enchères (voir soutien, meilleur choix entre les 2 couleurs).
- **R parle à SA. R2=1SA ou 2SA** Cette annonce indique un non fit et donne la force du jeu du répondant.
Ex O1=1T, R1=1C ; O2=1P, R2=1SA (6 à 10HL, fourre tout) ou R2=2SA (11H ou 12HL, régulier).
Ex O1=1C, R1=2T (11H et T4 mini) ; O2=2K, R2= 2SA (11H/12HL). On doit déduire de R1,R2 que R n'a pas C3 il aurait fitté C, n'a pas P4 (il aurait dit 1P avant 2T), n'a pas K4 car il n'a pas fitté K et donc a probablement T5. Sa main est proche de T5 ou 6,K2 ou 3,C1 ou 2,P3.
- **R soutient une couleur de O.** Il donne le fit, le palier indique la force de sa main.
Ex O1=1K, R1=1P, O2=2T, R2= 3T. R a P4, T4 et 11 ou 12HLD, s'il n'avait que 10HLD maxi il aurait passé.
Ex O1=1C, R1=1P, O2=2T, R2=2C. R a C3 et 6-10HLD et P4.
Souvent O passera sur des réponses R2 faibles.
- **R répète sa couleur.** Il a au moins 5 belles cartes, 6 s'il y a saut.
Ex O1=1T, R1=1C ; O2=2T, R2= 2C (R a 6-10HL, C5 mini). Si R2=3C (11-12HL, C6), R2=4C implique 6 beaux C dont 2 gros honneurs et 13-15HL. A partir de 16HL voir les enchères de chelem.

ENCHERE O2 FORTE OU PRECISE :

Ex O1=1C, R1=2T ; O2=2SA (15-17HL) ou O2=3SA (18-19HL)

Ex O1=1T, R1=1C ; O2=2SA (18-19HL). Les enchères SA ne sont pas FORCING mais elles sont précises. Sur ces enchères R peut calculer si la manche à SA peut être demandée, ou s'il doit passer ou s'il doit revenir vers une couleur d'atout à cause de son jeu trop irrégulier.

Ex O1=1C, R1=2T ; O2=2P (bicol cher, 18-23HL, AUTO-FORCING)

Ex O1=1C, R1=1P ; O2=3K (bicol économique à saut, 20-23HL, FORCING)

Dans ces 2 exemples R n'a pas le droit de passer, il doit enchérir.

Ex O1=1C, R1=1P, O2=3C (6 cœurs mini, 17-19HL, NON FORCING), R peut passer.

Les différentes enchères possibles pour R dans tous ces exemples sont :

- **R=patte.** Le plus souvent sur O2= 1 ou 2SA si R est assez régulier, faible et que sa couleur R1 est limitée à 4 cartes.
- **R parle à SA.** Enchère qui dénie le fit en majeure. Le palier indique les points HL.
Ex O1=1T, R1=1P ; O2=2C (C4, 18-23HL), R2=3SA. R a 7 à 14HL, il n'a pas C4 ni P6. Si R avait 15HL ou plus il aurait dit 6SA.
Ex O1=1T, R1=1P ; O2=2SA (18-19HL), R2=3SA, R a 7 à 13HL.
- **R soutient une couleur de l'ouvreur.**
Ex O1=1C, R1=1P ; O2=3K (20-23HL), R2=4C (C3 et 6HLD mini)
Ex O1=1C, R1=1P ; O2=3K, R2=5K (K4 et 8/9HLD mini, il n'a pas d'arrêt T)
Ex O1=1P, R1=1SA ; O2=3C (20-23HL), R2=4C (C4 et 7HLD min)
- **R répète sa couleur.** Il montre la longueur de sa couleur, le palier indique la force.
Ex O1=1T, R1=1C ; O2=2SA (18-19HL,C2ou3), R2=4C (C6 et 9HLD min)
Ex O1=1T, R1=1P ; O2=2SA, R2=3P (P5 ou 6, 7HL min). Si O n'a que 2P il dira 3SA, s'il a P3 il dira 4P.
- **R annonce une nouvelle couleur.** Sauf dans les cas de recherche de chelem une nouvelle couleur annonce souvent l'absence de fit. Cette couleur, 4 cartes dont presque toujours un honneur, permet éventuellement à l'ouvreur de déclarer un contrat à SA.
Ex O1=1K ; R1=1C ; O2=2T ; R2= 2P ; O3= 2 ou 3 SA. R a 5C, 4P et de 11 à 15H(L) ; O a 12/13 HL s'il dit 2SA, il a 14HL et plus s'il dit 3SA.

TROISIEME ENCHERE DE L'OUVREUR.

Si R2 n'a pas dit passe O peut encore parler. Avec toutes les informations dont il dispose maintenant il pourra :

- Passer : on est dans la bonne couleur y compris SA, les points HL(D) ne permettent pas d'aller plus loin. Rappel : on ne renchérit pas sur une partielle si la manche est (très) improbable !
- Revenir dans la meilleure couleur possible y compris SA, au niveau d'une partielle ou de la manche suivant le nombre de points HL(D).
- Continuer les enchères en vue d'un chelem (voir ce chapitre).

