

1♣-1♠-P-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	1♠	-	-
?			

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 passe avec différentes sortes de jeu possibles : 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 : 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). 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.

- Passe NF Jusqu'à 15HL, si l'on n'a rien de particulier à dire, avec 3 cartes à ♠ au moins. Avec 2 cartes ou moins à ♠, réveiller par contre si possible, même avec une ouverture minimale (passe-trappe ?). Exemple (J.-C. Quantin, *Le Bridgeur* n°893, avril 2015, p. 32) : ♠V52 ♥RV42 ♦D106 ♣AR2 → passe.
- X F A partir de 16HL (main de 2^{ème} zone) et plus, sans meilleure enchère, donc en principe main régulière. Avec 2 cartes à ♠ ou moins, contrer même avec une ouverture minimale (12H ou 13HL). Ex. : ♠87 ♥RD10 ♦A92 ♣DV1084 → X. Nord annonce sa meilleure couleur, même avec 0 points. Nord ne peut passer que pour transformer le contre en punitif, avec un très beau ♠ (passe Blanche-Neige). Exemple de main de Nord : ♠RV964 ♥V53 ♦R87 ♣R3 → deux « passe » successifs sont meilleurs que 1SA...
- 1SA NF 18-20HL, main régulière. Attention : il est inutile de dire 2SA (mauvais réflexe !). Au moins 1 arrêt et ½ à ♠. Sans arrêt ♠ solide, préférer « contre ». Ex. : ♠AV9 ♥RD9 ♦DV10 ♣AD72 → 1SA.
- 2♣ NF A partir de 17HL, avec au moins 6 cartes correctes à ♣.
- 2♦ NF 17 à 19HL, 4 ou 5 beaux ♦, 6 cartes à ♣.
- 2♥ NF Violent bicolore, 6 ♣ et 5 ♥, parfois 4. 17-19HL au moins (les points dans le bicolore).
- 2♠ F Cue-bid forcing, donc jeu très fort, 20HL et plus, par exemple 0-4-4-5. Rappel : on n'ouvre pas un jeu bi ou tricolore de 2♣ ou 2♦. Ex. : ♠- ♥ADV4 ♦RDV10 ♣ARV106 → 2♠.
- 2SA NF 8 levées visibles sur entame ♠, avec 6 ou 7 cartes maîtresses à ♣. Exemple de main de l'ouvreur : ♠R2 ♥872 ♦A10 ♣ARDV105.
- 3♣ NF 17-19HL, au moins six, plutôt 7 ♣ de bonne qualité bien liés.
- 3♦ NF 5 cartes à ♦ avec 6 ou 7 ♣, couleurs de bonne qualité, avec 3 ou 4 perdantes, donc au moins 16HL. Exemple : ♠4 ♥2 ♦RDV96 ♣RDV1063 → excellente distribution compétitive : 3♦.
- 3♠ F 9 levées visibles avec un arrêt ♠ en face, en général avec 6 ou 7 ♣ maîtres (pour un repli à 4♣ possible par Nord, en l'absence d'arrêt ♠).
- 3SA NF 9 levées visibles sur entame ♠, en général avec 6 ou 7 ♣ maîtres.

Principe : Pour l'ouvreur, reparler après une intervention par une couleur tient compte des jeux possibles possédés par le partenaire. Avec une ouverture minimale, toujours penser au contre muet si l'on possède 0, 1 ou 2 cartes seulement dans la couleur d'intervention : on fera alors un réveil par « contre ».