

## 1♦-P-P-1SA

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	-	-	1SA
?			

→ **En Sud, vous avez ouvert d'1♦**, en « meilleure mineure ». Vous avez donc 3 cartes au moins à ♦, et 12H (ou 13HL) à 23HL. Votre distribution est très variable, régulière, unicolore, bicolore ou tricolore.

→ Après passe d'Ouest,  **votre partenaire** a passé. A partir de 5HL (et même 4H si c'est un As), il aurait répondu. Son jeu est donc très faible : 0 à 4HL.

→ L'adversaire, après deux  *passe* , a **réveillé** les enchères par **1SA**. Il possède en principe 10 à 12, voire 13H (faire préciser l'enchère par Ouest).

→ La suite, pour Sud, est simple : il ne doit parler qu'avec un renseignement supplémentaire susceptible d'intéresser son partenaire Nord. Celui-ci a passé au premier tour, mais peut parfaitement se manifester ultérieurement au besoin.

- Passe **NF** Jusqu'à 19HL, si l'on n'a rien de particulier à dire (notamment, si l'on est régulier).
- X **F** A partir de 20HL et plus, sans meilleure enchère. En cas de passe d'Ouest :
  - ◊ Nord, s'il est « maximum » (3 ou 4HL), peut passer (transformant le « contre » en punitif). Plus faible, il doit nommer sa couleur 4<sup>ème</sup> la plus économique, ou fitter ♦.
- 2♣ **NF** 17-19HL, 5 cartes à ♦ avec 4 cartes à ♣, bicolore économique, évidemment fort. Nord indiquera sa préférence.
- 2♦ **NF** De 17 à 19HL, avec au moins 6/7 cartes quelconques à ♦ (avec de belles cartes : 3♦).
- 2♥ **NF** 17-19HL, 5 cartes à ♥ avec 6 ou 7 ♣. On est donc bicolore 6-5 ou 7-5.
- 2♠ **NF** 17-19HL, 5 cartes à ♠ avec 6 ou 7 ♣. On est donc bicolore 6-5 ou 7-5.
- 2SA **SU** Non répertorié. A ne pas annoncer avec moins de 20H. P. ex. : tricolore court à ♣ ?
- 3♣ **NF** 5 cartes à ♣ avec 5 ou 6 ♦, couleurs de BQ, avec 3 ou 4 perdantes.
- 3♦ **NF** 17-19HL, 6 ou plutôt 7 ♦ de bonne qualité (BQ) bien liés : ♠2 ♥AD4 ♦AV108762 ♣R5.
- 3♥ **NF** 20-21HL, 5 cartes à ♥ avec 6 ou 7 ♦. 3 ou 4 perdantes.
- 3♠ **NF** 20-21HL, 5 cartes à ♠ avec 6 ou 7 ♦. 3 ou 4 perdantes.

**Principe : Pour l'ouvreur, reparler après un contre de réveil tient compte de la « nullité » de son partenaire. Il ne parle donc qu'avec un jeu fort ou très distribué.**

## 1♦-P-P-1SA-P

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♦
-	-	1SA	-
?			

→ **Est a ouvert d'1♦**, en « meilleure mineure ». Il a donc 3 cartes au moins à ♦, et 12H (ou 13HL) à 23HL. La distribution est très variable, régulière, unicolore, bicolore ou tricolore.

→ Après  **votre passe** (qui peut valoir 0 à 17HL, voire 18HL), Ouest a passé. A partir de 5HL (et même 4H si c'est un As), il aurait répondu. Son jeu est donc très faible : 0 à 4HL.

→ Nord, votre partenaire, après deux  *passe* , a **réveillé** les enchères par **1SA**. Il possède 10 à 12, voire 13H. Vous connaissez la position des points adverses : l'ouverture au moins en Est, moins de 5HL en Ouest. Une manche est envisageable dans votre camp dès que vous possédez 13HL ou plus. Sur ce 1SA, on peut utiliser Stayman et Texas (« fashion system »). On peut aussi garder l'ancien système (« old system »), plus naturel. Aujourd'hui, il semble plus facile de considérer que tous les SA naturels doivent entraîner les mêmes développements, Stayman et Texas (« fashion »). La suite est la même qu'après l'ouverture d'1SA, mais Sud doit posséder 4 points de plus (Nord a 5 points de moins que sur l'ouverture d'1SA, mais on peut considérer que la localisation des points d'honneurs de l'adversaire vaut 1 point).

- Passe **NF** Jusqu'à 11HL, si l'on n'a rien de particulier à dire (notamment, si l'on est régulier).
- 2♣ **F** 12H(L) et plus, avec 1 (ou 2) majeure 4<sup>ème</sup> : Stayman. *Old system* : 12+H, cue-bid/Stayman.
- 2♦ **F** 5 cartes à ♥ (Texas). *Old system* : → 12HL, 5/6 cartes à ♦, NF.
- 2♥ **F** 5 cartes à ♠ (Texas). *Old system* : → 12HL, 5/6 cartes à ♥, NF.
- 2♠ **F** 6+ cartes à ♣, avec un singleton si l'on envisage la manche.
- 2SA **NF** 13-14HL, voire 15 laids, arrêt ♦. Enchère propositionnelle pour 3SA éventuel.
- 3SA **NF** 15-17HL (rappel, on peut parfois passer initialement avec ce nombre de points).

**Principe : Après un réveil par 1SA de votre partenaire, utilisez normalement Stayman et Texas. Attention : décidez de votre système avant chaque tournoi !**