

## ENCHÈRES : QUI EST LE CAPITAINE ?

Un joueur a ouvert, son partenaire a répondu, etc... qui doit décider du contrat final ?  
La règle :

**Si un joueur a zoné sa main,  
c'est son partenaire qui va décider du contrat final**

A zoné sa main tout partenaire qui a donné à son jeu une limite inférieure et une limite supérieure. Son partenaire sait à 2 ou 3 points près le total des points du camp, et est donc à même de décider du contrat final.

**Toute enchère non forcing zone la main**

Exemple : une ouverture de 1 SA : l'ouvreur a de 15 à 17 H (16 à 18 HL), son partenaire sait s'il y a dans le camp une manche, une partielle, un chelem.

Autre exemple : un soutien à la couleur, qui zone la main.

- Séquence 1 : 1 ♦ 1 ♠  
1 SA ---> le répondant sait que son partenaire a une main régulière de 12 à 14 H, sans 4 cartes à ♠. C'est le répondant qui décide du contrat final.
- Séquence 2 : 1 ♥ 3 ♥ ---> l'ouvreur sait que son partenaire a 11-12 HLD avec 4 cartes à ♥. C'est l'ouvreur qui décide du contrat final.
- Séquence 3 : 1 ♣ 1 ♠  
2 ♠ ---> le répondant sait que son partenaire a 4 cartes à ♠ dans une main de 12 à 15 HLD. C'est le répondant qui décide du contrat final.
- Séquence 4 : 1 ♣ 1 ♥  
1 ♠ 1 SA ---> l'ouvreur sait que son partenaire a une main de 6 à 10 HL avec 4 cartes à ♥ et sans 4 cartes à ♠. C'est l'ouvreur qui décide du contrat final.

**Les enchères qui déterminent une zone de points :  
Sans-Atout ou Fit à la couleur**

Le joueur qui a zoné sa main ne doit reparler que si son partenaire fait une enchère forcing ou lui pose une question.

- Séquence 5 : 1 ♠ 2 ♠  
2 SA ---> l'ouvreur sait que son partenaire a 3 (ou +) cartes à ♠ dans une main de 6 à 10 HLD. Il lui demande s'il est minimum ou maximum de sa zone, c'est-à-dire de répondre 3 ♠ s'il a 6-7 HLD, et 4 ♠ s'il a 8-10 HLD. C'est l'enchère d'essai généralisée.
- Séquence 6 : 1 ♣ 1 ♠  
1 SA 2 ♥ ---> le répondant a 5 ♠ et 4 ♥ (avec les Majeures 4-4, il aurait nommé les ♥ en premier) et demande à l'ouvreur, qui a montré une main régulière de 12 à 14 H, de choisir entre Passe (s'il a 4 cartes à ♥) ou 2 ♠ (sans 4 cartes à ♥, mais il a au moins 2 cartes à ♠ : main régulière).
- Séquence 7 : 1 ♣ 1 ♥  
1 SA 2 ♥ ---> le répondant a 5 (ou 6) cartes à ♥, et préfère jouer à la couleur qu'à Sans-Atout. L'ouvreur a zoné sa main => il n'a pas à reparler, la répétition d'une couleur est non forcing, et, dans cette séquence elle est définitive.

Séquence 8 : 1 ♣ 1 ♠  
 1 SA 3 ♥ ---> le répondant a 5 (ou 6) cartes à ♠ et 4 (ou 5) cartes à ♥ dans une main d'au moins 13 HL. Avec « ouverture sur ouverture », il faut aller à la manche. L'ouvreur, qui a zoné sa main (12-14 H réguliers), choisit entre 4 ♥ (avec 4 cartes à ♥), 3 ou 4 ♠ (avec 3 cartes à ♠ mini/maxi), ou 3 SA (2 cartes à ♠ et 3 cartes à ♥). C'est le répondant qui impose le contrat final, son partenaire ne doit que choisir.

Séquence 9 : 1 SA 2 ♣  
 2 ♥ 4 ♥ ---> le répondant a au moins 9 H et 4 cartes à ♥, il impose le contrat final, l'ouvreur a tout dit par son ouverture de 1 SA et sa réponse au Stayman.

Séquence 10 : 1 SA 2 ♦ (Texas)  
 2 ♥ 2 SA ---> le répondant a 5 cartes à ♥ dans une main de 8 HL, il a zoné sa main. L'ouvreur choisit entre Passe (minimum, 2 cartes à ♥), 3 SA (maximum, 2 cartes à ♥), 3 ♥ (minimum, 3 ou 4 cartes à ♥) ou 4 ♥ (maximum, 3 ou 4 cartes à ♥).

### Cas des Ouvertures Fortes :

Séquence 11 : 2 ♣ 2 ♦  
 2 ♥ ---> l'ouvreur a montré une main unicolore à ♥ de 5 perdantes, 18 à 22 HL. Son partenaire peut passer, dire 4 ♥, contrat final, changer de couleur (Forcing), ou dire 3 ♥ (recherche de chelem). C'est le répondant qui décide du contrat final.

Séquence 12 : 2 ♦ 2 ♥  
 2 ♠ ---> l'ouvreur annonce une main de 23 HL (ou de 4 perdantes au plus) avec 5 ♠ ou plus. Le répondant décrit son jeu, il ne doit pas passer avant la manche.

Séquence 13 : 2 ♦ 2 ♥ ou 2 ♦ 2 ♥  
 4 ♠ 3 SA ---> l'ouvreur, apprenant que son partenaire n'a pas d'As, voit qu'il manque 2 As pour rechercher un chelem. Il impose la nature de la manche, son partenaire n'a pas à reparler.

### L'ouvreur de 2 ♦ Forcing de manche est toujours le capitaine

Le partenaire de l'ouvreur de 2 ♦ nomme d'abord ses As puis décrit son jeu, il n'a jamais à prendre d'initiative, et en tous cas ne doit jamais poser le Blackwood.

### Et s'il y a une Intervention ?

Séquence 14 : N E S O  
 1 ♣ 1 ♥ 1 SA -  
 ? ---> L'ouvreur sait que son partenaire a de 6 à 10 HL avec un arrêt à ♥ => la main du répondant est zonée, il décide de passer ou de continuer les enchères selon sa main.

Séquence 15 : N E S O  
 1 ♣ - 1 ♥ 1 ♠  
 - - ? ---> L'ouvreur a passé => il est minimum (1<sup>ère</sup> zone, 12-14 H), n'a pas 4 cartes à ♥, et n'a pas d'arrêt à ♠ (il pouvait dire 1 SA). C'est le répondant qui va décider de continuer les enchères ou non.