

1♦-2♣- ?

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♦	2♣
?			

Note : Les exemples sont empruntés majoritairement à l'As de Trèfle n°8, janvier 2010.

→ Votre partenaire Nord a ouvert d'1♦, en majeure 5^{ème}, meilleure mineure : au moins 3 cartes à ♦, 12H à 23HL. Avec 3 cartes seulement à ♦, la répartition est forcément 4432, avec 4 cartes dans chacune des deux majeures. Le nombre de cartes à ♦ est toujours connu au tour suivant, et fortement présumé en cas d'intervention majeure.

→ L'intervention à 2♣ promet 6 cartes à ♣ très belles avec 8 à 12HL, ou seulement belles avec 13 à 18HL. On peut admettre 5 cartes seulement avec 15 à 18HL. Exemple : ♠2 ♥76 ♦A1087 ♣RD10985 → 2♣. Mais peut-on faire confiance aux adversaires ? L'intervention, qui n'élève les enchères d'un niveau, est assez gênante. Cependant, elle donne la possibilité de deux enchères supplémentaires : le cue-bid et surtout le contre négatif (Spoutnik).

→ Cette intervention change la nature des enchères, en faisant entrer votre camp en « compétitives ». La chute (contrée) devient acceptable si les adversaires marquent moins que s'ils avaient joué leur propre contrat.

- Passe **NF** 0-8HL. Main non positive, rien à dire. Attention : peut aussi signifier violente opposition à ♣ (en principe 5 cartes, avec 2 levées au moins dans la couleur) dans un jeu plus fort, typiquement 11-12HL, dans l'espoir d'un X de réveil du partenaire (« contre muet » ou « passe Blanche-Neige »). Enchère préférable à 1SA. Ex. : ♠654 ♥R5 ♦D84 ♣AV1085. Si le partenaire contre, on transformera ce contre d'appel en punitif, en passant.
- X **F** 9+HL, contre spoutnik négatif, 4+ cartes à ♦ possibles, 4 cartes dans une ou deux majeures possibles (avec les deux majeures, 8HL suffisent) et même 5 cartes dans une majeure possible en zone 9-11HL. Exemples : 1°) ♠RD108 ♥DV94 ♦53 ♣852 (8HL, mais les deux majeures). 2°) ♠R1094 ♥85 ♦AD103 ♣1072 (2 cartes à ♥ seulement, mais repli possible à ♦). 3°) ♠AV53 ♥R64 ♦AD5 ♣973 (contre prime sur le cue-bid).
- 2♦ **NF** 7-10HLD, ni 4 ♠, ni 4 ♥. 4 cartes au moins à ♦, jeu irrégulier sans meilleure enchère (sinon, 1SA ?). Exemple : ♠984 ♥RD9 ♦DV83 ♣763. On n'a que 4 cartes à ♦, mais X est mauvais, on ne peut pas annoncer 1SA (pas d'arrêt ♣), ni 2♣, la main n'étant pas assez forte. Sans l'intervention, on aurait annoncé 1SA.
- 2♥ **F** 12HL et plus, 5 cartes au moins à ♥.
- 2♠ **F** 12HL et plus, 5 cartes au moins à ♠.
- 2SA **NF** 11 ou 12HL, sans 4 ♠ ni 4 ♥, 1½ tenue à ♣ au minimum, main régulière.
- 3♣ **NF** Cue-bid fort, demande avant tout arrêt dans la couleur d'intervention. 13HL au moins, 5 cartes ou plus à ♦ (parfois 4), au plus 3 ♠ ou 3 ♥, sans meilleure enchère. Exemple : ♠V104 ♥A52 ♦ARV6 ♣1053.
- 3♦ **NF** 11-12HLD¹ (max. 10H), 5 atouts prometteurs, proposition non forcing.
- 3♥ **NF** Barrage avec les points de son partenaire, 10HL au plus (maximum 7H), 7 cartes à ♥.
- 3♠ **NF** Barrage avec les points de son partenaire, 10HL au plus (maximum 7H : avec davantage, on dirait 2♠), 7 cartes à ♠. Exemple : ♠RD108765 ♥52 ♦987 ♣2.
- 3SA **NF** 13-15HL, pas 4 cartes à ♠ ni à ♥, main régulière, 2 tenues à ♣ minimum, 4 ♦ possibles..
- 4♣ **F** 13+HL, splinter (dans la couleur de l'adversaire), avec au moins 5+ ♦ et courte à ♣ (une majeure 4^{ème} de mauvaise qualité peut coexister. Exemple : ♠A104 ♥A63 ♦DV9652 ♣7.
- 4♦ **NF** Barrage-soutien avec les points du partenaire, 6-7 cartes, mais 10HLD au plus (donc 5H).
- 4♥ **NF** 13-15HL, avec 8 cartes ou 7 cartes liées. Pour les jouer.
- 4♠ **NF** 13-15HL, avec 8 cartes ou 7 cartes liées. Pour les jouer.
- 4SA **NF** Blackwood fitté à ♦. Exemple : ♠4 ♥ARD54 ♦AD9876 ♣2.

**Principes : La réponse par X est un spoutnik avec en principe une ou deux majeures.
Les nouvelles couleurs à saut sont des barrages effectués avec les points de l'ouvreur.**

¹ Certains joueurs (qui doivent alerter) jouent cette enchère en barrage. Nous donnons la signification du SEF.