

## 1♦-1♥-2♦-?

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	1♥	2♦
?			

→ **L'ouvreur Ouest** a ouvert d'1♦, en majeure 5<sup>ème</sup>, meilleure mineure (dans les autres cas Est doit alerter...). Il possède au moins 3 cartes à ♦, le plus souvent 4 cartes ou plus, 12H à 23HL. Le nombre de ♦ est toujours connu dès le deuxième tour d'enchères (système « meilleure mineure »).

→ **L'intervention de votre partenaire** à 1♥ promet 9 à 18HL, 5 cartes à ♥, de très bonne qualité de 9 à 12HL, 5 cartes quelconques de 13 à 18HL. Cette intervention peut-être bicolore et peut donc cacher 4 cartes à ♠ ou à ♣. Cette intervention en majeure aura comme but principal la prospection d'une manche à ♥, et exceptionnellement SA, contrairement à une intervention en mineure, où les SA primeront.

→ **Le soutien à 2♦ d'Est** promet 4 cartes au moins à ♦ (Ouest, du fait de l'intervention à 1♥, n'a probablement pas 4 cartes à ♥, il a donc au moins 4 ♦ dans son ouverture), avec 6 à 10HLD, et probablement pas 4 ♠.

→ Votre **réponse à l'intervention** de votre partenaire ne peut s'envisager, à ce tour d'enchères, qu'avec 8HL(D) au moins, d'autant qu'Est ayant parlé, Ouest a de nouveau la parole. Si vous-même n'avez pas d'enchère évidente, et surtout si vous possédez du ♦, vous pouvez passer jusqu'à 10HL. N'oubliant pas que votre partenaire peut détenir une main faible (8HL non vulnérable, 10HL même vulnérable contre non vulnérable), vos réponses seront donc les mêmes que sur une ouverture, mais avec *2 points de plus au minimum*, notamment pour les réponses à SA. Avec un fit, étant en enchères compétitives, c'est davantage la Loi des *levées\* totales* (JR Vernes) que les points qui vous guideront. En effet, avec un fit, il est de bon ton de le donner tout de suite, même avec une main faible. Le but est de connaître d'emblée le fit en cas de montée brutale des enchères des adversaires.

→ **Remarque importante** : Dans le SEF d'autrefois, les changements de couleurs du n°4 en réponse à l'intervenant étaient forcing en 1 sur 1, mais non en 2 sur 1 sans saut, jusqu'en 2012. Aujourd'hui, *tous les changements de couleur sont devenus forcing*. Le fait que le n°3 ait parlé ne change rien à cette règle.

- Passe            **NF**      0-10HL, sans meilleure enchère. Exemple : ♠10832 ♥52 ♦8762 ♣ARD.
- X                **F**            D'appel (jamais punitif après un fit), 8HL et plus, sans meilleure enchère, 2 ou 3 ♥ possibles, 5 ♠ possible. Appel aux deux couleurs restantes, ♣ et ♠. Ex. : ♠RV64 ♥76 ♦432 ♣RV62. Peut également montrer un jeu inexprimable par une autre enchère (p. ex. : fit trop fort pour un soutien direct).
- 2♥              **NF**      Soutien simple, avec 3 cartes, enchère compétitive, 6 à 10HLD.
- 2♠              **F**            9HL et plus, 5 cartes de bonne qualité ou 6 cartes à ♠. Pour certains, 2♠ n'est pas forcing (hors SEF), en particulier en tournoi par paires.
- 2SA             **NF**      11-12HL, régulier, arrêt ♦, en principe 2 cartes à ♥.
- 3♣              **F**            11HL et plus, 5 cartes de bonne qualité ou 6 cartes à ♣. Pour certains, 3♣ n'est pas forcing (hors SEF), en particulier en tournoi par paires.
- 3♦               **F**            Cue-bid, 11HLD et plus, avec au moins 4 ♥. Exemple : ♠A874 ♥RV65 ♦3 ♣6432.
- 3♥               **NF**      Soutien à saut, avec 4 cartes exactement, enchère compétitive, 6 à 10HLD.
- 3♠               **F**            13HLD et plus, 5 cartes à ♠ de bonne qualité, au moins 4 cartes à ♥ (rencontre).
- 3SA             **NF**      15-18HL, régulière ou non, et surtout 9 levées probables, avec un arrêt ♦ et 2 ♥.
- 4♣               **F**            13HLD et plus, 5/6 cartes à ♣ de bonne qualité, au moins 4 cartes à ♥ (rencontre).
- 4♦               **F**            13-14HLD et plus, splinter court à ♦, au moins 4 cartes à ♥.
- 4♥               **NF**      5 cartes à ♥, enchère compétitive avec 10HLD max, donc 7H au maximum.

**Principes : En réponse à une intervention, le saut du n°4 dans une autre couleur est une enchère de rencontre avec au moins 9 cartes dans les deux couleurs. Les enchères à saut dans la ou les couleurs adverses sont des splinters.**