

# Les Grands principes des enchères

## Les 4 principes à respecter aux enchères :

1. Le changement de couleur est forcing
2. Plus une enchère prend de **l'espace**, plus elle doit être **précise**.

3. Le principe de la vitesse d'atteinte :

***Plus on va vite, moins on va loin***

4. Dans toute séquence d'enchères, il y a :

Un **capitaine** et un **moussaillon** :

- Le capitaine décide des contrats
- Le moussaillon décrit sa main

***En première approche le capitaine est celui qui n'a pas zoné sa main.***

## La Quatrième couleur forcing :

1. Elle promet 11H au palier de 2 et 9H au palier de 1.
2. Celle à saut est toujours une enchère Forcing de manche naturelle promettant :
  - Un bicolore 5-4 au palier de 2
  - Un bicolore 5-5 au palier 3 et 6-5 si elle est chère.

Il n'y a pas de quatrième couleur forcing au palier de 4.

## La Troisième couleur Forcing :

Elle s'emploie après une répétition de la mineure d'ouverture.

1. Trois séquences sont concernées :

1 Trèfle - 1 Majeur & 1 Carreau - 1 Pique.

L'annonce de la couleur collée indique une main de 11HL minimum.

2. Toute troisième couleur non collée est semi naturelle et promet au moins 11HL et FM au palier de 3.

3. Toute troisième couleur à saut promet un Bicolore 5-5 et 6-5 si elle est chère et est Forcing de manche.

### Les enchères à deux :

Le niveau des contrats est pilotée par La table de décision. Soit l' équivalence points levées.

### Les enchères à quatre :

Le niveau des contrats est pilotée par la loi des levées totales de Jr VERNES : Equivalence entre nombre d'atouts et nombre de levées totales sur la donne.

## *Les Grands principes des entames*

### ***Entamer en aveugle c'est ne pas écouter les enchères.***

Le choix de la couleur découle d'un raisonnement suite aux enchères.

Le choix de la carte est régit par des règles techniques (pair-impair, tête de séquence etc....).

Avant toute entame, il faut essayer d'analyser les enchères et prévoir le jeu du déclarant à la couleur :

- Jeux de coupes : il faut entamer atout.
- Jeux d'affranchissement : soyez dynamique, il est urgent de prendre ses levées.
- Jeux d'honneur : il faut entamer neutre et laissez le déclarant se débrouiller seul.

Pour les Jeux à Sans Atout, c'est un problème de course de vitesse à l'affranchissement de ses couleurs.

- Tête de séquence (plutôt 3 cartes liées)
- Pair-impair dans la couleur du partenaire
- Quatrième meilleure
- Attention sur 1SA, 6SA & 7SA entamer le plus neutre possible : ne pas donner de levées.