

1♠-2♣-P-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	2♣	passe	passe
?			

→ En Sud, vous avez **ouvert d'1♠** en majeure 5^{ème} : au moins 5 cartes à ♠, 12H à 23HL.

→ L'adversaire **intervient par une couleur**. Il annonce ainsi (en principe... c'est un adversaire !) 8 à 18HL (10 à 18 s'il est vulnérable ?), avec 6 cartes à ♣, ou parfois 5 très beaux.

→ Votre partenaire **Nord passe** avec différentes sortes de jeu possible. 1°) Il a moins de 8HL(D). Rappel : même fitté, il est bon de passer avec 0 à 7HLD. Si Nord a 6 ou 7HLD, il pourra (peut-être) parler plus tard. L'ouvreur Sud, fort du premier « passe », saura exactement la force de son vis-à-vis. 2°) Avec 8 à 10HLD, Nord peut passer s'il n'a aucune enchère, et que X lui paraît un peu trop « osé » : pas trois cartes à ♥, par exemple. Il peut aussi avoir de trop belles cartes à ♣, et dans ce dernier cas, il espère un réveil de Sud par un contre d'appel, qu'il transformera en contre punitif (contre muet, passe-trappe ou « passe Blanche-Neige », souvent meilleur que de jouer 1SA, surtout en match par paires). Exemple : ♠4 ♥A82 ♦9754 ♣DV1086. 3°) Avec 11HL(D) ou plus, Nord doit d'efforcer de parler, sauf avec un juteux passe-trappe vert contre rouge (rouge en Est-Ouest, bien entendu), qui devrait rapporter 500 points au moins, et si possible 800. Sud doit garder ces possibilités à l'esprit.

→ Dans cette séquence, après l'enchère de Sud, le **n°2 Ouest passe** le plus souvent. Il peut parfois cependant reparler. Les **enchères du deuxième tour du n°2 sont présentées page 2** (il devient Sud).

- Passe NF Jusqu'à 16HL, sans meilleure enchère. Au moins 3 cartes à ♣ : en effet, court à ♣, le X de réouverture est obligatoire (en cas de passe-trappe de Nord). Exemple : ♠ AD1052 ♥A ♦D64 ♣R952.
- X F Appel, dit de réouverture, dès 13HL si on est court à ♣, même avec 4 ♥ ou 4 ♦. Ex. : ♠AR1052 ♥DV9 ♦D1083 ♣3. Sinon, 16+HL, sans meilleure enchère. Ouest passe, et Nord poursuit :
 - ♦ Passe NF Souhaite jouer 2♣ contré plutôt qu'une manche lointaine, 9-10HL avec 4 ou 5 ♣ de bonne qualité (passe-trappe).
 - ♦ 2♦ NF De 0 à 7HL, avec au moins 4 cartes à ♦ (parfois, avec 3 cartes seulement, si aucune autre enchère n'est satisfaisante).
 - ♦ 2♥ NF De 0 à 7HL, avec au moins 4 cartes à ♥ (parfois, avec 3 cartes seulement, si aucune autre enchère n'est satisfaisante). Exemple : ♠4 ♥RD5 ♦8654 ♣9543 → 2♥.
 - ♦ 2♠ NF De 0 à 7HL, avec 3 cartes à ♠ (on a préféré passer au 1^{er} tour). Exemple : ♠V94 ♥D5 ♦8654 ♣5432 → 2♠. Parfois, 2 cartes seulement, sans meilleure enchère, et 9-10HL.
 - ♦ 2SA NF 8 à 10HL : on peut avoir passé au premier tour, sans enchère, surtout long à ♣, sans vouloir jouer 2♣ contré au 2^{ème} tour. Ex. : ♠73 ♥RD9 ♦V873 ♣D1052.
- 2♦ NF Bicolore économique, 13-18HL, 5-4 ou 5-5. Avec un 5-4, il y a au moins 3 cartes à ♣. En effet, on aurait réveillé par X avec moins.
- 2♥ NF Bicolore économique, 13-18HL, 5-4 ou 5-5. On exclut 2♣ contré. Par exemple : ♠RD10875 ♥V10864 ♦A ♣2.
- 2♠ NF Jusqu'à 18HL, 6/7 cartes à ♠, exclut 2♣ contré.
- 2SA NF 8 levées visibles (6 beaux ♠) sur entame ♣. Ex. : ♠ ARDV105 ♥A10 ♦872 ♣R2.
- 3♣ SU Sans utilité, par exemple 20+HL, chicane ♣, main 5-4-4-0.
- 3♦ NF Enchère de manche (mais non forcing), avec 5 cartes à ♦ et souvent 6 ♠.
- 3♥ NF Enchère de manche (mais non forcing), avec 5 cartes à ♥ et souvent 6 ♠.
- 3♠ NF Enchère de manche (mais non forcing), avec 6/7 cartes à ♠, sans arrêt ♣.

Principe : Après intervention, et en position de réveil, l'ouvreur doit contrer en réouverture dès qu'il a une courte dans l'intervention. Sinon, il ne reparle qu'avec une information utile : deuxième zone, longueur non encore annoncée, beau bicolore.

1♠-2♣-P-P-X-? et 1♠-2♣-P-P-2♦-?

Voir page suivante

1♠-2♣-P-P-X-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠
2♣	passe	passe	X
?			

→ En Est, l'adversaire a ouvert d'1♠ en majeure 5^{ème} : au moins 5 cartes à ♠, 12H à 23HL. Vous intervenez par une couleur. Vous avez ainsi 8 à 18HL (10 à 18 vulnérable), avec en principe 6 cartes à ♣ (parfois 5 très belles). Votre partenaire Nord passe, avec moins de 8-9HL, rarement 10.

→ Est réveille les enchères par X. Il annonce soit une courte à ♣ (contre de réouverture avec 12H et plus), soit une main de 2^{ème} zone, avec 17HL et plus. Il s'agit d'un contre d'appel (qui doit être alerté comme tel, même s'il peut bien entendu être transformé en punitif).

→ En Sud, vous ne devez reparler qu'avec une information sérieuse à fournir, car Nord peut reparler (par exemple, s'il est « désespéré », par un XX dit SOS).

- Passe **NF** Jusqu'à 16HL, 5 ou 6 cartes à ♣, sans meilleure enchère.
- XX **NF** 17-18HL, sans meilleure enchère. Exemple : ♠D8 ♥87 ♦A54 ♣ARDV86.
- 2♦ **NF** 17-18HL, 4 cartes à ♦, 5/6 ♣ de bonne qualité.
- 2♥ **NF** 17-18HL, 4 ♥ de bonne qualité en plus des 5 ou 6 ♣.
- 2♠ **F** 17-18HL, 6 belles cartes à ♣, demande un arrêt ♠ pour un éventuel jeu à SA. Réponse positive : 2SA. Sans l'arrêt ♠, Nord revient à 3♣.
- 2SA **NF** 17-18HL, 6332, avec 6/7 ♣ de très bonne qualité, arrêts ♠.
- 3♣ **NF** 17-18HL, 7 ♣ de bonne qualité.

Principe : L'adversaire ouvreur qui a contré en réouverture a des points ou une courte dans votre intervention : tenez-en compte avant de reparler.

1♠-2♣-P-P-2♦-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠
2♣	passe	passe	2♦
?			

→ En Est, l'adversaire a ouvert d'1♠ en majeure 5^{ème} : au moins 5 cartes à ♠, 12H à 23HL. Vous intervenez par une couleur. Vous avez ainsi 8 à 18HL (10 à 18 vulnérable). Votre partenaire Nord passe, avec moins de 8-9HL.

→ Est réveille les enchères par 2♦. Il annonce 13 à 17HL, un bicolore avec 4 ou 5 cartes à ♦ et 5 ou 6 cartes à ♠, sans meilleure enchère. Notamment, sa main ne se prête pas au contre de réveil (voir a première séquence de la fiche). Par exemple : ♠RDV1098 ♥2 ♦RDV10 ♣32.

→ En Sud, vous ne devez reparler qu'avec une information sérieuse à fournir.

- Passe **NF** Jusqu'à 17-18HL, sans meilleure enchère.
- X **NF** 17-18HL, sans meilleure enchère. Exemple : ♠D7 ♥10954 ♦A5 ♣ARDV8.
- 2♦ **NF** 17-18HL, beau bicolore 6-4 ou 6-5 à honneurs concentrés.
- 2♥ **NF** 17-18HL, beau bicolore 6-4 ou 6-5 à honneurs concentrés.
- 2♠ **NF** 17-18HL, arrêt ♠ (couleur adverse que l'on arrête), problème à ♦ pour jouer SA.
- 2SA **NF** 8 levées visibles sur entame ♠ ou ♦.
- 3♣ **NF** 17-18HL, 6 ou 7 très beaux ♣
- 3♦ **NF** 17-18HL, arrêt ♦, problème à ♠ pour jouer SA.

Principe : L'adversaire ouvreur a reparlé en montrant un bicolore. Profitez-en pour décrire au mieux votre jeu, en n'oubliant pas que votre partenaire est faible.