

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 (13H au plus). Votre partenaire ayant moins de 5HL, vous ne reparlez 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.
 - 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** 17-19HL, 5 cartes à ♦ avec 6 ou 7 ♣. On est donc bicolore (cher) 6-5 ou 7-5.
 - 2♥ **NF** 17-19HL, 5 cartes à ♥ avec 6 ou 7 ♣. On est donc bicolore (cher) 6-5 ou 7-5.
 - 2♠ **NF** Enchère sans utilité (SU), cue-bid, non répertorié. Par exemple : 20HL et +, 6331 court à ♠.
 - 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♦ **NF** Violent bicolore cher, 5 cartes à ♦ et 6 ou 7 ♣, avec 3 ou 4 perdantes seulement.
- Exemple : ♠3 ♥2 ♦RDV107 ♣ARV1097.
- 3♥ **NF** Violent bicolore cher, 5 cartes à ♥ et 6 ou 7 ♣, avec 3 ou 4 perdantes seulement.

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, 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...).

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.

→ 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. Ex. : ♠D5 ♥RDV ♦R32 ♣87642.
- 1SA **NF** 12-14HL, régulier, arrêt ♣, 4 cartes à ♥ possibles.
- 2♣ **F** Cue-bid, 15HL(D) et plus avec ou sans fit ♠, ni meilleure enchère. Attention, seule enchère forcing, indiquant un très beau jeu sans intervention possible. Jeu de « passe » au premier tour.
- 2♦ **NF** 11-13HLD, 5 ou 6 ♦ de mauvaise qualité (pas d'intervention).
- 2♥ **NF** 11-13HLD, 5 ou 6 ♥ de mauvaise qualité (pas d'intervention).
- 2♠ **NF** Compétitif, 8-12HLD, 3 ou 4 cartes à ♠. Avec 4 cartes, on « défendra » jusqu'à 3♠.
- 2SA **NF** 15-16HL, régulier, arrêts ♣, pas 4 cartes à ♥, en principe 2 cartes à ♠.
- 3♣ **SU** Cue-bid à saut, non répertorié, sans utilité. Par exemple, 13HL et +, 4/5 ♠, 5/6 ♣ ?
- 3♦ **SU** Non répertorié. Par exemple, 15HL et +, 4/5 ♠, 5/6 ♣, courte à ♦ (sorte de splinter).
- 3♥ **SU** Non répertorié. Par exemple, 15HL et +, 4/5 ♠, 5/6 ♣, courte à ♥ (sorte de splinter).
- 3♠ **NF** Exprime une main d'espoir de manche à ♠, donc au moins 11-12HLD, avec 4 ♠.
- 3SA **NF** 16H à 17HL, régulier avec arrêt double ♣, et au maximum 2 ♠ et 3 ♥.

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 *contre*, 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.
- 1SA **NF** 9-12HL, 2 cartes à ♠. Main régulière, points répartis dans les autres couleurs. Enchère dangereuse. Exemple : ♠V9 ♥RV3 ♦DV52 ♣R1032 → 1SA.
- 2♣ **SU** Sans utilité, cue-bid. Pourrait indiquer un bicolore 5+-5+ maximum dans les autres couleurs n'ayant pas donné lieu à un Michaël cue-bid au premier tour. Ex. : ♠- ♥V8642 ♦D109765 ♣AV.
- 2♦ **NF** 8HL et +, 5 cartes ou plus à ♦.
- 2♥ **NF** 8HL et +, 5 cartes ou plus à ♥.
- 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.
- 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 : ♠D10876 ♥7 ♦DV8 ♣RV75 → 3♣ : peut-on jouer 4♠ ?
- 3♦ **NF** Barrage avec au moins 6 cartes, et un « parachute » à ♠ souhaitable.
- 3♥ **NF** Barrage avec au moins 6 cartes, et un « parachute » à ♠ souhaitable.
- 3♠ **NF** 4 cartes, et 11-12HLD (Truscott).

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

→ En Sud, vous ne pouvez pas passer si Est « passe », même (surtout...) avec 0 point. A l'inverse, sans couleur 5^{ème}, vous pouvez vous 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. : ♠V10972 ♥9 ♦V43 ♣9732. Avec les 18-19HL de Nord, 1♠ ne gagnera pas, et il n'y a probablement pas de contrat en Nord-Sud.
- 1SA **NF** 4HL (parfois 3), avec 4 cartes à ♠ dont un arrêt sûr. Exemple : ♠DV106 ♥103 ♦854 ♣9732.
- 2♣ **NF** 0 à 4HL, au moins 4 cartes à ♣, sans 4 cartes à ♠.
- 2♦ **NF** 6 cartes, un singleton souhaitable. Ex. : ♠V54 ♥8 ♦V107543 ♣542.
- 2♥ **NF** 6 cartes, un singleton souhaitable.
- 2♠ **NF** Cue-bid, bicolore au moins 5-5 dans les autres couleurs : « choisis ta couleur ». Ex. : ♠42 ♥109543 ♦D10752 ♣2. Avec une telle main, il est bien joué de passer au premier tour, pour attendre le réveil de l'adversaire.
- 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.