

## COMPÉTITIVES

# LES ENCHÈRES DE RENCONTRE

> PAR FRANÇOIS COMBESCURÉ

### Définition :

Une enchère de rencontre est une enchère à saut (parfois à double saut) qui montre à la fois : un fit de quatre cartes dans la couleur du partenaire, une belle couleur annexe (la couleur du saut) au moins 5<sup>e</sup>, une zone de points allant de 7H à 10 (11) H, ou au moins 11HLD.

### Quel est leur intérêt ?

Les enchères de rencontre mettent à jour d'éventuels doubles fits. Ces doubles fits permettent : d'une part, de découvrir des manches ou des chelems avec peu de points, d'autre part, de surenchérir à bon escient en situation compétitive.

### Dans quelles situations utilise-t-on des enchères de rencontre ?

#### EN RÉPONSE À L'INTERVENTION DU PARTENAIRE

C'est la situation la plus utile. Tout changement de couleur avec saut est une enchère de rencontre même si le numéro 3 s'est exprimé.

##### 1 Après une intervention majeure

**SUD**  
 ♠ D1052  
 ♥ 1062  
 ♦ 6  
 ♣ RD1087

S	O	N	E
3♣	1♦	1♠	-

3♣ : Enchère de rencontre avec 12HLD, quatre Piques et cinq beaux Trèfles.

**SUD**  
 ♠ R9532  
 ♥ 76  
 ♦ 6  
 ♣ RD1094

S	O	N	E
4♣	1♦	1♠	X (ou 2♥)

4♣ : « Super rencontre » avec une main plus distribuée, dix cartes entre les Piques et les Trèfles.

Remarque : le cue-bid à saut à 4♦ serait un Splinter.

##### 2 En réponse à une intervention mineure

Les sauts en majeure comme en mineure en face de l'intervention sont des enchères de rencontre.

**SUD**  
 ♠ AD852  
 ♥ 7  
 ♦ V632  
 ♣ R87

S	O	N	E
3♠	1♥	2♣	2♥

3♠ : Une belle enchère de rencontre avec seulement trois cartes à Trèfle (car Nord est supposé en posséder six).

Remarque : Attention 2♠ ne serait pas forcing.

#### APRÈS AVOIR PASSÉ D'ENTRÉE

Après une ouverture en 3<sup>e</sup> ou en 4<sup>e</sup>, les sauts du répondant dans une nouvelle couleur n'ont plus de raison de montrer une main forte ou un barrage. Il est logique de considérer que ces sauts sont fittés. Ce sont là aussi des enchères de rencontre avec une main de 8 à 11H (ou au moins 11HLD).

**SUD**  
 ♠ 742  
 ♥ D875  
 ♦ AD1062  
 ♣ 3

S	O	N	E
-	-	1♥	-
3♦			

3♦ : 4 cartes à Cœur et au moins 5 cartes à Carreau.

L'ouvreur pourra alors :

- ▶ Revenir à 3♥ avec une main faible ou peu intéressée par les Carreaux
- ▶ Déclarer la manche s'il possède une ouverture correcte ou avec un bon fit Carreau
- ▶ Prospector le chelem en nommant un contrôle à Pique ou à Trèfle.

**SUD**  
 ♠ 852  
 ♥ RV762  
 ♦ 6  
 ♣ AV94

S	O	N	E
-	-	1♣	1♦
2♥			

2♥ : 5 cartes à Cœur et au moins 4 cartes à Trèfle mais si l'intervention avait été 1♠, 2♥ montrerait simplement des Cœurs. Il faudrait faire un saut à 3♥ pour une rencontre.

#### EN RÉPONSE À UNE OUVERTURE MAJEURE, APRÈS UN CONTRE D'APPEL ADVERSE

**SUD**  
 ♠ R652  
 ♥ 2  
 ♦ 863  
 ♣ RD1087

S	O	N	E
3♣		1♠	X

Une rencontre classique (4 cartes à Pique et 5 cartes à Trèfle). On ferait une « super rencontre » à 4♣ avec un Trèfle ou un Pique de plus.

### Cas particulier : après une intervention à la couleur

Après une intervention à la couleur, seuls les doubles sauts au palier de quatre en mineure sur une ouverture majeure sont des enchères de rencontre. Ils montrent une main de 11/15HLD.

### SUD

♠ 2  
♥ RV42  
♦ 863  
♣ RD1087

S	O	N	E
4♣		1♥	1♠

Une rencontre avec quatre atouts et cinq cartes à Trèfle.

Remarque : dans cette situation, 3♣ tout comme 3♦ serait un barrage naturel.

## À VOUS DE JOUER ! Quelle est votre enchère avec la main de Sud ?

### JEUX N°1 À 8

**1**

♠ D763  
♥ 53  
♦ AD932  
♣ 42

Don. : O - Vuln. : Personne

S	O	N	E
?	1♥	1♠	-

**2**

♠ RD862  
♥ 2  
♦ 732  
♣ A765

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
-	?	1♣	-

**3**

♠ 8  
♥ DV82  
♦ 942  
♣ RD1075

Don. : N - Vuln. : Est/Ouest

S	O	N	E
?		1♥	X

**4**

♠ V76  
♥ ARV65  
♦ 3  
♣ 10872

Don. : O - Vuln. : Nord/Sud

S	O	N	E
?	1♦	2♣	2♦

**5**

♠ A872  
♥ 8  
♦ 965  
♣ RD1075

Don. : O - Vuln. : Est/Ouest

S	O	N	E
?	1♥	1♠	2♥

**6**

♠ R762  
♥ 84  
♦ AV1032  
♣ 64

Don. : S - Vuln. : Tous

S	O	N	E
-	?	1♠	2♣

**7**

♠ 4  
♥ RV95  
♦ 32  
♣ RV10832

Don. : S - Vuln. : Nord/Sud

S	O	N	E
-	?	1♥	2♠

**8**

♠ 2  
♥ AV974  
♦ R873  
♣ D42

Don. : E - Vuln. : Tous

S	O	N	E
1♥ 4♥ ?	1♠ 4♠	3♦ -	1♣ 3♣ -

## LES SOLUTIONS

**1** 3♦. Enchère de rencontre classique avec un fit 4<sup>e</sup> à Pique et cinq belles cartes à Carreau.

**2** 2♠. Pour ne pas rater une manche ! Sur une ouverture en 3<sup>e</sup>, le saut à 2♠ montre cinq cartes à Pique et un fit au moins 4<sup>e</sup> à Trèfle.

**3** 3♣. Pour pouvoir prendre la bonne décision en compétitives. Après un contre d'appel, les sauts du répondant montrent une belle couleur au moins 5<sup>e</sup> et un fit Cœur de quatre cartes.

**4** 3♥. Bien qu'Est ait soutenu à 2♦, Sud fait un saut à 3♥, enchère de rencontre qui promet 5 cartes à Cœur et 3 ou 4 cartes à Trèfle. Attention, 2♥ ne serait pas forcing.

**5** 4♣. Le soutien à 2♥ nous prive d'une enchère de rencontre au palier

3, faites une super rencontre à 4♣ pour aider votre partenaire à prendre la bonne décision si l'adversaire déclare la manche.

**6** 3♦. Bien qu'Est se soit manifesté, le saut reste une enchère de rencontre.

**7** 4♣. Dans le cas présent, 3♣, sans saut, ne serait pas une enchère de rencontre. Avec 4 Cœurs et 6 Trèfles, vous pouvez faire une rencontre au palier de 4. L'ouvreur pourra ainsi décider de surenchérir ou non si l'adversaire déclare 4♠.

**8** 5♥. Vous avez déclaré la manche grâce à votre double fit, il faut maintenant surenchérir à 5♥, pour les gagner ou trouver une bonne défense contre 4♠. Dans ce genre de situation, il est fréquent que la manche gagne dans les deux lignes.