

1♣-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
?			

→ 1♣, ouverture de l'adversaire, est normalement celle du SEF, « meilleure mineure », comportant donc au minimum 3 cartes, avec 12H à 23HL. Si ce n'était pas le cas, le partenaire Ouest de l'ouvreur doit alerter (« ♦ 4^{ème} », par exemple).

→ Rappel : Toute intervention à la couleur comporte obligatoirement 5 cartes au moins. L'intervention du n°2, Sud dit l'intervenant, commence à 8H, sans limite évidemment. Mais, et c'est très important, le n°2 peut passer jusqu'à 17H et même 18HL si sa main ne se prête à aucune intervention, par exemple si la couleur qu'il s'apprête à nommer vient d'être annoncée à sa droite. A partir de 18H, l'intervenant dispose du Contre « toute distribution », quelle que soit sa main. Passe peut donc aller de 0 à 17H !

→ La force de l'intervention ne dépend pas de la vulnérabilité. On peut tout de même dire que non vulnérable (NV), on peut descendre l'intervention à 8HL au lieu de 9, et que vulnérable (V), il vaudrait mieux posséder 10HL.

→ L'astérisque * indique que l'enchère doit être alertée.

- Passe **NF** Toujours de 0 à 7HL. A partir de 8HL, l'intervention dépend de la forme de sa main. Passe peut exister jusqu'à 17H. Ex. : Après l'ouverture de 1♣, avec ♠AD ♥ARV ♦R875 ♣7432 → Passe.
- X **F** D'appel. Promet formellement l'ouverture, donc ≥ 12H ou 13HL, sans limite supérieure. Contre « toute distribution » à partir de 18H ou 19HL. Toute autre enchère est donc limitée à 17H ou 18HL. Répartition adéquate (idéal 4441 avec 1♣), court à ♣ (max 2 cartes avec 12-13H), 3 cartes à ♣ avec 14-15H, 4 cartes acceptées si 16-17H. Avec 12-13H, toujours les majeures 4-4. Avec ≥ 14H, 7 cartes (4-3) en majeure. Avec une majeure 5^{ème}, toujours préférer l'enchère de 1M au Contre. Avec une mineure 5^{ème} (♦) de mauvaise qualité, et si par ailleurs un Contre est possible, celui-ci est admis. Ex. : ♠RD42 ♥AD10 ♦DV852 ♣4 → X.
- 1♦ **NF** 8 à 18HL (10-18HL si V), 5 cartes à ♦, de très bonne qualité si 8 à 12HL, 5 cartes quelconques de 13 à 18HL. Une ou deux majeures de 4 cartes peuvent coexister.
- 1♥ **NF** 8 à 18HL (10-18HL si V), 5 cartes à ♥, de très bonne qualité si 8 à 12HL, 5 cartes et plus quelconques au-dessus. Ne nie pas 4 cartes à ♠.
- 1♠ **NF** 8 à 18HL (10-18HL si V), 5 cartes à ♠, de très bonne qualité si 8 à 12HL, 5 cartes et plus quelconques au-dessus. Ne nie pas 4 cartes à ♥, ou même 5 cartes (bicolore 5-5 non annoncé par la convention « Michael précisé »).
- 1SA **NF** 16 à 18H ou 17 à 19HL (intervention dangereuse), main régulière, 4333, 4432, ou 5332, au moins 1 ½ arrêt à ♣. Avec un très beau ♣ 6^{ème}, préférer 2♣.
- 2♣ **NF** Naturel, 6 cartes à ♣ très belles avec 8 à 12HL, ou seulement belles avec 13 à 18HL. Exemple : ♠2 ♥76 ♦A1087 ♣RD10985 → 2♣.
- 2♦* **F** Conventionnel (le 2♦ naturel n'existe plus), Michaël précisé : bicolore 5+♦ - 5+♥ (les deux couleurs restantes les moins chères). Points concentrés dans le bicolore, à partir de 10HL NV, 12HL V. Pour certains, barrage avec 6♦. (rare et alerté).
- 2♥* **NF** Identique à l'ouverture de 2 faible à ♥. Barrage avec 6 cartes, 12HL au maximum. A partir de 13HL, intervenir par 1♥ même avec 6 cartes ou plus.
- 2♠* **NF** Identique à l'ouverture de 2 faible à ♠. Barrage avec 6 cartes, 12HL au maximum. A partir de 13HL, intervenir par 1♠ même avec 6 cartes ou plus.
- 2SA* **F** Conventionnel, Michaël précisé : bicolore 5+♦ - 5+♥ (les deux couleurs restantes les moins chères). Points concentrés dans le bicolore, à partir de 8H NV, 10H vulnérable. Attention si l'on joue le Michaël non précisé ancienne manière : montrait un bicolore majeur 5-5 (enchère moderne : 2♦).
- 3♣ **NF** Barrage, en principe au moins 7 cartes de bonne qualité. 9H au maximum. Attention : pour certains joueurs, 3♣ demande un arrêt pour jouer 3SA. Pour d'autres encore, 3♣* est un bicolore 5♦ - 5♠.
- 3♦ **NF** Barrage, 6 ou 7♦ liés (2 perdantes max à ♦), 9H max. Ex. : ♠2 ♥76 ♦DV10953 ♣R104.
- 3♥ **NF** Barrage, 6 ou 7♥ liés, 9H max.
- 3♠ **NF** Barrage, 6 ou 7♠ liés, 9H max.
- 3SA **NF** 9 levées visibles sur entame ♣. Exemple : ♠A2 ♥108 ♦ARDV875 ♣R4.
- 4♦ **NF** Barrage, avec 8 ou 9♦ de bonne qualité liés.
- 4♥ **NF** Barrage, avec 7 ou 8 cartes de bonne qualité liées.
- 4♠ **NF** Barrage, avec 7 ou 8 cartes de bonne qualité liées.
- 4SA* **F** Violent bicolore en mineures, en principe 11 cartes (6-5), 8+H NV, 10+H vulnérable.

Principe : Sur une ouverture, une intervention à la couleur est imprécise, de 8 à 18HL. Contre promet l'ouverture, donc 12H ou 13HL au moins, sans limite supérieure.