

1♣-X-P-1♦-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	X	passe	1♦
?			

→ En Sud, vous avez ouvert d'1♣ en majeure 5^{ème} : au moins 3 cartes à ♣, 12H à 23HL.

→ L'intervention de votre adversaire par *contre* (d'appel, avec en principe 12H ou plus) a entraîné une réponse faible (moins de 8HL) d'Est.

→ Le « passe » de votre partenaire Nord est ambigu et pourrait cacher un peu de jeu (jusqu'à 9HL), sans enchère satisfaisante), d'autant qu'Est parlera presque toujours et que donc la parole lui reviendra, même si vous passez. Vous ne reparlez donc qu'avec une information sérieuse à donner et/ou des points suffisants.

→ On suppose ici que si Sud parle, Ouest passe et Nord-Sud poursuivent les enchères. Ouest peut en réalité parfois reparler. Ces enchères d'Ouest sont décrites de la page 2 à 5, en fonction des redemandes de l'ouvreur. Dans cette présentation, Ouest a été mis en Sud, car le camp Nord-Sud reprend alors l'initiative. Mais les développements ultérieurs ne sont pas tous détaillés, les possibilités trop nombreuses dépassant le cadre de ce dictionnaire.

- **Passe** **NF** Jusqu'à 17HL, sans meilleure enchère. Exemple : ♠6 ♥R42 ♦AD87 ♣ADV54.
- **X** **NF** Contre d'appel, 17HL et plus, tricolore court à ♦. Ou bien 19HL et plus. Après passe d'Ouest, Nord répond au *contre* :
 - ♦ **Passe** **NF** Souhaite jouer 1♦ contré, rare (avec au moins 6 ou 7HL et du ♦).
 - ♦ **1♥** **NF** 0 à 5HL, 3 ou 4 cartes à ♥.
 - ♦ **1♠** **NF** 0 à 5HL, 3 ou 4 cartes à ♠.
 - ♦ **1SA** **NF** 5-6HL, arrêt ♦.
 - ♦ **2♣** **NF** 0 à 5HLD, à partir de 3 cartes à ♣, sans meilleure enchère.
 - ♦ **2♦** **F** Cue-bid maximum, sans meilleure enchère, 7-9HL.
 - ♦ **2♥** **NF** 6-8HL, 4 cartes ou plus à ♥.
 - ♦ **2♠** **NF** 6-8HL, 4 cartes ou plus à ♠.
 - ♦ **2SA** **NF** Maximum 7-8HL, arrêt ♦.
- **1♥** **NF** 16-18HL, bicolore, 4♥ et 5 ou plus à ♣, de bonne qualité. Ouest passe. Nord poursuit :
 - ♦ **Passe** **NF** 0 à 6HL, 3+♥, sans meilleure enchère. Ex. : ♠R842 ♥873 ♦V982 ♣42.
 - ♦ **1♠** **NF** 5 à 6HL, 5 cartes à ♠.
 - ♦ **1SA** **NF** 5 à 6HL, arrêt ♦, main régulière, au plus 3 cartes à ♥.
 - ♦ **2♣** **NF** Préférence avec 0 à 5HL, au moins 3♣, au plus 3♥.
 - ♦ **2♦** **F** Cue-bid, maximum, avec 7-8HL, sans meilleure enchère.
 - ♦ **2♥** **NF** 5-6HLD, 4+ cartes à ♥. Avec revalorisation à 7 à 9HLD, 3♥.
- **1♠** **NF** 16-18HL, bicolore, 4 cartes à ♠ et 5+ à ♣, de bonne qualité. Ouest passe. Nord poursuit :
 - ♦ **Passe** **NF** 0 à 6HL, 3+♠, sans meilleure enchère. Ex. : ♠873 ♥R842 ♦V982 ♣42.
 - ♦ **1SA** **NF** 5 à 6HL, arrêt ♦, main régulière, au plus 3 cartes à ♠.
 - ♦ **2♣** **NF** Préférence avec 0 à 5HL, au moins 3♣, au plus 3♠.
 - ♦ **2♦** **F** Cue-bid, 7-8HL, sans meilleure enchère.
 - ♦ **2♥** **NF** 5-6HL, 5 cartes et plus à ♥, misfitté ♣ et ♠.
 - ♦ **2♠** **NF** 5-6HLD, 4+ cartes à ♠. Avec 4+ cartes à ♠, main revalorisée à 7-9HLD : 3♠.
- **1SA** **NF** 18-20HL, régulier, avec un arrêt ♦ sérieux. Ouest passe. Nord poursuit :
 - ♦ **Passe** **NF** 0 à 6HL, sans meilleure enchère.
 - ♦ **2♣** **F** Stayman, 5HL et plus. Ex. : ♠R654 ♥R8 ♦6542 ♣542.
 - ♦ **2♦** **F** 0 à 8HL, Texas ♥. Développement habituel.
 - ♦ **2♥** **F** 0 à 8HL, Texas ♠. Développement habituel.
 - ♦ **2♠** **F** 0 à 8HL, Texas ♣ (6 cartes au moins). Développement habituel.
 - ♦ **2SA** **NF** 6HL, main régulière.
 - ♦ **3SA** **NF** 7+HL, main régulière, ni 4♥ ni 4♠.
- **2♣** **NF** De 13 à 17HL, 6 cartes à ♣ bien liées. Ouest passe. Nord poursuit :
 - ♦ **Passe** **NF** 0 à 6HL, sans meilleure enchère.
 - ♦ **2♦** **F** Cue-bid, maximum (7-9HL), sans meilleure enchère.
 - ♦ **2♥** **NF** 5-6HL, 6+♥ de mauvaise qualité. Ex. : ♠872 ♥V1087532 ♦D104 ♣-.
 - ♦ **2♠** **NF** 5-6HL, 6+♠ de mauvaise qualité (absence de réponse au 1^{er} tour).
 - ♦ **2SA** **NF** 7-8HL, main régulière avec arrêts.
 - ♦ **3♣** **NF** 7-8HLD, main régulière, au moins 3 cartes à ♣.

- 2♦ SU Sans utilité, par exemple demande d'arrêt : 8 levées visibles à SA si arrêt ♦ en face.
- 2♥ NF 17-18HL, 5 cartes à ♥, donc bicolore avec 6 cartes à ♣.
- 2♠ NF 17-18HL, 5 cartes à ♠, bicolore avec 6 cartes à ♣.
- 2SA NF 8 levées visibles (6 beaux ♣) sur entame ♦. Ex. : ♠A10 ♥1064 ♦R3 ♣ARDV86.
- 3♣ NF 17-18HL, 6 beaux ♣ ou plus, main irrégulière.
- 3♦ SU Sans utilité, par exemple demande d'arrêt : 9 levées visibles à SA si arrêt ♦ en face.
- 3♥ NF 19HL et plus, 5 ♥ de bonne qualité, avec 6 ou 7 beaux ♣.
- 3♠ NF 19HL et plus, 5 ♠ de bonne qualité, avec 6 ou 7 beaux ♣.

Principe : Si on fait une enchère à sa droite, l'ouvreur ne reparle, après le silence de son partenaire, qu'avec une information importante et/ou des points.

1♣-X-P-1♦-P-?

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

→ En Sud, vous avez contré l'ouverture d'Est, avec la valeur d'ouverture au moins. Votre partenaire vous a renvoyé une réponse faible (0 à 7H). Mais attention : 1♦ peut cacher une majeure 4^{ème} si Nord possède six ou sept ♦ dans une main très faible.

→ L'ouvreur, qui n'a pas eu de réponse de son partenaire, ne s'est pas manifesté à nouveau (moins de 17HL)

→ Compte tenu de la possibilité d'un jeu nul en face, vous ne parlerez donc qu'à partir de 19HL, et votre partenaire saura, quelle que soit votre enchère, que vous avez 18HL et plus. En dessous, passez.

→ Un cue-bid qui suit un contre d'appel, ici 2♣ par Sud, décrit les mains régulières sans arrêt ♣ d'au moins 21HL, ou les mains irrégulières toute distribution à partir de 21HL(D), fittées ou non dans la couleur répondue au contre (ici ♦).

- Passe NF Jusqu'à 18HL dans tous les cas. Exemple : ♠ARD6 ♥RDV2 ♦D87 ♣54.
- 1♥ NF 19 ou 20HL, 5 cartes à ♥, donc « contre toute distribution ». Ouest passe, Nord :
 - ♦ Passe NF Jusqu'à 5HL(D), sans meilleure enchère, ou en cas de misfit important.
 - ♦ 1♠ NF 4-5HL, 3 ♠ (ou 4 si 6 ♦), courte à ♥. Exemple : ♠R64 ♥2 ♦98742 ♣10854.
 - ♦ 1SA NF 4-5HL au plus 2 cartes à ♥, arrêt ♣ (Rx, DVx, V10xx, ...).
 - ♦ 2♣ F Cue-bid, maximum, sans meilleure enchère, 7-8HL.
 - ♦ 2♦ NF 0 à 5HL, 6 ♦ ou 5 ♦ de bonne qualité, au plus 2 ♥.
 - ♦ 2♥ NF 4-5HLD, 3 ou 4 cartes à ♥.
 - ♦ 2♠ NF 6-7HL, 3 ♠ de bonne qualité, 6 ♦ liés (la redemande de 3♦ en face par Sud ne sera pas forcing). Exemple : ♠R86 ♥6 ♦DV10875 ♣432.
 - ♦ 2SA NF 6-7HL, au plus 2 cartes à ♥, arrêt ♣.
 - ♦ 3♦ NF 6-8HL, 6 ou 7 ♦ liés, sans meilleure enchère (pas 3 cartes à ♥).
 - ♦ 3♥ NF 6HLD au moins, 3 cartes à ♥, sans meilleure enchère.
- 1♠ NF 19 ou 20HL, 5 cartes à ♠, donc « contre toute distribution ». Ouest passe, Nord :
 - ♦ Passe NF Jusqu'à 5HL(D), sans meilleure enchère.
 - ♦ 1SA NF 4-5HL au plus 2 cartes à ♠, arrêt ♣ (Rx, DVx, V10xx, ...).
 - ♦ 2♣ F Cue-bid, maximum, sans meilleure enchère, 7-8HL.
 - ♦ 2♦ NF 0 à 5HL, 6 ♦ ou 5 ♦ de bonne qualité, au plus 2 ♠.
 - ♦ 2♥ NF 4-5HL, 3 ♥ (ou 4 si 6 ♦), courte à ♠. Exemple : ♠2 ♥R64 ♦98742 ♣10854.
 - ♦ 2♠ NF 4-5HLD, 3 ou 4 cartes à ♠.
 - ♦ 2SA NF 6-7HL, au plus 2 cartes à ♠, arrêt ♣.
 - ♦ 3♦ NF 6-8HL, 6 ou 7 ♦ liés, sans meilleure enchère (au maximum 2 cartes à ♠).
 - ♦ 3♠ NF 6HLD au moins, 3 cartes à ♠, sans meilleure enchère.
- 1SA NF 18-19HL, régulier, avec ou sans¹ l'arrêt ♣. Ouest passe, Nord :
 - ♦ Passe NF De 0 à 5HL, sans meilleure enchère.

¹ 1SA seulement, car la main d'en face peut être nulle. Par ailleurs, même si les flancs encaissent quelques ♣ à l'entame, le jeu n'a pas encore chuté. Et votre partenaire, sans majeure 4^{ème}, est favori pour détenir quelques ♣. L'arrêt ♣ n'est donc pas requis.

- ♦ 2♣ **NF** Attention, naturel, 0 à 5HL, avec 5 ou 6 ♣ et 3 ou 4 ♦.
- ♦ 2♦ **NF** De 0 à 5HL, au moins 5 cartes à ♦.
- ♦ 2♥ **NF** 4 à 6HL, 4 cartes à ♥ de mauvaise qualité (et par conséquent 6 cartes à ♦).
- Exemple : ♠2♥9742♦RV9874♣108.
- ♦ 2♠ **NF** 4 à 6HL, 4 cartes à ♠ de mauvaise qualité (et par conséquent 6 cartes à ♦).
- ♦ 2SA **NF** 6-7HL, régulier.
- 2♣ **F** Contre suivi de cue-bid, 21HL et plus, équivalent de l'ouverture de 2♣. Nord :
 - ♦ 2♦ **NF** 0 à 4HL, 3 carte ou plus à ♦, sans meilleure enchère (enchère négative). Sud :
 - ♦ 2♥ **NF** Nouvelle couleur après enchère négative, non forcing.
 - ♦ 2♠ **NF** Nouvelle couleur après enchère négative, non forcing.
 - ♦ 2SA **NF** 21-23HL, pour les jouer.
 - ♦ 3♣ **F** Nouveau cue-bid, forcing de manche, 24HL et +.
 - ♦ 2♥ **F** 5-7HL, 3 ♥ de bonne qualité, 4+ cartes à ♦, pas d'arrêt ♣.
 - ♦ 2♠ **F** 5-7HL, 3 ♠ de bonne qualité, 4+ cartes à ♦, pas d'arrêt ♣.
 - ♦ 2SA **F** 5-7HL, arrêt ♣.
 - ♦ 3♣ **F** Maximum, 5-7HL, sans arrêt ♣.
 - ♦ 3♦ **NF** 5-8HL, au moins 5 ♦, pas d'arrêt ♣. Ex. : ♠432♥975♦RDV62♣43.
 - ♦ 3♥ **SU** Sans utilité, par exemple 3 ♥ de bonne qualité, 5 cartes à ♦, pas d'arrêt ♣.
 - ♦ 3♠ **SU** Sans utilité, par exemple 3 ♠ de bonne qualité, 5 cartes à ♦, pas d'arrêt ♣.
 - ♦ 3SA **NF** 6-8HL, arrêts ♣. Exemple : ♠V9♥843♦R932♣D1097.
- 2♦ **NF** 19-20HLD, 5 cartes à ♦ (parfois 4). Tricolore court à ♣ possible.
- 2♥ **NF** 21-22HL, 6 carte à ♥ et plus.
- 2♠ **NF** 21-22HL, 6 carte à ♠ et plus.
- 2SA **NF** 21-22HL, régulier, arrêt ♣.
- 3♣ **SU** Sans utilité, par exemple : 9 levées visibles à SA s'il y a une tenue ♣ en face.
- 3♦ **NF** 20-22HL, au moins 5 cartes à ♦.

Principe : Après une réponse faible, toutes les enchères du contreur sont fortes (19HL et plus). Le n°4 doit maintenant diviser son jeu (faible) en 2 zones : 0-4HL, 5-8HL.

1♣-X-P-1♦-X-?

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

→ En Sud, vous avez contré l'ouverture d'Est, avec la valeur d'ouverture au moins. Votre partenaire vous a renvoyé une réponse faible (0 à 7H). Mais attention : 1♦ peut cacher une majeure 4^{ème} si Nord possède six ou sept ♦ dans une main très faible.

→ L'ouvreur, qui n'a pas eu de réponse de son partenaire, contre, indiquant un jeu fort, 17HL et plus.

→ Compte tenu de la possibilité d'un jeu nul en face, vous ne reparlez donc qu'à partir de 19HL, et votre partenaire saura, quelle que soit votre enchère, que vous avez 18HL et plus. En dessous, passez. Vous pourrez « voir venir », car on ne jouera pas 1♦ contré !

- Passe **NF** Jusqu'à 18HL dans tous les cas. Exemple : ♠ARD6♥RDV2♦D87♣54.
- XX **NF** 18H ou 19HL et plus, au moins 3 cartes à ♦.
- 1♥ **NF** 19-20HL, 5 ou 6 cartes à ♥.
- 1♠ **NF** 19-20HL, 5 ou 6 cartes à ♠.
- 1SA **NF** 18-20HL, arrêt ♣.
- 2♣ **F** Cue-bid après *contre*, 21HL et plus, toute distribution, ou 8 levées visibles, sans meilleure enchère. Exemple : ♠85♥ARV1075♦2♣ARD8.
- 2♦ **NF** 19-20HLD, 4 ou 5 cartes à ♦.
- 3♦ **NF** 21-22 HLD, 5 cartes à ♦ au moins, de bonne qualité, main irrégulière.

Principe : N'oubliez pas qu'après votre X et le silence de votre partenaire, vous ne pouvez reparler qu'avec un jeu très fort, surtout si l'adversaire a lui-même montré un jeu fort !

1♣-X-P-1♦-1♥-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
X	passe	1♦	1♥
?			

→ En Sud, vous avez contré l'ouverture d'Est, avec une valeur d'ouverture au moins. Votre partenaire vous a renvoyé une réponse faible (0 à 7H). Mais attention : 1♦ peut cacher une majeure 4^{ème} si Nord possède six ou sept cartes à ♦ dans une main très faible.

→ L'ouvreur, qui n'a pas eu de réponse de son partenaire, annonce une nouvelle couleur, indiquant un jeu fort, 17HL et plus, bicolore avec au moins 5 cartes à ♣ et 4 à ♥.

→ Compte tenu de la possibilité d'un jeu nul en face, vous ne reparlez donc qu'à partir de 18H ou 19HL, et votre partenaire saura, quelle que soit votre enchère, que vous avez 18H ou 19HL et plus. En dessous, passez. Tant pis si l'on joue 1♥ non contré.

- Passe **NF** Jusqu'à 18HL dans tous les cas. Exemple : ♠ARD6 ♥RDV2 ♦D87 ♣54.
- X **NF** D'appel, recontre avec 18H ou 19HL et plus, sans meilleure enchère. Par exemple : ♠AV8 ♥AD3 ♦AR82 ♣V42 → Contre.
- 1♠ **NF** 19-21HL 5 ou 6 cartes à ♠.
- 1SA **NF** 18-20HL, arrêts ♣ et ♥.
- 2♣ **F** Cue-bid qui suit un *contre*, 21HL(D) et plus, 4 cartes à ♦ et plus, main irrégulière.
- 2♦ **NF** 18-20HLD, 4 cartes au moins à ♦, main irrégulière.
- 2♥ **NF** Attention, enchère naturelle, 6 ou 7 ♥ de bonne qualité, 20-23HLou 8 levées visibles.
- 2♠ **NF** 6 ou 7 ♠ de bonne qualité, 22-23HLou 8 levées visibles.

Principe : Après votre X et le silence de votre partenaire, vous ne pouvez reparler qu'avec un jeu très fort, à partir de 18H ou 19HL.

1♣-X-P-1♦-1♠-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
X	passe	1♦	1♠
?			

→ En Sud, vous avez contré l'ouverture d'Est, avec la valeur d'ouverture au moins. Votre partenaire vous a renvoyé une réponse faible (0 à 7H). Mais attention : 1♦ peut cacher une majeure 4^{ème} si Nord possède six ou sept cartes à ♦ dans une main très faible.

→ L'ouvreur, qui n'a pas eu de réponse de son partenaire, annonce une nouvelle couleur, indiquant un jeu fort, 17HL et plus, bicolore avec au moins 5 cartes à ♣ et 4 à ♠ (voire 5 cartes avec un 5-5 fort).

→ Compte tenu de la possibilité d'un jeu nul en face, vous ne reparlez donc qu'à partir de 18H ou 19HL, et votre partenaire saura, quelle que soit votre enchère, que vous avez 18H ou 19HL et plus. En dessous, passez. Tant pis si l'on joue 1♠ non contré.

- Passe **NF** Jusqu'à 18HL dans tous les cas. Exemple : ♠ARD6 ♥RDV2 ♦D87 ♣54.
- X **NF** D'appel, recontre avec 18H ou 19HL et plus, sans meilleure enchère. Exemple : ♠AV8 ♥AD3 ♦AR82 ♣V42.
- 1SA **NF** 18-20HL, arrêts ♣ et ♠.
- 2♣ **F** Cue-bid qui suit un *contre*, 21HL(D) et plus, 4 cartes à ♦ et plus, main irrégulière.
- 2♦ **NF** 18-20HLD, 4 cartes au moins à ♦, main irrégulière.
- 2♥ **NF** 6 ou 7 ♥ de bonne qualité, 20-23HLou 8 levées visibles.
- 2♠ **NF** Attention, enchère naturelle, 6 ou 7 ♠ de bonne qualité, 20-23HLou 8 levées visibles.

Principe : N'oubliez pas qu'après votre X et le silence de votre partenaire, vous ne pouvez reparler qu'avec un jeu très fort, à partir de 18H ou 19HL.

1♣-X-P-1♦-1SA-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
X	passe	1♦	1SA
?			

→ En Sud, vous avez contré l'ouverture d'Est, avec la valeur d'ouverture au moins. Votre partenaire vous a renvoyé une réponse faible (0 à 7H). Mais attention : 1♦ peut cacher une majeure 4^{ème} si Nord possède six ou sept ♦ dans une main très faible.

→ L'ouvreur, qui n'a pas eu de réponse de son partenaire, annonce 1SA, promettant ainsi 18 ou 19H.

→ Compte tenu de la possibilité d'un jeu nul en face, vous ne reparlez donc vous-même qu'à partir de 18H ou 19HL, et votre partenaire saura, quelle que soit votre enchère, que vous avez 18H ou 19HL et plus. En dessous, passez. Tant pis si l'on joue 1SA non contré.

- Passe **NF** Jusqu'à 20HL, sans meilleure enchère.
- X **NF** Punitif, visualise la chute. Exemple : ♠RDV105 ♥R8 ♦AD8 ♣AD8.
- 2♣ **F** Cue-bid qui suit un *contre*, 21HL(D) et plus, 4 cartes à ♦ et plus, main irrégulière.
- 2♦ **NF** 18-20HLD, 4 cartes au moins à ♦, main irrégulière, défensive.
- 2♥ **NF** 5 ou 6 ♥ de bonne qualité, 20-23HL, irrégulier sans meilleure enchère.
- 2♠ **NF** 5 ou 6 ♠ de bonne qualité, 20-23HL, irrégulier sans meilleure enchère.

Principe : N'oubliez pas qu'après votre X et le silence de votre partenaire, vous ne pouvez reparler qu'avec un jeu très fort, surtout si l'adversaire a lui-même montré un jeu fort !
Sur la redemande à 1SA de l'adversaire, le recontre est punitif.

1♣-X-P-1♦-2♣-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
X	passe	1♦	2♣
?			

→ En Sud, vous avez contré l'ouverture d'Est, avec la valeur d'ouverture au moins. Votre partenaire vous a renvoyé une réponse faible (0 à 7H). Mais attention : 1♦ peut cacher une majeure 4^{ème} si Nord possède six ou sept cartes à ♦ dans une main très faible.

→ L'ouvreur, qui n'a pas eu de réponse de son partenaire, annonce 2♣, promettant ainsi au moins 6 cartes à ♣ de bonne qualité bien liées, à partir de l'ouverture, 13HL, et jusqu'à environ 17HL.

→ Compte tenu de la possibilité d'un jeu nul en face, vous ne reparlez donc qu'à partir de 18H ou 19HL, et votre partenaire saura, quelle que soit votre enchère, que vous avez 18H ou 19HL et plus. En dessous, passez. Tant pis si l'on joue 2♣ non contré.

- Passe **NF** Jusqu'à 20HL, sans meilleure enchère.
- X **NF** Appel, 20HL et plus, sans meilleure enchère.
- 2♦ **NF** 18-20HLD, 4 cartes au moins à ♦, main irrégulière.
- 2♥ **NF** 5 ou 6 ♥ de bonne qualité, 20-23HL, irrégulier sans meilleure enchère.
- 2♠ **NF** 5 ou 6 ♠ de bonne qualité, 20-23HL, irrégulier sans meilleure enchère.
- 2SA **NF** 19-21HL, main régulière, avec arrêt ♣. Exemple : ♠D102 ♥RD10 ♦ARV2 ♣AV5.
- 3♣ **F** Cue-bid qui suit un *contre*, 21HL et +, 4 cartes et + à ♦, irrégulier.

Principe : N'oubliez pas qu'après votre X et le silence de votre partenaire, vous ne pouvez reparler qu'avec un jeu très fort, même pour le soutenir !