

1♣-1♦-1♥-?

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	1♦	1♥
?			

→ 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 ♣, avec 12H à 23HL.

→ L'**intervention à 1♦** de votre partenaire promet 9 à 18HL, 5 cartes (ou plus) à ♦, de très bonne qualité s'il n'a que 9 à 12HL, 5 cartes quelconques s'il possède les points d'une ouverture, de 13 à 18HL. Cette intervention peut-être bicolore et peut donc cacher une majeure 4<sup>ème</sup>.

→ Remarque : L'**intervention de votre partenaire Nord** 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 : la *loi des levées\* totales* (JR Vernes) s'immisce dans la compétition et sera « à la base du système ».

→ Le **changement de couleur à 1♥** d'Est promet 8-10HL (aujourd'hui, à partir de 7HL) et 4 cartes au moins à ♥, sans limite supérieure. Enchère bien entendu forcing pour Ouest (sauf si Sud ne passe pas).

→ Votre **réponse à l'intervention** de votre partenaire ne peut s'envisager, à ce tour d'enchères, qu'avec 8HL(D) au moins. N'oubliez jamais en effet qu'il peut avoir 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* (sauf si vous êtes fitté : Loi des atouts). Avec un jeu inférieur, même bien fitté avec un beau fit ou avec une belle couleur 6<sup>ème</sup>, je vous conseille d'attendre le tour suivant : commencez par l'avertir que vous avez peu de points, et si vous reparlez, votre partenaire comprendra que vous avez une « main de forme » avec peu de points.

- Passe **NF** 0-10HL, parfois →12HL, sans meilleure enchère. Ex. : ♠ARD ♥DV82 ♦2 ♣87652. Remarque : 1♥ étant forcing, le n°4 se manifeste rarement quand il est court à ♦.
- X **F** D'appel, donc négatif, avec 9HL et plus. De 9 à 12HL(D), avec 2+ cartes à ♦ et 4+ cartes à ♠ (« snapdragon ») ; à partir de 13HL, toute distribution, sans meilleure enchère.
- 1♠ **F** 9HL(D) et plus, 4+ cartes à ♠, 3+ cartes à ♦ possibles : choisir plutôt 1♠ avec 4+ cartes à ♦ (en vue d'un fit ultérieur), plutôt X avec du ♠ et 2 ou 3 cartes seulement à ♦.
- 1SA **NF** 9-12HL, arrêts ♣ et ♥, 4 cartes à ♠ possibles.
- 2♣ **F** Cue-bid de l'ouverture, avec au moins 3 cartes à ♦ et 13HLD, sans meilleure enchère.
- 2♦ **NF** 8 à 10HLD, 3 ou 4 cartes à ♦. Il peut coexister 4 cartes à ♠. Exemple : ♠8432 ♥R85 ♦9875 ♣R5 (même avec 4 cartes à ♦, 2♦ et non 3♦, car on possède deux gros honneurs extérieurs à l'atout : levées de défense).
- 2♥ **F** Cue-bid de la réponse, 13HL et plus, 3+ cartes à ♦, arrêt ♥ solide en vue de SA.
- 2♠ **F** Enchère de rencontre, avec 13HLD et plus, 5 belles cartes à ♠, 4 ou 5 ♦.
- 2SA **NF** 13-14HL, régulier (au moins 2 cartes à ♦), arrêts ♣ et ♥.
- 3♣ **F** Cue-bid à saut, 11-12HLD et plus, 4+♦, irrégulier. Ex. : ♠3 ♥A874 ♦RV65 ♣6432.
- 3♦ **NF** 6-10HLD, 4 ou 5 cartes à ♦, barrage (utiliser la Loi de Vernes) pauvre en levées de défenses (avec 1 ½ à 2 levées de défense → 2♦).

**Principes : En réponse à une intervention, même mineure, le saut simple du n°4 dans une autre couleur (ici, 2♠) est une enchère de rencontre avec au moins 9 cartes dans les deux couleurs.**