

LES ENCHÈRES D'ESSAI

Ecole du BCA - THUIR



MM 2026

LES ENCHÈRES D'ESSAI

I. Quand utiliser les enchères d'essai ?

1. L'ouvreur possède une main régulière
2. L'ouvreur possède une main irrégulière
 - a) Exemples
 - b) Avec une main de type bicolore

II. La technique des enchères d'essai

1. Les enchères d'essai dans une couleur
 - a) Quand les utiliser ?
 - b) Les réponses
2. L'enchère d'essai généralisée : 2SA
 - a) Les enchères du répondant
 - b) La suite des enchères

Elles s'utilisent dans les séquences de soutien majeur au palier de deux et ont pour but de découvrir si les jeux de l'ouvreur et du répondant "collent" bien pour déclarer une manche ou un chelem.

Nous allons ici nous intéresser plus particulièrement à la séquence :

1 ♠ (♥) 2 ♠ (♥)

en ne perdant pas de vue que la technique décrite peut être employée également dans la séquence :

1 ♣ (♦) 1 ♠ (♥)
2 ♠ (♥)

I. Quand utiliser les enchères d'essai ?

Dans la séquence :

1 ♠ 2 ♠

L'ouvreur peut passer, faire un effort, conclure à la manche, voire même penser au chelem. Essayons d'y voir un peu plus clair.

1) L'ouvreur possède une main régulière

- Il passera jusqu'à 14/15 points H
- Il fera un effort de 15/16 à 17/18 points H. 3 ♠
- Il conclura à la manche à partir de 18/19 points H. 4 ♠

2) L'ouvreur possède une main irrégulière

Il doit alors évaluer sa main en perdantes.

Rappelons les modalités d'une telle évaluation.

On ne compte comme perdantes dans une couleur que les honneurs manquants dans les trois premières cartes.

Exemples :

A R D 6 2 = 0 perdante

A R 6 5 = 1 perdante

R 7 4 = 2 perdantes (As et Dame manquants)

Il ne faut pas oublier que l'absence de cartes intermédiaires est un facteur de dévaluation. En effet, il vaut mieux posséder R V 10 que R 3 2, cela semble évident.

Exemples :

1. ♠ A R V 9 6	= 1 perdante (la Dame)	
♥ A D 3	= 1 perdante (le Roi)	
♦ R D 10 5	= 1 perdante (l'As)	
♣ 2	= 1 perdante	TOTAL = 4 perdantes

2. ♠ D 5 2	= 2 perdantes	
♥ R D 7 5 4	= 1 perdante	
♦ A R 10 6 2	= 1 perdante	
♣ -	= 0 perdante	TOTAL = 4 perdantes

D'une manière générale, une main justifiant un soutien au palier de deux apporte statistiquement deux couvrantes mais une main miracle peut en apporter quatre; de la même façon qu'une main qui ne "colle" pas peut ne couvrir aucune perdante du partenaire.

Exemples :

En face de :

♠ A V 10 6 5	= 2 perdantes	
♥ R 2	= 1 perdante	
♦ A 10 6 4 2	= 2 perdantes	
♣ 7	= 1 perdante	TOTAL = 6 perdantes

Si le partenaire possède :

♠ R D 4	= 2 couvrantes	
♥ 9 5 2		
♦ R 8 7 5 3	= 2 couvrantes (le Roi et le 9 ^e atout)	
♣ 10 6		TOTAL = 4 couvrantes

Alors qu'avec :

♠ 8 7 4		
♥ V 9 5		
♦ D 5 3	= 1 couvrante	
♣ R V 6 3		... et encore

Le but des enchères d'essai sera de découvrir ces concordances

II. La technique des enchères d'essai

1) Les enchères d'essai dans une couleur

1 ♠ 2 ♠
3 ♥

a. Quand les utiliser ?

Elles ne s'utilisent qu'avec des mains irrégulières et dans le cadre **exclusif d'une recherche de manche**.

L'enchère d'essai montre une longueur dans la couleur et demande des compléments d'honneurs ou de coupe dans cette couleur.

L'enchère supposera que les petits honneurs dans les autres couleurs ne présenteront, à priori, pas d'intérêt pour l'ouvreur.

On a peu à peu renoncé à faire l'enchère d'essai dans trois petites cartes car l'entame adverse en était trop facilitée, mais exceptionnellement, on pourra s'y résoudre.

La teneur idéale dans la couleur d'essai est : A V x x

En revanche, il est hors de question de faire un essai avec A R D x car on ne recherche aucun complément dans cette couleur.

Exemples : après 1♥ 2♥

On annoncera 3♣ avec :

♠ 10 2
♥ A D 9 6 5
♦ 4
♣ A V 9 4 2
6 perdantes

Mais ni avec :

♠ 7 2
♥ A R 6 4 2
♦ 7 5
♣ A R V 4
6 perdantes

Un complément à ♣ n'est pas essentiel

ou avec :

♠ 2
♥ R D 10 9 6
♦ A 4 2
♣ A V 5 2
6 perdantes

ni avec :

♠ R 5
♥ A R V 6 4
♦ A D 4
♣ 7 6 5

main trop régulière

b. Les réponses :

- si le complément est excellent :
 - Ax, Rx, singleton, deux honneurs, une grande longueur
 - il saute à la manche sans états d'âme, même si son jeu est minimum.

- Exemples : après 1♠ 2♠
3♣

Le répondant dira 4♠ avec :

♠ 10 9 4
♥ 9 6 5 2
♦ V 8 3
♣ A D 4

Complément idéal

♠ R 7 6 2
♥ V 5 4 2
♦ V 6 5 3
♣ 4

Complément idéal

♠ D 9 5
♥ A 10 4
♦ D 10 6 4 2
♣ V 5

Complément moyen, soutien maximum

- si son complément est moyen
 - doubleton, honneur troisième ou quatrième
 - il regarde la valeur de son soutien en dévaluant les petits honneurs dans les autres couleurs et en réévaluant les As et les honneurs d'atout.
 - Si l'ensemble est positif, il saute à la manche.
 - Si l'ensemble est négatif, il revient au palier de trois dans le fit connu.
 - Si l'ensemble est moyen, il essaie de nommer une force dans une couleur ne dépassant pas le palier de trois dans le fit connu.
- s'il n'a pas de complément dans la couleur de l'essai, il revient au minimum dans la couleur du fit sauf s'il détient un soutien hyper maximum (2+ à 3 couvrantes), auquel cas il nomme la manche ou fait une enchère intermédiaire.

On annoncera 3♠ avec :

♠ R 7 2
♥ D 5 4
♦ D V 6 2
♣ 8 7 6

pas de complément

Et 3♦ avec :

♠ A 7 2
♥ 8 4 3
♦ A V 5 2
♣ 7 5 2

*négatif à ♣ ,
bon soutien*

ou avec :

♠ V 4 2
♥ D 7 6 5
♦ R V 4 2
♣ 9 2

complément moyen, soutien minimum

ou avec :

♠ 8 6 2
♥ V 6 5 3
♦ R D 10 4
♣ V 2

*moyen à ♣ ,
force à Carreau*

c. Remarques : L'enchère d'essai dans l'autre majeure :

1♥
2♠

2♥

ou

1♠
3♥

2♠

Le répondant, qui posséderait quatre cartes dans la couleur de l'essai et un jeu positif, ne devra pas oublier de soutenir cette couleur pour retrouver un éventuel fit 4-4.

Exemple :

♠ R D 8 6
♥ A R 7 4 2
♦ A 9 4
♣ 6



♠ A D 9 4
♥ 10 4 3
♦ R 6 3
♣ 10 9 5

S	N
1♥	2♥
2♠	3♠
4♠	Fin

Meilleur contrat que 4♥

2) L'enchère d'essai généralisée : 2SA

Elle s'emploie indifféremment avec des mains régulières ou irrégulières de 6 ou 4 perdantes et a pour but d'obtenir des renseignements sur la valeur du soutien du répondant et sur l'emplacement de ses honneurs.

a) Les enchères du répondant

Celui-ci répondra de la façon suivante :

- avec un jeu très faible, il reviendra au palier de trois dans la couleur commune

Exemple : ♠ R V 4
♥ D 10 6 2
♦ 9 5 4
♣ 8 5 3

S	O	N	E
		1♠	Passe
2♠	Passe	2SA	Passe
3♠			

- avec un jeu non minimum, il aura le choix entre plusieurs enchères:
 - nommer ses forces dans l'ordre économique,

Exemple : ♠ D 5 2
♥ 8 4
♦ A D 6 3
♣ 9 7 4 2

S	O	N	E
		1♠	Passe
2♠	Passe	2SA	Passe
3♦			

- soutenir au palier de quatre, sans force particulière, avec un bon soutien à l'atout,

Exemple : ♠ D 6 5
♥ R V 10 4
♦ D 10 3
♣ 9 7 2

S	O	N	E
		1♥	Passe
2♥	Passe	2SA	Passe
4♥			

- annoncer 3SA avec une main de 9/10 points H et des honneurs répartis dans les autres couleurs,

Exemple : ♠ 8 5 2
♥ D V 4
♦ R 10 3
♣ D V 5 4

S	O	N	E
		1♠	Passe
2♠	Passe	2SA	Passe
3SA			

- plus rarement, nommer une couleur au palier de quatre avec un bon soutien à l'atout sans concentration d'honneurs particulière et un singleton dans la couleur nommée.

Exemple : ♠ R 10 6 3
♥ 2
♦ D V 9 5
♣ 8 7 5 3

S	O	N	E
		1♠	Passe
2♠	Passe	2SA	Passe
4♥			

b) La suite des enchères

Rappelons que l'ouvreur peut avoir une main très forte avec laquelle il prospecte le chelem.

- Après le début : 1 ♠ (♥) 2 ♠ (♥)
 2SA 3 ♠ (♥)

Il s'arrête s'il recherchait la manche et se contente de dire 4 ♠ (♥)
 s'il pensait au chelem

- Après 1 ♠ 2 ♠ ou 1 ♠ 2 ♠
 2SA 3SA 2SA. 4 ♠

L'ouvreur connaît bien le jeu de son partenaire, il lui est donc facile de conclure.

- Après l'annonce d'une force par le répondant, les enchères de développement ne sont pas aussi faciles.
 - La seule enchère "faible" de l'ouvreur est le retour au palier de trois dans la couleur commune.
 - Il exprime que ce qu'il vient d'entendre ne lui a pas plu.
 Face à cette enchère non forcing, le répondant peut quand même atteindre la manche.

Exemple :

♠ A V 10 6 5
 ♥ R 9 2
 ♦ 8
 ♣ A D 7 4



♠ R 9 4
 ♥ D 5
 ♦ A 10 7 3
 ♣ 10 8 6 2

O	E
1 ♠	2 ♠
2SA	3 ♦
3 ♣	4 ♣
Fin	

L'annonce d'une force à Carreau ne fait pas plaisir à l'ouvreur. Il l'exprime par 3 ♣ mais Est qui possède un jeu maximum et l'As de Carreau, conclut quand même à la manche.

- Si l'ouvreur est content de ce qu'il vient d'apprendre, il peut :
 - conclure à la manche si c'était son seul objectif,
 - continuer l'exploration, le plus naturellement possible, s'il pensait au chelem ou s'il n'est pas encore décidé à atteindre la manche.

Exemples :

♠ A V 10 8 7
 ♥ 7
 ♦ A D 10 3
 ♣ R 5 4

S	N
1 ♠	2 ♠
2SA	3 ♣
4 ♣	

♠ A 10 8 7 4
 ♥ 2
 ♦ R V 9 5
 ♣ A D 5

S	N
1 ♠	2 ♠
2SA	3 ♣
3 ♦	

Pas encore sur de vouloir aller à 4 ♠

♠ R D 10 8 7
 ♥ A
 ♦ A V 3
 ♣ A D 10 7

S	O	N	E
1♣	Passe	2♣	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
3♦			

Nord continue la description de son jeu. Le retour dans la couleur d'atout au palier de trois vise toujours à décourager le partenaire alors que le saut à la manche est positif.

Remarque : Tant que la séquence d'enchères reste en deçà du palier de trois dans la couleur commune, les ambitions de chelem ne sont pas affirmées.

En revanche, une annonce imposant la manche par l'ouvreur les affirme.

Exemple :

♠ R V 4
 ♥ A R 7 5 3
 ♦ A D V 6 2
 ♣ -

S	O	N	E
1♥	Passe	2♥	Passe
2SA	Passe	3♦	Passe
3♣			

A ce stade l'ouvreur explique qu'il veut jouer un chelem, que l'annonce à Carreau lui a plu et qu'il a besoin d'un complément à Pique (ou à l'atout).

Dans ce cas, ce sera le retour au palier de quatre dans la couleur commune qui sera l'enchère négative.

Exemples :

♠ R D 9 6 5
 ♥ -
 ♦ A D 7 3
 ♣ A R 8 2



♠ A V 4
 ♥ 10 8 7 3
 ♦ R V 5 2
 ♣ 6 4

S	O	N	E
1♣	Passe	2♣	Passe
2SA	Passe	3♦	Passe
4♣	Passe	4♦*	Passe
4♥	Passe	5♣**	Passe
6♦	Fin		

4♦* (contrôle, de bonnes cartes)

5♣** (ou 5SA) (un bon doubleton, un bon fit)

Mais :

♠ R D 9 6 5
 ♥ -
 ♦ A D 7 3
 ♣ A R 8 2



♠ V 10 4
 ♥ 8 7 6
 ♦ R V 9 5
 ♣ V 9 7

S	O	N	E
1♣	Passe	2♣	Passe
2SA	Passe	3♦	Passe
4♣	Passe	4♣	Fin

(Plus rien d'utile)

DONNES D'APPLICATION

DONNE N°1	♠ A 10 8 4 2 ♥ R 4 ♦ R D 3 2 ♣ A 6	Donneur : Nord Vulnérable Personne
♠ V 9 7 ♥ D 7 5 ♦ V 10 9 6 5 ♣ 9 3	N O E S	♠ 5 3 ♥ 9 8 6 3 ♦ A 7 ♣ R D V 8 5
	♠ R D 6 ♥ A V 10 2 ♦ 8 4 ♣ 10 7 4 2	Contrat : 4♠ Entame 5♠

S	O	N	E
		1♠	Passe
2♣	Passe	3♦	Passe
3♥	Passe	4♣	Fin

Enchères : Nord aimerait bien que son partenaire l'aide à ♦ et, pour le savoir, l'interroge par l'enchère de 3♦. Sud est moyennement d'accord avec seulement 2 cartes à ♦ mais il possède par ailleurs deux « top cartes », le Roi de ♠ et un As. Alors il transite par 3♥ qui garantit une force dans cette couleur. C'est une nouvelle plutôt sympathique pour Nord qui tente la manche.

Jeu de la carte : Le déclarant doit essayer de défausser une perdante sur un ♥ sans donner la main à Ouest de façon à protéger son Roi de ♦.

Il remonte donc au mort par le Roi de ♠ et présente le Valet de ♥. Que l'impasse réussisse ou non, il pourra défausser une perdante sur le 10 de ♥. L'impasse réussissant, il continue par petit ♥ vers son Roi, petit ♠ vers le Roi du mort et As de ♥ pour la défausse d'un ♣. Puis petit ♦ vers sa main. Est en main à l'As de ♦ rejoue ♣ mais le déclarant va couper et, avant de faire tomber le dernier atout, jouer Dame de ♦ et petit ♦ coupé au mort. Chance, l'adversaire qui était doubleton ♦ n'avait que 2 atouts. Le déclarant gagnera donc son contrat en réalisant 5 atouts, 3 ♥, 1 ♦, 1 ♣ et la coupe d'un ♦.

DONNE N°2	♠ 10 7 ♥ A 8 7 ♦ 10 8 6 4 2 ♣ R 6 3	Donneur : Est Vulnérable Nord-Sud
♠ V 8 3 ♥ V 9 4 2 ♦ 7 3 ♣ A D 8 5	N O E S	♠ A D 9 5 4 2 ♥ R 10 5 ♦ A V 5 ♣ 7
	♠ R 6 ♥ D 6 3 ♦ R D 9 ♣ V 10 9 4 2	Contrat : 3♠ Entame V♣

S	O	N	E
			1♠
Passe	2♣	Passe	2SA
Passe	3♣	Passe	3♣

Enchères : Est peut espérer la manche si son partenaire apporte les bonnes cartes. Il s'en informe par l'enchère d'essai généralisée de 2SA, prêt à nommer la manche sur la réponse de 3♦ ou 3♥ et à s'arrêter à 3♠ sur celle de 3♣. De son côté, Ouest avec 8H réguliers n'est ni pour ni contre la manche et se contente d'indiquer la localisation de ses honneurs. Sur la réponse négative de l'ouvreur il passe.

Jeu de la carte : Est doit prendre tout de suite l'entame de l'As de ♣ car il manque de communications avec le mort. Pour les mêmes raisons il part du Valet de ♠ pour faire l'impasse forçante au Roi, de façon à pouvoir la renouveler le cas échéant. L'impasse échoue mais les ♠ sont amicalement répartis 3/3. Le déclarant jouera As de ♦ et ♦ pour couper le 3. et se retrouver une nouvelle fois au mort. Il tentera alors l'impasse à la Dame de ♥ qui échouera. Cependant il gagnera son contrat en réalisant 5 levées à ♠, 1 à ♥, 1 à ♦, 1 à ♣ et la coupe d'un ♦.

DONNE N°3	 R 5 4  10 4 3  8 5 2  R D V 6	Donneur : Sud Vulnérable Est-Ouest
	 V 9 6  R 9 6  A D 10 4  9 7 2	 10 7  D V 8 7 2  V 9 7  10 5 3
	 A D 8 3 2  A 5  R 6 3  A 8 4	Contrat : 4  Entame 2 

S	O	N	E
1♠	Passe	2♣	Passe
2SA	Passe	3♣	Passe
4♣	Fin		

Enchères : Nanti d'une main de seconde zone, Sud demande à son partenaire s'il est en haut de la zone promise. Nord accepte bien entendu mais indique au passage la localisation à ♣ de ses honneurs au cas où Sud serait intéressé par le chelem.

Jeu de la carte : Le déclarant gagnera son contrat avec 5 atouts, 4♣ et l'As de ♥

DONNE N°4	♠ 10 7 ♥ R D 10 5 ♦ V 7 ♣ V 10 9 8 6	Donneur : Ouest Vulnérable Tous
♠ A R V 6 4 ♥ 8 ♦ A R 10 6 5 ♣ A 2	N O E S	♠ D 5 2 ♥ 7 6 4 3 ♦ D 4 3 2 ♣ R 4
	♠ 9 8 3 ♥ A V 9 2 ♦ 9 8 ♣ D 7 5 3	Contrat : 6♠ Entame R♥

S	O	N	E
	1♠	Passe	2♣
Passe	4♦	Passe	5♣
Passe	5♥	Passe	6♣
Fin			

Enchères : Ouest peut sauter à 4♦ pour indiquer une main de manche franchement bicolore ou transiter par 2SA et nommer les ♦ (éventuellement deux fois) pour en apprendre un peu plus sur la main du répondant. Est sait que ses deux Dames sont des bijoux et indique son gros honneur ♣. Ouest annonce son contrôle ♥ mais Est en a assez fait et conclut au petit chelem.

Jeu de la carte : Le déclarant ne perdra que l'As de ♥..

LIENS DONNES BRIDGE TRAINING

Séance A - ENCHÈRES D'ESSAI

- A.1 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=Sdmni4BX>
- A.2 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=Set62wKJ>
- A.3 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=qbt39BUR>
- A.4 : <https://bridge-training.com/player/index.php?dds=Uw6uenXi>