

## 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 ♣, 12H à 23HL.

→ L'**intervention à 1♦** de votre partenaire 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 une majeure 4<sup>ème</sup>.

→ 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 de défense » (SEF 2012, page 62).

→ Est soutient à 2♣ l'ouverture d'Ouest. Il promet 8-10HLD (aujourd'hui, à partir de 7HLD), pas de majeure au moins 4<sup>ème</sup>, 5cartes au moins à ♣, dans un jeu irrégulier (sinon, 1SA ?). Voir la fiche [1♣-1♦-?](#). Ce 2♣ élève notablement le niveau des enchères, mais en revanche permet une enchère supplémentaire : contre.

→ 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 reprenez, votre partenaire comprendra que vous avez une « main de forme » avec peu de points.

- Passe            **NF**    0-10HL : jusqu'à 10HL, sans meilleure enchère. Exemple : ♠AV6 ♥8764 ♦42 ♣RD108.
- X                **F**        D'appel (jamais punitif après un fit), 8HL et plus, sans meilleure enchère, 3 ou 4 ♦ possibles, une majeure 5<sup>ème</sup> possible. Appel aux deux couleurs restantes. Ex. : ♠RV64 ♥RV62 ♦432 ♣76. Peut également montrer un jeu inexprimable par une autre enchère (par exemple, fit trop fort pour 3♦).
- 2♦              **NF**    6 à 10HLD, 3 ou 4 cartes à ♦. En principe, pas de majeure 4<sup>ème</sup>. Pour certains, peut cacher un jeu faible, 6-7HLD, tendance barrage. Dans ce cas, il peut coexister une majeure 4<sup>ème</sup>. Exemple : ♠8432 ♥R85 ♦9875 ♣R5 (même avec 4 cartes à ♦, 2♦ et non 3♦, car on possède deux gros honneurs extérieurs à l'atout).
- 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.
- 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 ♣, fit ou semi-fit ♦.
- 3♣              **F**        Cue-bid, 11HLD et plus, avec au moins 4♦, sans majeure 4<sup>ème</sup>.
- 3♦              **F**        8 à 12HLD, 4 ou 5 cartes à ♦, tendance barrage.
- 3♥              **F**        13HLD et plus, 5 cartes à ♥ de bonne qualité, au moins 4♦ (rencontre).
- 3♠              **F**        13HLD et plus, 5 cartes à ♠ de bonne qualité, au moins 4♦ (rencontre).
- 3SA            **NF**    15-18HL, régulière ou non, et surtout 9 levées probables, avec un arrêt ♣.
- 4♣              **F**        11-12HLD, courte à ♣ (sorte de splinter) avec 5 cartes à ♦.
- 4♦              **NF**    Barrage, 12HLD au plus (8H à peu près), 5+ cartes à ♦.
- 4♥              **NF**    7 ou 8 cartes à ♥, de bonne qualité, 10 levées probables.
- 4♠              **NF**    7 ou 8 bonnes cartes à ♠, 10 levées probables. Ex. : ♠RDV9876 ♥D54 ♦R6 ♣8.
- 4SA            **F**        Blackwood, avec un fit à ♦ (attention : peut être confondu avec un 4SA quantitatif).

**Principes : En réponse à une intervention, même mineure,  
le saut simple du n°4 dans une autre couleur (ici, au niveau de 3)  
est une enchère de rencontre avec au moins 9 cartes dans les deux couleurs.**