

1♣-P-P-1♦-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	-	-	1♦
?			

→ Vous avez ouvert d'1♣ en meilleure mineure. Le « passe » de votre partenaire indique une main quasi-nulle (0 à 4HL, pas d'As¹). N'oubliez pas qu'il peut reparler par la suite, indiquant ainsi une couleur longue de 6 voire 5 cartes, dans une main de 3H ou moins.

→ L'adversaire intervient en réveil par une couleur. Il n'a (en principe... c'est un adversaire !) pas l'ouverture. Votre partenaire ayant moins de 5HL, vous ne reprenez donc que si vous avez quelque chose à dire : main de 2^{ème} zone, couleur longue, beau bicolore, etc. Sinon, laissez Ouest s'exprimer éventuellement. N'oubliez pas qu'il peut avoir passé avec l'ouverture, jusqu'à 17H, s'il n'a pas la main d'un « contre ».

- Passe NF Jusqu'à 17HL, si l'on n'a rien de particulier à dire. On est en effet minoritaire en points.

- X F A partir de 18HL et plus, sans meilleure enchère, ou de 20 points. Ex. : ♠983 ♥AD ♦R42 ♣ARD76. On peut aussi être court dans la couleur du réveil, ♦, avec un tricolore (à partir de 15-16H). Nord ne peut en aucun cas passer si Ouest « passe ». A l'inverse, sans couleur 5^{ème}, il peut se taire sur une enchère d'Ouest.

- 1♥ NF 17-19HL, 4 cartes à ♥ de bonne qualité avec 5 ou 6 ♣. On est donc bicolore 5-4 ou 6-4. Nord choisit de passer s'il possède DEUX cartes de plus dans la deuxième couleur, sinon, il revient à 2♣.

- 1♠ NF 17-19HL, 4 cartes à ♠ de bonne qualité avec 5 ou 6 ♣. On est donc bicolore 5-4 ou 6-4. Nord choisit de passer s'il possède DEUX cartes de plus à ♠, sinon, il revient à 2♣.

- 1SA NF 18-20HL, main régulière. Arrêt. Attention : il est inutile de dire 2SA (mauvais réflexe !).

- 2♣ NF De 14 à 19HL, avec au moins 6 cartes (quelconques) à ♣.

- 2♦ NF Enchère sans utilité (SU), cue-bid, non répertorié. Par exemple : 20HL et +, 6331 court à ♦.

- 2♥ NF 17-19HL, 5 cartes à ♥ avec 6 ou 7 ♣. On est donc bicolore 6-5 ou 7-5.

- 2♠ NF 17-19HL, 5 cartes à ♠ avec 6 ou 7 ♣. On est donc bicolore 6-5 ou 7-5.

- 2SA SU Non répertorié. A ne pas annoncer avec 18H et plus, car 1SA suffit.

- 3♣ NF 17-19HL, au moins six, plutôt 7 ♣ de bonne qualité et bien liés.

- 3♦ SU Cue-bid à saut non répertorié.

- 3♥ NF 5 cartes à ♥ et 6 ou 7 ♣, avec 3 ou 4 perdantes seulement. Ex. : ♠3 ♥RDV107 ♦2 ♣ARV1097.

- 3♠ NF 5 cartes à ♠ et 6 ou 7 ♣, de bonne qualité, avec 3 ou 4 perdantes seulement. Exemple : ♠RDV107 ♥3 ♦2 ♣ARV1097.

Principe : Pour l'ouvreur, reparler après réveil par une couleur tient compte de la « nullité » de son partenaire. Il ne parle donc qu'avec un jeu fort ou très distribué.

1♣-P-P-1♦-P-? :

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
Passe	Passe	1♦	Passe
?			

→ Est, à votre droite, a ouvert d'1♣ en meilleure mineure, et vous avez passé. Rappel : vous pouvez passer avec toutes les mains qui ne se prêtent pas à une intervention : 0 à 7HL, 8 à 12H sans couleur cinquième annonçable,

¹ Rappel : Avec 5HL, votre partenaire DOIT se manifester, l'enchère d'1♦ pouvant servir d'enchère fourre-tout s'il n'a pas mieux.

13 à 17HL sans les possibilités d'un contre ou d'une intervention. Dans la séquence étudiée, Ouest étant « nul » et Est ayant passé à son second tour de parole, vous serez souvent dans la dernière situation (13 à 17HL).

→ Ouest n'a pas plus de 4HL, en principe (mais il s'agit d'un adversaire...).

→ Votre partenaire Nord intervient en réveil par une couleur. Il n'a pas l'ouverture (max 13HL), car alors il aurait contré « toute distribution ». Sa main va donc de 7 à 13HL. En pratique, comptez une main de 8 à 12HL.

→ Est passe, parce qu'il n'a rien à rajouter. Mais n'oubliez pas qu'il peut avoir un jeu fort de 17HL avec du ♦.

→ Pour vous, il n'est pas question de parler avant au moins 8H ou 9HL(D), votre partenaire étant plutôt faible.

- Passe NF Jusqu'à 12HL, si l'on n'a rien à dire (pas de majeure). Ex. : ♠RDV ♥R32 ♦D5 ♣87642.
- 1♥ NF 9 à 12HL, 4 cartes ou plus à ♥, max 2 cartes à ♦. Ex. : ♠ R32 ♥V7432 ♦65 ♣RDV, minimum.
- 1♠ NF 9 à 12HL, 4 cartes ou plus à ♠, max 2 cartes à ♦. Ex. : ♠ V7432 ♥R32 ♦65 ♣RDV, minimum.
- 1SA NF 12-14HL, régulier, arrêt ♣, 4 cartes dans une majeure possible.
- 2♣ F Cue-bid, 15HL(D) et plus avec ou sans fit (3+ ♦) ni meilleure enchère. Attention, seule enchère forçant, indiquant un très beau jeu sans intervention possible.
- 2♦ NF Compétitif, 10-12HLD, 3 ou 4 cartes à ♦.
- 2♥ NF 12-14HLD, 5 ou 6 ♥ de mauvaise qualité (pas d'intervention), avec 4 ♦ (rencontre). Exemple : ♠R3 ♥V98742 ♦AV65 ♣9 → 2♥.
- 2♠ NF 12-14HL, 5 ou 6 ♠ de mauvaise qualité (pas d'intervention), avec 4 ♦ (rencontre).
- 2SA NF 15-16HL, régulier, arrêts ♣, maximum 6 cartes en majeures.
- 3♣ SU Non répertorié, sans utilité. Par exemple, 13HL et +, 4/5 ♦, 5/6 ♣ ?
- 3♦ NF Exprime une main dont le seul espoir de manche est à ♦. Il y a donc au moins 10-11H, c'est-à-dire 15-16HLD avec 5 ♦, et au plus 3 ♥ ou 3 ♠.
- 3M SU Non répertorié. Par exemple, 15HL et +, 4/5 ♦, 5/6 ♣, courte dans la M (sorte de splinter).
- 3SA NF 16 à 17HL, régulier avec arrêt double ♣, et au maximum 3 cartes dans chaque majeure.

Principe : En réponse à un réveil à la couleur, qui n'a pas l'ouverture, on n'espérera une manche qu'avec un fit sérieux.

1♣-P-P-1♦-X-?

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

→ Est, à votre droite, a ouvert d'1♣ en meilleure mineure, et vous avez passé. Rappel : vous pouvez passer avec toutes les mains qui ne se prêtent pas à une intervention : 0 à 7HL, 8 à 12H sans couleur cinquième annonçable, 13 à 17HL sans les possibilités d'un contre ou d'une intervention.

→ Ouest n'a pas plus de 4HL, en principe (mais il s'agit d'un adversaire...).

→ Votre partenaire Nord intervient en réveil par une couleur. Il n'a pas l'ouverture (max 13HL), car alors il aurait contré « toute distribution ». Sa main va donc de 7 à 13HL. En pratique, comptez une main de 8 à 12HL.

→ Est X, indiquant certainement une main très forte, autour de 18-19H, demandant à son partenaire « nul » de se décrire tout de même.

- Passe NF 0 à 12HL, sans meilleure enchère « positive » : voir venir l'enchère d'Ouest.
- 1♥ NF 8HLet +, 5 cartes ou plus à ♥ obligatoires. Sinon, attendre...
- 1♠ NF 8HLet +, 5 cartes ou plus à ♠ obligatoires. Sinon, attendre...
- 1SA NF 9-12HL, 2 cartes à ♦ minimum. Main régulière, points répartis dans les autres couleurs. Enchère dangereuse. Exemple : ♠RV3 ♥DV9 ♦V52 ♣R1032 → 1SA meilleur que 2♦.
- 2♣ SU Sans utilité, cue-bid. Pourrait indiquer un bicolore majeur 5+-5+ maximum n'ayant pas donné lieu à un Michaël cue-bid au premier tour. Ex. : ♠V8642 ♥D109765 ♦- ♣AV.

- 2♦ NF Enchère compétitive, avec au moins 3 cartes à ♦, et 10 à 12HLD. On défendra jusqu'au niveau permis pas la Loi de atouts.
 - 2♥ NF Barrage avec au moins 6 cartes, et un « parachute » à ♦ souhaitable. Ex. : ♠8 ♥DV98754 ♦V54 ♣D42.
 - 2♠ NF Barrage avec au moins 6 cartes, et un « parachute » à ♦ souhaitable.
 - 2SA SU Sans véritable utilité. Truscott barrage avec 4+ cartes à ♦, et 6 à 10HLD ?
 - 3♣ F Cue-bid à saut, sans utilité ? Main « limite » de manche, 4 cartes à ♦ et 13+ HLD ?.
- Exemple : ♠7 ♥DV8 ♦D10876 ♣RV75 → 3♣ : peut-on jouer 5♦ ?
- 3♦ NF 4 cartes, et 11-12HLD (Truscott inversé ?).

Principe : Après un réveil du partenaire à la couleur et un contre de l'ouvreur indiquant un jeu fort, la manche n'est possible qu'à la couleur, avec un excellent fit.

1♣-P-P-1♦-X-P-?

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

→ Votre partenaire a ouvert d'1♣ en meilleure mineure. Votre « passe » indique une main quasi-nulle (0 à 4HL, pas d'As²). Vous pouvez évidemment reparler à partir du tour suivant, si la parole vous revient.

→ L'adversaire intervient en réveil par une couleur. Il n'a (en principe... c'est un adversaire !) pas l'ouverture.

→ Nord a aussitôt contré, indiquant une main à partir de 18HL et plus, sans meilleure enchère, ou de 20 points toute distribution. Ex. : ♠R42 ♥AD ♦983 ♣ARD76. Nord peut aussi être court dans la couleur du réveil, ♦, avec un tricolore (à partir de 15-16H).

→ Sud ne peut pas passer si Est « passe », même (surtout...) avec 0 point. A l'inverse, sans couleur 5^{ème}, il peut se taire si Est produit une enchère. Ici, Est a passé, il ne peut donc pas être question de passer, sauf avec un « champ » de ♦, transformant ainsi le contre d'appel en punitif.

- Passe NF 3 ou 4HL, avec au moins 5 ♦ liés (2 levées minimum). Ex. : ♠9 ♥V43 ♦V10972 ♣9732. Avec les 18-19HL de Nord, 1♦ ne gagnera pas, et il n'y a probablement pas de contrat en Nord-Sud.
- 1♥ NF 0 à 4HL, 4 cartes ou plus à ♥, parfois 3 si l'on a 4 cartes à ♦.
- 1♠ NF 0 à 4HL, 4 cartes ou plus à ♠, parfois 3 si l'on a 4 cartes à ♦.
- 1SA NF 4HL (parfois 3), avec 4 cartes à ♦ dont un arrêt sûr. Exemple : ♠103 ♥85 ♦DV864 ♣9732.
- 2♣ NF 0 à 4HL, au moins 4 cartes à ♣, sans 4 cartes en majeure.
- 2♦ NF Cue-bid, au moins 5-5 en majeure : « choisis ta majeure ». Ex. : ♠109543 ♥D10752 ♦64 ♣2. Avec une telle main, il est bien joué de passer au premier tour, pour attendre le réveil de l'adversaire.
- 2♥ NF 6 cartes, un singleton souhaitable. Ex. : ♠8 ♥V107543 ♦V54 ♣542.
- 2♠ NF 6 cartes, un singleton souhaitable.
- 2SA SU Non répertorié. Enchère quasi-impossible.
- 3♣ NF 6 cartes, et 4-5HLD (pas de soutien initial). Exemple : ♠9 ♥104 ♦987 ♣V87532.

Principe : Après un passe en réponse à l'ouverture, et après un contre (fort) de l'ouvreur, une main « nulle » doit être bien réexaminée, pour découvrir la meilleure description.

² Rappel : Avec 5HL, vous devez vous manifester, l'enchère d'1♦ pouvant servir d'enchère fourre-tout si vous n'avez pas mieux.