



L'enchère de rencontre

Le changement de couleur à saut du répondant au palier de 4, après une ouverture majeure et une intervention adverse est une enchère de rencontre aussi appelée **jump fit.**

- Un fit 4^{ème} dans la majeure du partenaire,
- Une force permettant de jouer au moins la manche soit 11H minimum
- Une belle couleur 5^{ème} par deux gros honneurs
- Attention ! Ne confondez pas le Splinter et l'enchère de rencontre.
- Après une intervention adverse, il n'y a plus de Splinter....sauf dans la couleur adverse !

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

S	O	N	E
		1 ♠	2 ♥
4 ♣			

A	V	9	6	8	5	R	V	10	9	6	4	3
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♦

Problème E4979

4 ♣ est une enchère de rencontre (jump fit).

S	O	N	E
1 ♥	1 ♠	4 ♦	4 ♠
X			

D	V	4	D	V	6	5	2	A	R	10	8	4
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦

Problème E4966

4 ♦ est une enchère de rencontre



L'enchère de rencontre

Exemples d'enchères de rencontre

En enchères compétitives l'enchère de rencontre peut parfois donner des informations décisives pour :

- poursuivre les enchères jusqu'au chelem,
- punir des adversaires imprudents
- demander un contrat de sacrifice très rentable.



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



Problème E4980

4♣ montre une belle couleur 5ème ♣. L'ouvreur ne laisse pas jouer l'adversaire avec ce splendide double fit pique trèfle. Il sait que le contrat de 5♥ gagnait et fait un sacrifice forcément rentable avec ce splendide double fit ♠♣.

S	O	N	E
1♥	1♠	4♦	4♠
X			



Problème E6585

Contrez ! Vous tenez les ♣, votre partenaire les ♦. Les ♥ sont cadencassés. Aller à 5♥ serait très spéculatif...enrichissez-vous sans risque. Vous aller faire chuter lourdement vos adversaires et n'êtes pas certain de réussir 5♥.