# LE PRINCIPE DES ENCHERES À 4

## 0. Introduction

C'est un domaine où beaucoup de points sont perdus, le plus souvent par manque de réflexion. Ce cours vous donnera les mécanismes de ces enchères afin de vous aider dans votre raisonnement à la table. On se placera dans le cas du match par quatre, le match par paires étant plus difficile à appréhender car il faut en plus essayer de voir le champ du tournoi. Avant de commencer cet exposé, je voudrais préciser les trois situations que vous rencontrez en enchères à 4 :

- **La situation d'attaque** : vous êtes majoritaires en points (environ 23H et plus). Vous déclarez le contrat gagnant où vous contrez les adversaires sur un contrat de sacrifice.
- **La situation de Barrage** : type de séquence 1♣ 1♠ 2♥ 4♠. L'enchère de quatre Piques met les adversaires au pied du mur, car ils sont majoritaires en points (cf enchère de 2 Cœurs) et l'ouvreur doit choisir entre passe, contre et une surenchère sans garantie de bon résultat (il décide seul). Ils ont peut-être un fit à Cœur, mais il faut le déclarer au palier de 5.
- **La situation de sacrifice** : type de séquence 1♣ passe 1♥ 1♠ 4♥ 4♠. L'enchère de quatre Piques est un sacrifice car vous pensez que quatre Cœurs se fait et que la chute à quatre Piques ne devrait coûter que 1 à 2 levées de chute certainement contré. Un conseil, pour ces enchères de sacrifice : si vous êtes Vert contre Rouge vous pouvez accepter 2 levées de chute, par contre dans tous les autres cas 1 seule levée. Voyons cela sur un exemple simple : vous défendez à quatre Piques contré contre quatre cœurs, tout le monde est **vulnérable** : **vous chutez de 2 alors que quatre cœurs gagnait** : -500. Dans l'autre salle vos partenaires ont joué quatre Cœurs = : +620. Le bilan est de 120 soit 3 IMP. Dans le cas ou quatre cœurs chutait, cela devient rédhibitoire : vous perdez 600 donc 12 IMP. Donc pour que cela devienne rentable, il faut que quatre cœurs chute moins d'une fois sur 5 (15 IMP contre 12), donc il faut être certain de la réussite du contrat adverse. Maintenant si vous êtes Vert contre Rouge, la défense coûte 300 contre 620 donc 7 IMP, et si quatre cœurs chute cela coûte 400 (300+100) 7 IMP. Vous remarquerez que pour une chute de 3, cela revient sensiblement au problème précédent.

## 1. La loi des levées totales :

### *1.1 Mise en évidence de cette loi :*

C'est la base pour enchérir à quatre. C'est une loi statistique, donc qui fonctionne en moyenne, découverte par Jean René VERNES après l'étude de plusieurs milliers de donnes de divers grands championnats internationaux.

Que dit-elle : Si le camp Nord/Sud réalise X levée en possédant un fit de A atouts et que le camp Est/Ouest réalise Y levées en possédant un fit de B atouts alors en moyenne :

**X + Y = A + B**

Pour voir cette loi, nous allons prendre un exemple pédagogique :

Exemple 1 :

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ AD532<br>♥ 876<br>♦ 42<br>♣ DV3 | |
| ♠ 87<br>♥ AV43<br>♦ AR97<br>♣ 864 | N<br>O E<br>S | ♠ 6<br>♥ RDX92<br>♦ D86<br>♣ AX52 |
| | ♠ RVX94<br>♥ 5<br>♦ VX53<br>♣ R97 | |

Le camp Nord/Sud fait 9 Levées à l'atout Pique avec un Fit 10ème

Le camp Est/Ouest fait 10 levées à l'atout Cœur avec un Fit 9ème

Il y a bien 19 levées sur la donne pour 19 atouts dans les 2 fits respectifs.

***Une petite remarque, ce n'est pas le camp qui a le plus d'atout qui réalise le plus grand nombre de levée.***

*Cette loi a un corolaire important :*

*C'est la **SÉCURITÉ DISTRIBUTIONNELLE**. Elle consiste à dire que vous êtes en sécurité distributionnelle au palier de votre nombre d'atouts. Si nous reprenons la donne précédente, vous remarquerez qu'au contrat de 4 Piques contrés, Nord/Sud chute d'une levée contre la manche adverse : c'est un très bon contrat de sacrifice.*

Il est logique de dire qu'avec un Fit 9ème, à force égale, vous réaliserez plus de levées qu'un fit 8ème. Plus votre Fit sera long, plus les adversaires perdront moins de levées dans cette couleur, donc plus leur contrat gagnera.

Remarque : Votre partenaire ouvre de 1 Pique et vous avez les deux mains suivantes :

**Main 1 : ♠ RV62 ♥ DV76 ♦ 43 ♣ 762**

**Main 2 : ♠ RV62 ♥ DV7643 ♦ - ♣ 762**

Ces deux mains ne sont absolument pas identiques en termes de force : la première vaut au maximum 10 HLD donc une réponse de 2 Piques, par contre la deuxième vaut 14HLD (une

couleur 6ème affranchissable, une chicane en plus) donc une réponse de 4 Piques ou un Splinter à 4 Carreaux.

Avec une main minimale du partenaire comme : ♠ **AD974** ♥ **R2** ♦**987** ♣**R43** la manche est un bon pari, il suffit, en première approche, de l'As de Trèfle placé.

***1.2 définition de cette loi dite loi de VERNES :***

**Le nombre de levées totales d'une donne est approximativement égal au total du nombre d'atouts détenus par les deux camps dans leur couleur respective, pour peu que les points soient partagés entre 17 et 23H.**

*Cette loi marche très bien aux paliers de 2 & 3 et commence à diverger aux paliers de 4 & 5.*

## 2. Les correctifs de la loi des levées totales et ses limites :

Nous allons étudier maintenant l'influence du nombre d'atouts et l'emplacement des honneurs sur cette loi de VERNES. Reprenons le premier exemple et enlevons un Pique au camp Nord/Sud.

Exemple 2 :

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ AD532<br>♥ 876<br>♦ 42<br>♣ DV3 | |
| ♠ 87<br>♥ AV43<br>♦ AR97<br>♣ 864 | N<br>O E<br>S | ♠ 64<br>♥ RDX92<br>♦ D86<br>♣ AX5 |
| | ♠ RVX9<br>♥ 5<br>♦ VX53<br>♣ R972 | |

Nous avons mis un Pique de plus en Est et un Trèfle de plus en Est. Qu'est que cela change. Le camp Nord/Sud fait toujours 9 levées mais le camp Est/Ouest ne fait plus que 9 levées.

Nous avons 18 levées totales pour 18 atouts dans les deux fits respectifs. La loi est bien conservée. Ici le par de la donne est à 3 Piques si Est/Ouest est vulnérable.

Que faut-il en conclure : plus vous avez d'atouts, moins les adversaires en ont et perdront des levées dans cette couleur : ici il n'y a pas d'influence sur votre nombre de levées, mais cela influence le nombre de levées perdues par les adversaires dans cette couleur. Ici défendre à quatre Piques est une belle crème renversée, car quatre cœurs chute.

**Le palier de sécurité de la paire Nord/Sud n'est plus à 4 Piques mais à 3 Piques**

Voyons maintenant la répartition de la couleur pique dans le camp Est/Ouest. On reprend la même donne en modifiant cette répartition (1 pique est passé en Est, de ce fait un Trèfle a été déplacé en Ouest).

Exemple 3 :

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ AD532<br>♥ 876<br>♦ 42<br>♣ DV3 | |
| ♠ 8<br>♥ AV43<br>♦ AR97<br>♣ 8645 | N<br>O E<br>S | ♠ 764<br>♥ RDX92<br>♦ D86<br>♣ AX |
| | ♠ RVX9<br>♥ 5<br>♦ VX53<br>♣ R972 | |

Ici 11 levées en Est/Ouest (perte d'un Pique et d'un Trèfle) pour toujours 9 levées en Nord/Sud.

**Il y a cette fois-ci 20 levées totales pour 18 atouts.**

Nous commençons à nous éloigner de cette loi des levées totales, car ce sont des statistiques et non des certitudes. Le fait de déplacer une carte à Pique d'un camp à un autre, influe aussi sur la répartition des autres couleurs et ici nous déplaçons deux levées.

**Moralité : Réévaluer les singletons dans les couleurs adverses et de même dévaluer les doubletons dans les couleurs adverses.**

Un autre élément fondamental de correction de cette loi des levées totales, est la connaissance d'un double Fit : attention, si nous avons un double fit les adversaires en ont un aussi. Nous allons reprendre le même exemple en modifiant légèrement les répartitions des couleurs mineures

Exemple 4 :

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ AD532<br>♥ 876<br>♦ 4<br>♣ DV103 | |
| ♠ 84<br>♥ AV43<br>♦ AR973<br>♣ 86 | N<br>O E<br>S | ♠ 76<br>♥ RDX92<br>♦ D862<br>♣ A5 |
| | ♠ RVX9<br>♥ 5<br>♦ VX5<br>♣ R9742 | |

Toujours 9 atouts de chaque côté donc 18 atouts sur la donne. Par contre Est/Ouest réalise 11 levées à l'atout Cœur et Nord/Sud réalise 10 levées à l'atout Pique. ***Il y a 21 levées sur la donne.***
Le par de la donne est à 5 piques contrés.

**Moralité : En cas de double Fit, on peut rajouter une levée si le deuxième Fit est 8ème et deux levées si celui-ci est 9ème. De plus, en enchères compétitives il est primordial de déceler ces doubles Fits d'où l'intérêt des enchères de rencontre.**

Un autre critère influençant cette loi des levées totales, concerne l'emplacement des honneurs. Reprenons notre donne :

Exemple 5 :

| | | |
|---|---|---|
| | ♠ AD532<br>♥ DV6<br>♦ 43<br>♣ V102 | |
| ♠ R8<br>♥ A743<br>♦ AR97<br>♣ 864 | N<br>O E<br>S | ♠ 7<br>♥ RX982<br>♦ X862<br>♣ AD53 |
| | ♠ VX964<br>♥ 5<br>♦ DV5<br>♣ R97 | |

Cette fois-ci le camp Nord Sud réalise 8 Levées à l'atout Pique.

Le camp Est Ouest réalise 8 levées à l'atout Cœur.

Il y a 10 atouts en Nord Sud et 9 atouts en Est Ouest soit 19 atouts pour les deux camps.

Nous avons un écart de trois levées, cela vient du fait que le camp Nord Sud possède deux séquences de Dame Valet dans les couleurs adverses et le Roi de Pique ne sert à rien.

**Moralité : Plus vos honneurs sont dans vos longues, plus ils sont efficaces pour jouer en attaque, par contre les honneurs dans les couleurs adverses seront plus utiles en défense.**

Voyons cela sur un exemple simple et pédagogique :
Vous jouez 4 Piques et il faut que vous fassiez une levée à Carreau avec ces deux mains :

♦ R95
♦ V86

Vous jouez petit vers le Roi, pris de l'As puis petit vers le Valet pris de la Dame : 0 levée

Plaçons-nous en Est Ouest qui joue 4 Cœurs et qui doit faire 3 levées dans la couleur :
**♦ D32 ♦ AX74**
Vous jouez petit vers la dame, pris du Roi puis petit vers le 10 pris du Valet : 2 levées
Le Camp Nord sud réalise 2 levées à Carreau lorsque l'adversaire joue 4 Cœurs et 0 levée s'il joue lui-même les Carreaux : c'est le concept de couleur gelée, le premier qui en joue donne 1 levée à l'adversaire.

**Il faut que le contrat final se fasse dans la dénomination où votre jeu est le plus efficace.**

## 2. L'application de la loi des levées totales aux compétitives à haut palier :

C'est un domaine où les décisions vont déplacer un grand nombre de points en match par 4. Après avoir vu cette loi des levées totales, nous allons l'appliquer à ce domaine. La méthodologie préconisée passe par 4 étapes.

**Étape 1 :** Déterminer le camp en attaque.
Le camp en attaque est celui qui est majoritaire en points et fitté : celui-ci doit être **connu des deux joueurs** et on fixe le palier à 23H.

**Principe : un camp est supposé en attaque, si celui-ci est fitté et qu'il possède au moins 23H connu des deux joueurs.**

Dans ce cas précis, la décision peut être prise à deux, donc le passe devient « Forcing ». Cette enchère se fait généralement avec des mains ayant les caractéristiques suivantes :

- Pas de préférence marquée pour défendre
- Une orientation offensive (*le passe Forcing* invite éventuellement le partenaire à surenchérir).
- Des valeurs insuffisantes pour enchérir unilatéralement au palier supérieur

Le partenaire réagit comme suit en tenant compte des deux éléments suivants :

- La teneur dans la couleur d'atout des adversaires
- L'orientation offensive ou défensive de la main (Cf Étape 2)

Le camp en attaque **ne peut pas laisser jouer les adversaires "à l'œil" :** on les contre (punitif) ou on surenchérit. Les actions du camp en attaque sont codifiées.

Exemple 6 :

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| 1P | 2C | 3C | 4C |
| 4P | 5C | passe | passe |
| Contre | passe | ? | |

Le camp en attaque est clairement en Nord Sud. Sur 5 cœurs, Nord passe (passe Forcing) et Sud contre indiquant au partenaire qu'il ne souhaite pas surenchérir. Nord peut surenchérir s'il est certain de gagner 5P ou s'il y a un chelem.

Exemples de camp en attaque : après une ouverture forte (2♣/♦/**2SA),** après un Cue bid de l'intervention adverse par le répondant.

**Étape 2 :** Évaluer les mains

Cette étape consiste à juger deux éléments de sa main :

- La forme (régulière, distribuée)
- La localisation des honneurs

**C'est la combinaison des deux qui va déterminer son efficacité en attaque ou en défense.**

Mains régulières : on joue plutôt en flanc
Mains distribuées : on joue plutôt en attaque

La localisation des honneurs va permettre d'estimer le potentiel de levées, donc de savoir le rôle de ceux-ci (efficacité en attaque ou en défense). Les As et Rois, dans les couleurs adverses, sont faits pour jouer en attaque, les honneurs lents (Dame et Valet) sont faits pour jouer en défense.

**Conseil : privilégiez les enchères descriptives où l'on annonce une couleur secondaire pour donner au partenaire les éléments permettant d'évaluer correctement ses honneurs.**

**Étape 3 :** Estimer le nombre de levées totales et en déduire le coût de l'erreur.

Cette loi a été découverte par **Jean René VERNES** après l'étude de plusieurs milliers de donnes jouées lors de grands championnats. Celle-ci s'énonce comme suit :

**Le nombre de levées totales d'une donne est approximativement égal au total du nombre d'atouts détenus par les deux camps dans leur couleur respective pour peu que les points soient dans la fourchette 17-23H**

**Inférence :** Il est en général raisonnable d'atteindre le palier qui correspond au nombre d'atouts que possède son propre camp (palier de sécurité).

**Domaine d'application :** Cette loi est d'autant plus juste_que les points sont répartis dans la zone 16H 24H.

**Les correctifs :**

**On comptera un atout supplémentaire (on ira un palier plus haut) avec :**

- un double fit (si double Fit 9ème c'est +2)
- une concentration d'honneur dans vos couleurs
- un singleton dans la couleur adverse

**On retranchera un atout (on ira un palier moins haut) avec :**

- une distribution régulière et en particulier 4333 ou 5332
- une longueur dans la couleur adverse
- des petits honneurs (Dame, Valet) dans la couleur adverse

**Estimer le coût de l'erreur ou la politique de l'assurance :**

La question que l'on doit toujours se poser est : "Qu'ai-je à gagner ou à perdre". C'est ce que l'on appelle la politique de l'assurance et qui se traduit de la façon suivante : **dans le doute, on doit surenchérir en enchères compétitives.**

Défendre à 4♠ pour une de chute alors que 4♥ chutait n'est pas un accident : c'est bien joué. Alors que laisser jouer 4♥ juste fait lorsque l'on gagne 4♠ n'est pas un accident : **c'est inadmissible**.

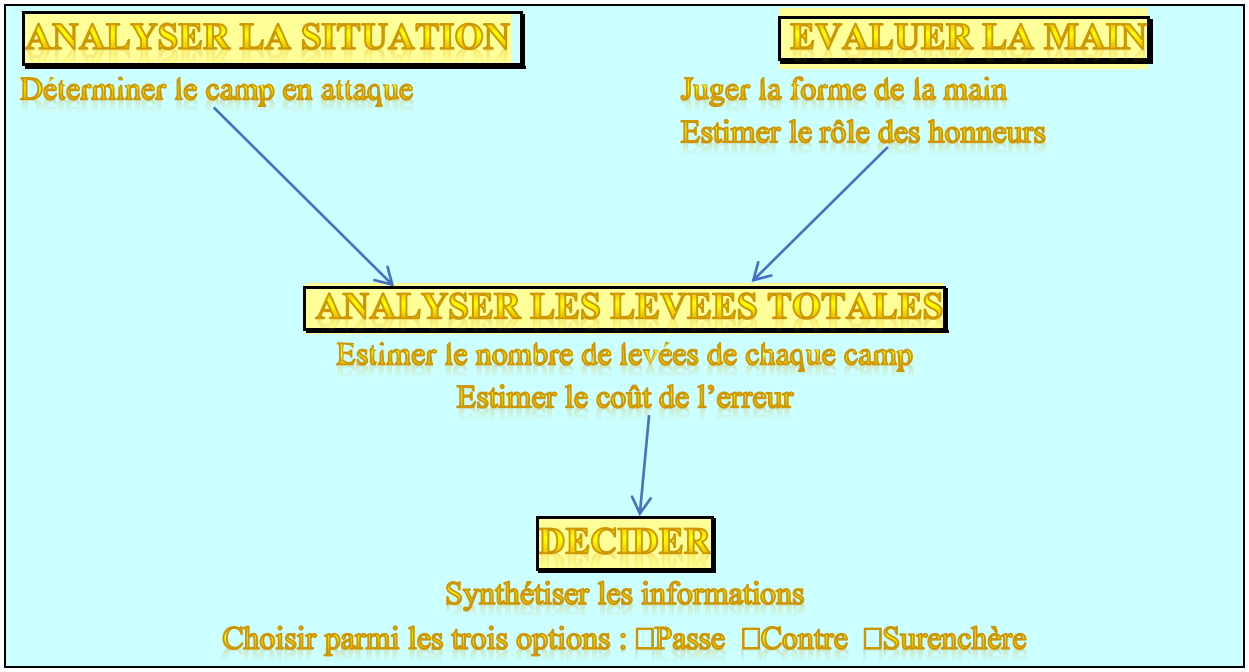
Laisser jouer 6♥ vulnérable lorsqu'à 6♠ on perd moins que la manche (-3 = 500) n'est pas bien joué, même si l'on constate à l'analyse que 6♥ chutait.

Attention toutefois aux excès : surenchérir à 5♥, vulnérable pour les gagner, alors que l'on est favori pour encaisser 500 à 4♠ contrés est un mauvais pari : "**Take the money and run".**

**Étape 4 :** La prise de décision.

- Synthétiser toutes les informations
- Choisir parmi les trois options :
  - Passe, Contre ou surenchérir

**DEMARCHE DE PRISE DE DECISION EN ENCHERES COMPETITION**




## 3. Interventions faibles et barrages :

Voyons maintenant le domaine des barrages. Il y a plusieurs styles : Agressif ou conservateur. Cela dépend essentiellement de la vulnérabilité et de l'emplacement :

- En numéro 1 Vert contre rouge, il faut être agressif.
- En numéro 3 Vert contre Rouge, après deux passes il faut élever le palier d'enchères. pour que le N°4 qui a du jeu soit mis au pied du mur.
- Dans tous les autres cas, soyez conservateur.

Pour les interventions faibles, il faut évaluer votre main en termes d'attaque défense. Par exemple :

On ouvre de 1 Cœur et vous possédez la main suivante : ♠ **ADV97** ♥ **2** ♦**9872** ♣**943**

Votre main procure 1 levée à Cœur par contre 4 à 5 levées à Pique suivant la teneur du partenaire, il faut intervenir.

Voici un petit tableau qui va vous permettre de clarifier les choses :

| **Je parle** | **Je ne parle pas** |
|---|---|
| Belles Couleurs | Couleurs moches |
| Bicolores | Distributions régulières |
| Singletons | Honneurs dans les courtes |
| Honneurs dans les longues | |

Remarque : quand vous faites une enchère de bicolore, vous indiquez clairement la répartition des cartes aux adversaires, donc une enchère de bicolore a pour vocation de jouer le coup (camp en attaque ou contrat de sacrifice).

Voyons quelques exemples :

Exemple 6 :

**Votre adversaire de droite ouvre de 1 Cœur :**

**Main 1 : ♠ ADV62 ♥ 2 ♦ 9743 ♣ 762**

**Main 2 : ♠ RV986 ♥ RV4 ♦ D2 ♣ 762**

La première il faut intervenir à 1 Pique, la deuxième non car vous avez trop d'honneurs dans vos courtes et si la séquence prend la tournure compétitive, sur quatre cœurs, avec la première vous êtes satisfait de la surenchère de votre partenaire à 4 Piques tandis qu'avec la seconde main vous avez envie d'aller prendre l'air.

Maintenant vous êtes à l'ouverture :

**Main 1 : ♠ RVX762 ♥ - ♦ 9743 ♣ 762**

**Main 2 : ♠ RVX86 ♥ D94 ♦ R2 ♣ 762**

Avec la main 1, sauf rouge contre vert, l'ouverture de 2 Piques est obligatoire : votre jeu n'a de la valeur qu'à l'atout Pique. Par contre avec la main 2, votre main comporte trop d'honneurs extérieurs et est trop forte pour l'ouverture de 2 Piques.

Si vous êtes en N°3 après deux passes et Vert contre Rouge, cette fois-ci c'est 3 piques qu'il faut ouvrir : faites un rapide calcul, en moyenne 8 à 9 points pour les deux premiers joueurs, donc le N°4 possède de 18 à 20 points, il faut lui rendre la tâche difficile.

**Pour les ouvertures ou intervention en barrages, raisonnez en moyenne sur la table.**

Pour les enchères de bicolores soyez très sérieux avec vos deux couleurs. On ouvre de 1 Cœur à votre droite et c'est à vous :

**Main 1 : ♠ VX762 ♥ 2 ♦ ADX92 ♣ 62**

**Main 2 : ♠ VX762 ♥ DV4 ♦ RX2 ♣ A2**

Avec la première main il faut mettre 1 Pique (pas de bicolore avec ces piques creux), les carreaux procureront des levées à l'atout Pique. Avec la deuxième main, il n'est pas question d'intervenir à 1 Pique : vous avez tout ce qu'il ne faut pas pour intervenir, pas de singleton, une mauvaise couleur, des honneurs dans les courtes.

La séquence débute par 1Pique passe 2 Trèfles et c'est à vous :

**Main 1 : ♠ - ♥ 8762 ♦ ADVX92 ♣ 642**

**Main 2 : ♠ A2 ♥ RV4 ♦ RVX762 ♣ D2**

Avec la main N°1 il faut intervenir à 2 Carreaux, vous ne risquez pas grand-chose, même sur 5 Carreaux de votre partenaire.

Par contre avec la main N°2, intervenir en N°4 c'est du délire. Par contre en N°2, vous intervenez à 2 Carreaux car vous avez une belle ouverture et 6 Carreaux.

**Pour les interventions faibles, faites-les si vous acceptez un contrat de sacrifice contre une manche adverse.**

## 4. Les fits barrages :

Nous allons raisonner sur deux séquences d'enchères :

La première : 1♣ **1♠ X ?**

La deuxième : 1♣ **1♠ 2♥ ?**

Et vous avez la main suivante : **♠ RD72 ♥ 4 ♦ X9762 ♣ 972**

Avant d'enchérir, il faut faire un petit calcul de sécurité distributionnelle : Nombre d'atouts, type de main et emplacement des honneurs.

Avec la première séquence d'enchères, 3 Piques est obligatoire (vous ne ferez en général qu'un seul Pique en défense), 4 Piques peut être Vert contre Rouge.

Par contre avec la deuxième séquence, 4 Piques est obligatoire, la manche adverse est certaine et votre partenaire a mis 1 Pique avec une main faible (10-11H).

**Remarque : Pas de barrage en escalier, si vous dites 3 Piques, il vous est interdit d'en mettre 4 ensuite.**

Un autre exemple significatif : la séquence débute **1♣ 1♠ X 2♠**

**3♣ 3♦ 5♣ ?**

Votre main : **♠ DV2 ♥ 42 ♦ RX762 ♣ 972**

Le problème est différent, vous venez d'apprendre que votre partenaire a au minimum un bicolore 5-5. Vous avez 10 carreaux entre vos deux et un fit Pique. Donc tout se passe comme si vous aviez 11 Carreaux, il faut mettre 5 Carreaux (s'il y a chute ce sera d'une).

## 5. Exercices d'application :

### *4.1 Application de la loi de VERNES :*

1. Trouvez un jeu complet où le camp Nord Sud possède 9 piques et gagne 4 Piques, le camp Est Ouest possède 9 Cœurs et gagne 4 Cœurs.

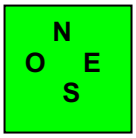
2. Trouvez un jeu complet où le camp Nord Sud possède 10 piques et chute 4 Piques, le camp Est Ouest possède 10 Cœurs et chute 4 Cœurs.

### *4.2 Jeu de la carte :*

Attention ces deux exercices sont difficiles.

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | 1T | 1SA |
| X | 2P | 2SA | passe |
| 3P | passe | 4C | Fin |

**♠ 4**
**♥ AX83**
**♦ DV7**
**♣ ADV93**




**♠ A82**
**♥ D975**
**♦ R954**
**♣ 85**

Entame : R♠

Comment pensez-vous jouer ?

X = au moins 9H, volonté de punir

2P = des Piques faibles

2SA = équivalent d'un contre d'appel

3P = court à Pique

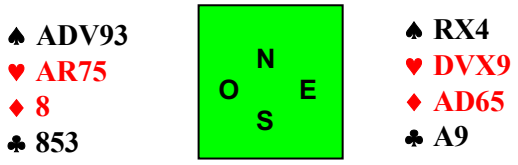
Ce sont des enchères réalisées à la table entre Michel Bessis et Thomas Bessis.

**Donne 2 :**

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|---|---|---|---|
| | | | 1SA |
| passe | 2T | passe | 2C |
| passe | 3P | passe | 4T |
| passe | 4K | passe | 4C |
| passe | 4SA | passe | 5P |
| passe | 6C | Fin | |

Entame : Roi ♣

Votre plan de Jeu ?




---

**Bibliographie :**

**Cours de compétition : Jean-Paul Balian**

**Amour du bridge : Marc Kerlero**

**Bridge Academy : Michel Bessis**