

## 1♣-1♦-P-1♠-?

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

→ En Sud, vous avez **ouvert d'1♣** en majeure 5<sup>ème</sup> : au moins 3 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 ?).

→ 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 7HL(D). Si Nord a 6 ou 7HL(D), il pourra (peut-être) parler plus tard. L'ouvreur Sud, fort du premier « passe » de Nord, saura exactement la force de son vis-à-vis. 2°) Avec 8 à 10HL(D), Nord peut passer s'il n'a aucune enchère : pas d'arrêt ♦ pour 1SA, par exemple, ou bien au contraire trop de belles cartes à ♦. 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). 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. Sud doit garder ces possibilités à l'esprit.

→ **Est répond 1♠** à son partenaire le n°2. Cette réponse est forcing (si elle ne l'est pas, Ouest doit alerter).

→ **En Sud**, sachant maintenant que votre partenaire peut être nul, vous ne devez parler qu'avec une information importante : soit une troisième zone, 18HL ou plus, soit une très belle distribution unicolore ou bicolore. Si vous vous orientez vers SA, un cue-bid d'une des couleurs adverses indiquera la couleur arrêtée et un problème dans l'autre. C'est la procédure générale lorsque les adversaires ont annoncé 2 couleurs.

→ Dans la séquence ci-dessous, après l'enchère de Sud, le **n°2 Ouest est supposé passer**. Il peut cependant reparler. Les **enchères du deuxième tour du n°2 sont présentées page 2** (il devient Sud).

- Passe NF → 17HL ou plus, sans meilleure enchère. Exemple : ♠AR2 ♥A ♦RV75 ♣A8765.
- X F Contre d'appel, main 18HL au moins avec 3 cartes à ♥, ou main de 21HL et plus avec de longs et beaux ♣. Exemple : ♠87 ♥RDV4 ♦AR6 ♣AV65. Ouest passe, Nord :
  - Passe NF Souhaite jouer 1♠ contré, 7-8HL avec 5 ♠ de mauvaise qualité (pas d'intervention au 1<sup>er</sup> tour).
  - 1SA NF 6 à 10HL (avec 8 à 10HL, on peut avoir passé au premier tour, sans enchère, surtout long à ♦). Exemple : ♠73 ♥RD9 ♦V8732 ♣DV5.
  - 2♣ NF 0 à 7HL, 4 ou 5 cartes à ♣, pas 4 ♥. Ex. : ♠R42 ♥87 ♦7652 ♣10765.
  - 2♥ NF De 0 à 7HL, avec 4 cartes à ♥ (parfois, avec 3 cartes seulement, aucune autre enchère n'est satisfaisante). Exemple : ♠V94 ♥D52 ♦8654 ♣543 → 2♥.
- 1SA NF 18-20HL, régulier, avec arrêts ♦ et ♠ sérieux. Nord peut reparler :
  - 2♣ NF Fit différé à ♣, 5/6 cartes, mais 0 à 5HL(D).
  - 2SA NF 5-6HL, régulier, enchère propositionnelle. Sud : passe ou 3SA (20HL)
  - 3SA NF 7-8HL, régulier.
- 2♣ NF De 17 à 19HL, 6 cartes à ♣ de bonne qualité, bien liées.
- 2♦ SU Sans utilité, par exemple 8 levées visibles à SA si arrêt ♠ en face.
- 2♥ NF 18-20HL et plus, 4/5 cartes à ♥, bicolore avec 6/7 cartes à ♣. Nord choisit.
- 2♠ SU Sans utilité, par exemple 8 levées visibles à SA si arrêt ♦ en face.
- 2SA NF 8 levées visibles (6/7 très beaux ♣), arrêts ♦ et ♠, courte à ♥ possible.
- 3♣ NF 18-20HL, 7 beaux ♣ bien liés.
- 3♦ F Arrêt ♦ : 9 levées visibles à SA si arrêt ♠ en face.
- 3♥ NF 21HL et plus, 5 ♥ de bonne qualité, avec 6 ou 7 beaux ♣. Nord choisit.
- 3♠ F Arrêt ♠ : 9 levées visibles à SA si arrêt ♦ en face.

**Principe : Après intervention et réponse du n°4, si le répondant s'est tu, l'ouvreur ne peut reparler qu'avec un fort jeu ET une information sérieuse.**

## 1♣-1♦-P-1♠-P-?

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

→ En Est, l'adversaire a ouvert d'1♣ en majeure 5<sup>ème</sup> : au moins 3 cartes à ♣, 12H à 23HL. Vous intervenez par une couleur, ici ♦. Vous avez ainsi 8 à 18HL (10 à 18 vulnérable) et 5 cartes au moins à ♦. Ouest passe.

→ Votre partenaire Nord vous répond 1♠, enchère forcing et illimitée avec au moins 4 cartes à ♠ et 8+HL.

→ Est passe, n'ayant plus rien à dire. Il peut cependant détenir jusqu'à 17-18HL, ou même plus, sans bonne enchère. Exemple : ♠AR2 ♥A ♦RV75 ♣A8765. Il faut donc toujours se méfier...

→ En Sud, obligé de reparler, vous devez décrire le mieux possible votre jeu.

- Passe           NF       Vous risquez d'avoir besoin d'un bon avocat... L'enchère de 1♠ est forcing !
- 1SA            NF       8 à 15HL, jeu régulier, au plus 3 ♠, 4 ♥ possibles, arrêt ♣ ou non. Enchère descriptive.  
Exemple : ♠D2 ♥DV7 ♦ARV75 ♣76.
- 2♣             F        16-18HL, cue-bid, sans saut, avec 3 cartes à ♣, sans meilleure enchère.
- 2♦             NF       8-15HL, 6 ♦ de bonne qualité, main irrégulière. Ex. : ♠65 ♥2 ♦ARV1098 ♣RD109.
- 2♥             F        17-19HL, 6+ belles cartes à ♦, 4 ♥ de bonne qualité ou 5 ♥ quelconques.
- 2♠             NF       8 à 12HLD, 4 ♠ (voire 3 cartes, sans meilleure enchère) de bonne qualité.
- 2SA           NF       16 à 18HL, jeu régulier, au plus 2 ♠, 4 ♥ possibles, arrêt ♣.
- 3♣             F        16-18HL (17-20HLD), cue-bid à saut, avec 4 cartes à ♣.
- 3♦             F        16-18HL, 6/7 ♦ de bonne qualité, au plus 2 ♠.
- 3♥             F        16-18HL (17-19HLD), 5 ♥, 6 ou 7 ♦.
- 3♠             NF       16-18HLD, 4 ♠.
- 3SA           NF       9 levées visibles, arrêt ♣, courte à ♠ possible. Ex. : ♠2 ♥A6 ♦ARD7542 ♣D104.
- 4♣             F        Splinter, singleton ♣, (17-20HLD), avec 4 cartes à ♠.
- 4♦             F        16-18HL (17-19H), 6 ♦ de bonne qualité, avec l'As, fit 4<sup>ème</sup> à ♠.
- 4♠             NF       10 levées probables, 4/5 ♠, sans meilleure enchère. Ex. : ♠V7642 ♥4 ♦ARV764 ♣5.

**Principe : Après intervention au niveau de 1 et un changement de couleur du n°4 (ici ♠), le cue-bid de la couleur de l'ouvreur par l'intervenant indique un jeu maximum (16-18HL) : cue-bid sans saut avec 3 cartes à ♠, avec saut pour indiquer 4 cartes.**