

1♣-X-1SA-?

| Sud | Ouest | Nord | Est |
|-----|-------|------|-----|
| ? | 1♣ | X | 1SA |

Note : Développements inspirés de l'article de J. P. Desmoulins, *Le Bridgeur n°814*, février 2008.

→ **L'ouvreur Ouest** a ouvert d'1♣, en majeure 5^{ème}, meilleure mineure (dans les autres cas Est doit alerter...). Il possède au moins 3 cartes à ♣, 12H à 23HL.

→ **L'intervention de votre partenaire** est un contre d'appel qui promet formellement l'ouverture, donc ≥ 12H ou 13HL, sans limite supérieure. Ce contre serait « toute distribution » à partir de 18H ou 19HL (très rare ici, où Est répond 1SA...). La répartition idéale du contreur Nord serait 4441 avec 1♣. En réalité, le nombre de ♣ admis dépend de la force du jeu : court à ♣ (max 2 cartes) avec 12-13H, 3 cartes à ♣ avec 14-15H, 4 cartes acceptées si 16-17H. Avec 12-13H, les majeures sont toujours 4-4. Avec ≥ 14H, 7 cartes (4-3) en majeures. Avec une majeure 5^{ème}, on aurait toujours préféré 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. Exemple : ♠RD42 ♥AD10 ♦DV852 ♣4 → X.

→ ATTENTION : **La réponse d'1SA d'Est** (8 à 10H, main régulière sans majeure 4ème) à l'ouvreur indique que le camp adverse a au moins 20H. Nord ayant au moins 12H, vous aurez rarement plus de 8 points. Il n'y aura donc pratiquement jamais de recherche d'un chelem (sauf réponse de 1SA fantaisiste).

→ Votre **réponse au contre** de votre partenaire tiendra compte du fait que vous connaissez chez lui la valeur d'une ouverture. Si votre camp a la majorité des points d'honneurs, vous pouvez contrer punitivement.

- Passe **NF** 0-8HL, voire 10HL, sans meilleure enchère. Laissons le partenaire réveiller..
- X **NF** Punitif, 9H et +. Le camp est majoritaire en points. Ex. : ♠V75 ♥D3 ♦R1075 ♣DV108 (bonne opposition dans la couleur d'ouverture souhaitable avec 9-10H seulement).
- 2♣ **F** Cue-bid de l'ouverture, à partir de 6HL(D) au minimum (il faut se battre!), appel aux majeures (le contreur a forcément une ou deux majeures 4èmes). Exemple : ♠V1075 ♥RV103 ♦8753 ♣2.
- 2♦ **NF** A partir de 4 cartes à ♦, plus souvent 5 cartes, couleur convenable, compétitive, 4 à 7 points H pouvant suffire pour « se battre ».
- 2♥ **NF** A partir de 4 cartes à ♥, plus souvent 5 cartes, couleur convenable, compétitive, 4 à 7 points H pouvant suffire pour « se battre ».
- 2♠ **NF** A partir de 4 cartes à ♠, plus souvent 5 cartes, couleur convenable, compétitive, 4 à 7 points H pouvant suffire pour « se battre ». Exemple : ♠DV972 ♥D43 ♦V72 ♣104 → 2♠ (évident !).
- 2SA **F** Attention : forcing. Main nécessairement irrégulière (puisqu'on n'a jamais plus de 9-10 points H), souvent à base d'une longue mineure, sans meilleure enchère. Ex. : ♠AV4 ♥V53 ♦DV108732 ♣-.
- 3♣ **F** Cue-bid à saut, sans utilité. Par exemple 11-12HL, avec au moins 4 ou 5 ♥ et 4 ou 5 ♠.
- 3♦ **NF** 5 cartes à ♦ et 8 à 10HL, comme si le n°3 n'avait pas répondu à l'ouverture.
- 3♥ **NF** 5 cartes à ♥ et 8 à 10HL, comme si le n°3 n'avait pas répondu à l'ouverture. Exemple : ♠R6 ♥DV1082 ♦D1093 ♣42.
- 3♠ **NF** 5 cartes à ♠ et 8 à 10HL, comme si le n°3 n'avait pas répondu à l'ouverture.
- 4♥ **NF** Jeu très irrégulier, majeure longue (6 cartes). Exemple : ♠D7 ♥RD9642 ♦4 ♣R752.
- 4♠ **NF** Jeu très irrégulier, majeure longue (6 cartes). Exemple : ♠RV10763 ♥A43 ♦D75 ♣2.

Principes : En réponse à un contre sur l'ouverture d'1♣, si le n°3 annonce 1SA, il convient de « se battre », même avec un jeu assez faible. A partir de 9H, penser à la possibilité d'un nouveau contre, punitif.