

1♣-P-2♠- ?

Sud	Ouest	Nord	Est
?	1♣	-	2♠

→ **1♣ est une ouverture SEF**, majeure 5^{ème} – meilleure mineure, qui promet 3 cartes, mais peut provenir de bien des mains différentes : régulière, unicolore, ou bicolore, de 12H à 23HL, donc très imprécise. Si les adversaires jouent un autre système (♦ 4^{ème}, etc.), ils doivent alerter.

→ **Le passe de votre partenaire** n'indique pas forcément un mauvais jeu. Rappelez-vous, passe peut aller de 0 à 17HL, et même quelquefois 18HL. Cette fois, Nord devrait être très faible.

→ **Le saut simple à 2♠ d'Est** promet des ♠ pleins (6 cartes dont 3 honneurs ou 7 dont 2), avec au moins 18HL (16H). C'est une enchère chelemisante, qui, en pratique, impose l'atout (standard français, SEF). Il existe d'autres conventions, qui ne sont pas retenues ici.

→ **En Sud**, vous serez le plus souvent contraint de passer. Cependant, quand les adversaires cherchent un chelem, vous devez vous efforcer d'indiquer une entame éventuelle à votre partenaire, soit au premier tour d'enchère, soit par la suite. Parfois aussi, on peut trouver une bonne couleur de sacrifice. Au premier tour, les couleurs indiquées seront « vraies », au moins 5èmes ou 6èmes, permettant un sacrifice sans trop de risque de contre *adverse*. Dans le déroulement des enchères, surveillez les enchères artificielles, contrôles, réponses au Blackwood, qui vous permettront peut-être de contrer pour indiquer une bonne entame (contre dit « contre d'entame »).

- Passe **NF** 0 à 15HL environ, sans meilleure enchère, notamment avec les couleurs adverses...
- X **F** Appel, avec 4 cartes au moins à ♦ et 4 cartes au moins à ♥, jeu irrégulier, plus faible qu'un contre sur l'ouverture ou même qu'un contre en sandwich. Non vulnérable, 8H suffisent. Vulnérable, 10H sont préférables (attention au contre à bas niveau).
- 2SA **F** Bicolore inverse, 10HL et plus, 5+ ♦ et 5+ ♥.
- 3♣ **NF** Barrage avec 7/8 cartes à ♣ de bonne qualité.
- 3♦ **NF** Barrage, sept cartes à ♦ de bonne qualité.
- 3♥ **NF** Barrage, sept cartes à ♥ de bonne qualité.
- 3♠ **SU** Sans utilité, par exemple espoir de manche, 14+ HL avec 5+ ♦ et 5+ ♥.

**Principe : Quand les adversaires cherchent un chelem,
les interventions sont destinées à les gêner au maximum,
et aussi à indiquer une entame au partenaire.**