

## 1♣-1♦-P-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	1♦	passe	passe
?			

→ 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 », 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.

→ 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 et 3** (il devient Sud).

- Passe      **NF**      Jusqu'à 16HL, sans meilleure enchère. Au moins 2 cartes à ♦ : en effet, court à ♦, le X de réouverture est obligatoire (en cas de passe-trappe de Nord). Exemple : ♠D ♥A72 ♦RV87 ♣RD643.
- X          **F**          Contre d'appel, dit de réouverture, dès 12H si on est court à ♦. Sinon, 16HL ou plus, sans meilleure enchère. Ouest passe, et Nord poursuit :
  - ♦ Passe      **NF**      Souhaite jouer 1♦ contré, 9-10HL avec 5♦ de bonne qualité (passe-trappe).
  - ♦ 1♥        **NF**      De 0 à 7HL, avec au moins 3 cartes à ♥ (parfois, avec 3 cartes seulement, aucune autre enchère n'est satisfaisante). Exemple : ♠V94 ♥D54 ♦8654 ♣543 → 1♥.
  - ♦ 1♠        **NF**      De 0 à 7HL, avec au moins 3 cartes à ♥ (parfois, avec 3 cartes seulement, aucune autre enchère n'est satisfaisante). Exemple : ♠V94 ♥D5 ♦8654 ♣5432 → 1♠.
  - ♦ 1SA       **NF**      6 à 10HL (avec 8 à 10HL, on peut avoir passé au premier tour, sans enchère, surtout long à ♦, sans vouloir jouer 1♦ contré au 2<sup>ème</sup> tour). Ex. : ♠73 ♥RD9 ♦V8732 ♣DV5.
  - ♦ 2♣        **NF**      0 à 7HL, 4 ou 5 cartes à ♣, ni 3♥ ni 3♠. Ex. : ♠87 ♥R2 ♦76542 ♣10765.
- 1♥        **NF**      13 à 17HL, avec 4 ou 5♥ et 5 ou 6♣, sans meilleure enchère (main ne se prêtant pas au contre). Par exemple : ♠32 ♥RDV10 ♦2 ♣RDV1098. Nord choisit passe ou 2♣.
- 1♠        **NF**      13 à 17HL, avec 4 ou 5♠ et 5 ou 6♣, sans meilleure enchère (main ne se prêtant pas au contre). Par exemple : ♠RDV10 ♥32 ♦2 ♣RDV1098. Nord choisit passe ou 2♣.
- 1SA       **NF**      18-20HL, régulier, avec un arrêt ♦ sérieux.
- 2♣        **NF**      De 13 à 17HL, 6 cartes à ♣ bien liées.
- 2♦        **SU**      Sans utilité, par exemple 20-23HL, distribution 4-4-0-5.
- 2♥        **NF**      17-18HL et plus, 5 cartes à ♥, donc bicolore avec 6 cartes à ♣. Nord choisit.
- 2♠        **NF**      17-18HL et plus, 5 cartes à ♠, bicolore avec 6 cartes à ♣. Nord choisit.
- 2SA       **NF**      8 levées visibles (6 beaux ♣) sur entame ♦. Ex. : ♠872 ♥A10 ♦R2 ♣ARDV105.
- 3♣        **NF**      17-18HL, 6 beaux ♣ ou plus, main irrégulière.
- 3♦        **F**        Demande d'arrêt : 9 levées visibles à SA si arrêt ♦ en face.
- 3♥        **NF**      19HL et plus, 5♥ de bonne qualité, avec 6 ou 7 beaux ♣. Nord choisit.
- 3♠        **NF**      19HL et plus, 5♠ de bonne qualité, avec 6 ou 7 beaux ♣. Nord choisit.

**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 devra être en deuxième zone.**

## 1♣-1♦-P-P-X-?

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

→ 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. Vous avez ainsi 8 à 18HL (10 à 18 vulnérable). Votre partenaire Nord passe, avec moins de 8-9HL.

→ Est réveille les enchères par X. Il annonce soit une courte à ♦ (contre de réouverture avec 12H et plus, soit une main de 2<sup>ème</sup> zone, avec 17HL et plus. Il s'agit d'un contre d'appel.

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

- Passe            **NF**      Jusqu'à 16HL, 5 ou 6 cartes à ♦, sans meilleure enchère.
- XX              **NF**      17-19HL, sans meilleure enchère. Exemple : ♠D854 ♥87 ♦ARDV8 ♣A5.
- 1♥              **NF**      17-19HL, 5 ou 6 belles cartes à ♦, 4 ♥ de bonne qualité.
- 1♠              **NF**      17-19HL, 5 ou 6 belles cartes à ♦, 4 ♠ de bonne qualité.
- 1SA             **NF**      17-19HL, 6332, avec 6 ♦ de très bonne qualité, arrêts ♣.
- 2♣              **NF**      Attention, enchère naturelle. 17-19HL, 5 ♣ de bonne qualité, donc bicolore mineur.
- 2♦              **NF**      14-16HL, 6 ♦ de bonne qualité, main irrégulière. Ex. : ♠65 ♥2 ♦ARV1098 ♣RD109.
- 2♥              **NF**      17-19HL, 6 belles cartes à ♦, 5 ♥ de bonne qualité.
- 2♠              **NF**      17-19HL, 6 belles cartes à ♦, 5 ♠ de bonne qualité.
- 2SA             **NF**      8 levées visibles sur entame ♣.
- 3♣              **SU**      Sans utilité, par exemple 17HL et plus, 6 ♣ et 5 ♦.
- 3♦              **NF**      14-16HL, 7 ♦ de bonne qualité, irrégulier. Ex. : ♠A ♥V1097 ♦AV109872 ♣3.

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

## 1♣-1♦-P-P-1♥-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
1♦	passe	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. Vous avez ainsi 8 à 18HL (10 à 18 vulnérable). Votre partenaire Nord passe, avec moins de 8-9HL.

→ Est réveille les enchères par 1♥. Il annonce 13 à 17HL, avec 4 ou 5 cartes à ♥ et 5 ou 6 cartes à ♣, sans meilleure enchère. Notamment, sa main ne se prête pas au contre. Par exemple : ♠32 ♥RDV10 ♦2 ♣RDV1098.

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

- Passe            **NF**      Jusqu'à 17-18HL, sans meilleure enchère.
- X                **NF**      17-19HL, sans meilleure enchère. Exemple : ♠D854 ♥87 ♦ARDV8 ♣A5.

- 1♠ **NF** 17-19HL, 5 ou 6 belles cartes à ♦, 4 ♠ de bonne qualité.
- 1SA **NF** 17-19HL, 6332, avec 6 ♦ de très bonne qualité, arrêts ♣ et ♥.
- 2♣ **NF** 17-19HL, 5 ♣ de bonne qualité, donc bicolore mineur.
- 2♦ **NF** 14-16HL, 6 ♦ de bonne qualité, main irrégulière. Ex. : ♠65 ♥2 ♦ARV1098 ♣RD109.
- 2♥ **NF** 8 levées visibles à SA s'il y a un arrêt ♥ en face.
- 2♠ **NF** 17-19HL, 6 belles cartes à ♦, 5 ♠ de bonne qualité.
- 2SA **NF** 8 levées visibles sur entame ♣ ou ♥.
- 3♣ **SU** Sans utilité, par exemple 17HL et plus, 6 ♣ et 5 ♦.
- 3♦ **NF** 14-16HL, 7 ♦ de bonne qualité, irrégulier. Ex. : ♠A ♥V1097 ♦AV109872 ♣3.

**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.**

1♣-1♦-P-P-1♠-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
1♦	passé	passé	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. Vous avez ainsi 8 à 18HL (10 à 18 vulnérable). Votre partenaire Nord passe, avec moins de 8-9HL.

→ Est réveille les enchères par 1♠. Il annonce 13 à 17HL, avec 4 ou 5 cartes à ♠ et 5 ou 6 cartes à ♣, sans meilleure enchère. Notamment, sa main ne se prête pas au contre. Par exemple : ♠RDV10 ♥32 ♦2 ♣RDV1098.

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

- Passe **NF** Jusqu'à 17-18HL, sans meilleure enchère.
- X **NF** 17-19HL, sans meilleure enchère. Exemple : ♠D854 ♥87 ♦ARDV8 ♣A5.
- 1SA **NF** 17-19HL, 6332, avec 6 ♦ de très bonne qualité, arrêts ♣ et ♥.
- 2♣ **NF** 17-19HL, 5 ♣ de bonne qualité, donc bicolore mineur.
- 2♦ **NF** 14-16HL, 6 ♦ de bonne qualité, main irrégulière. Ex. : ♠65 ♥2 ♦ARV1098 ♣RD109.
- 2♥ **NF** 17-19HL, 5 ou 6 belles cartes à ♦, 4 ♥ de bonne qualité.
- 2♠ **NF** 8 levées visibles à SA s'il y a un arrêt ♠ en face.
- 2SA **NF** 8 levées visibles sur entame ♣ ou ♠.
- 3♣ **SU** Sans utilité, par exemple 17HL et plus, 6 ♣ et 5 ♦.
- 3♦ **NF** 14-16HL, 7 ♦ de bonne qualité, irrégulier. Ex. : ♠A ♥V1097 ♦AV109872 ♣3.

**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.**