

# INTRODUCTION AUX ENCHÈRES

La simplification des enchères avec le système du «petit papier» a permis de commencer à jouer, mais n'est pas autorisé à une table de bridge. Chaque enchère d'un joueur va décrire sa main par petite touche et va permettre aux deux joueurs du camp d'échanger des informations permettant la recherche du meilleur contrat :

- Avons-nous une couleur majeure commune de 8 cartes ?
  - Si oui, contrat majeur.
  - Si non, contrat à Sans-Atout. (Exceptionnellement contrat en mineure).
- Avons-nous suffisamment de points pour jouer la manche ?

Les enchères vont donc devoir préciser la forme et la force de chacune des deux mains du camp en respectant toujours les priorités suivantes:

- Recherche d'un contrat dans une couleur majeure, ♥ ou ♠.
- Sinon un contrat à Sans-Atout.
- Sinon un contrat dans une couleur mineure.

Les enchères intermédiaires ne serviront qu'à la description des mains, seule la dernière enchère (suivie de trois « Passe ») déterminera le contrat final. Le déclarant sera le joueur qui a le premier nommé la couleur du contrat final.

## 1. ÉVALUATION DES MAINS

### ❖ Points d'honneurs (points H) :

Sans changement : As = 4, Roi = 3, Dame = 2, Valet = 1, Dix = 0.

### ❖ Points de longueur (points L) :

On comptera un point par carte d'une couleur à partir de la cinquième. Ces points seront comptés dès l'ouverture, uniquement dans les couleurs comportant au moins deux honneurs.

### ❖ Points de distribution (points D) :

Sans changement : Chicane = 3, Singleton = 2, Doubleton = 1.

Ne pas oublier d'ajouter un point par atout, à partir du neuvième atout du camp (ces points de distribution remplacent les éventuels points de longueur de la couleur d'atout).

## 2. LES TYPES DE DISTRIBUTION

### 2.1. DISTRIBUTIONS RÉGULIÈRES

Il existe trois distributions régulières, qui se décrivent par des enchères à Sans-Atout :

- 4 - 3 - 3 - 3
- 4 - 4 - 3 - 2
- 5 - 3 - 3 - 2

### 2.2. DISTRIBUTIONS IRRÉGULIÈRES

Ces distributions peuvent être :

- **Unicolores:** Une couleur 6° (ou plus longue), sans autre couleur 4°.
- **Bicolores:** Une couleur 5° (ou plus) et une autre 4° (ou plus).
- **Tricolores:** 4 - 4 - 4 - 1 ou 5 - 4 - 4 - 0.

Les mains unicolores se décrivent en nommant et répétant la couleur longue.

Les mains bicolores, quant à elles, se décrivent en nommant la couleur la plus longue au premier tour et la seconde au deuxième tour.

Les mains tricolores se décrivent comme les mains bicolores.

## 3. FORCE GLOBALE DU CAMP

La marque au bridge attribue des primes importantes pour les contrats de manche et de chelem *demandés et réalisés*. Il faudra donc, si la force globale du camp le permet, demander cette manche ou ce chelem.

### ❖ Les contrats de manche.

- **4♠ ou 4♥ :** 10 levées 27 HLD ou plus.
- **3SA :** 9 levées 25 HL ou plus.
- **5♦ ou 5♣ :** 11 levées 30 HLD ou plus.

### ❖ Les contrats de chelem.

- **Petit chelem :** 12 levées 33 HL(D) ou plus.
- **Grand chelem :** 13 levées 37 HL(D) ou plus.

Si la force globale ne permet pas de jouer la manche on arrête les enchères au plus bas, car il ne sert à rien de chercher à améliorer un contrat partiel.