

1♠-1SA-?

Sud	Nord
1♠	1SA
?	

→ 1♠ a été ouvert en 1^{ère} ou 2^{ème} position : au minimum l'ouverture et 5 cartes.

→ 1SA est une enchère systématique avec 6 à 10H ou 11HL (1SA « poubelle »), lorsqu'on a moins de 3 cartes à ♠, quelle que soit la main, même avec une chicane à ♠ ! 1SA est loin de promettre la main régulière qu'il montrerait sur 1♣, et peut même masquer un long unicolore ou un bicolore, si l'on n'atteint pas 11H ou 12HL.

→ Les bicolores de l'ouvreur Sud s'annoncent normalement, économiques jusqu'à 19HL inclus, chers à partir de 18HL (il n'y a pas de bicolore cher ici, après le début considéré : 1♠-1SA), et économiques à saut à partir de 20HL. Ce dernier, à saut, ne promet pas 5 cartes, mais 4 seulement dans la 2^{ème} couleur (contrairement au bicolore économique à saut après un « 2 sur 1 », qui promet 5 cartes). En effet, 2 sur 1 est auto-forcing, alors que 1SA ne l'est pas. La 2^{ème} couleur est donc soit plus courte, soit égale à la couleur d'ouverture.

- Passe **NF** Jusqu'à 15HL, sans meilleure enchère, donc obligatoirement jeu régulier 5332. Dans tous les autres cas, il y a une enchère économique, qui est préférable au « passe ».
- 2♣ **NF** Bicolore ♠/♣ 5-5 ou 5-4, de 13 à 19HL (il faudrait 20HL pour faire un saut). Les 4+ cartes à ♣ peuvent être anémiques. Il peut même n'exister que 3 cartes à ♣ (faux bicolore), si 1♠ a été ouvert avec 16 ou 17HL (non ouvert 1SA en raison des 5 ♠ : on nomme alors sa couleur de 3 cartes la plus économique, *SEF 2012*, p. 21). Exemple : ♠ARV76 ♥R65 ♦V3 ♣RV7 → 2♣. Nord ne peut passer qu'avec 6 ou 7HL, avec 2 cartes de plus à ♣ qu'à ♠, pour marquer sa préférence pour ♣. Avec 8 à 10HL, il reparle toujours (description par une nouvelle couleur au moins 6ème, un soutien à ♣, 2SA ou une préférence à 2♠) : se rappeler, en effet, que Sud peut avoir jusqu'à 19HL.
- 2♦ **NF** Bicolore économique ♠/♦ 5-5 ou 5-4, de 13 à 19HL. Les 4+ cartes à ♦ peuvent être anémiques. Il peut même n'exister que 3 cartes à ♦ (faux bicolore), si 1♠ a été ouvert dans la zone de points de 1SA (non ouvert 1SA en raison des 5 ♠ : on nomme alors sa couleur de 3 cartes la plus économique, *SEF 2012*, p. 21, main 5-3-3-2). Exemple : ♠ARV76 ♥R65 ♦RV7 ♣V3 → 2♦. Nord ne peut passer qu'avec 6 ou 7HL, avec 2 cartes de plus à ♦ qu'à ♠, pour marquer sa préférence pour ♦. Avec 8 à 10HL, il reparle toujours (description par une nouvelle couleur au moins 6ème, un soutien à ♦, 2SA ou une préférence à 2♠) : se rappeler, en effet, que Sud peut avoir jusqu'à 19HL.
- 2♥ **NF** Bicolore économique ♠/♥ 5-5 ou 5-4, de 13 à 19HL. Les 4+ cartes à ♥ sont quelconques (à ♠ aussi, d'ailleurs !). Il n'y a pas de faux bicolore avec les ♥ dans cette séquence, et donc toujours au moins 4 cartes.
- 2♠ **NF** Il y a mathématiquement 6 cartes à ♠, sans lesquelles il y a toujours une autre enchère (passe avec un 5332). Manche lointaine, donc 13 à 16HL (11 à 14H).
- 2SA **NF** Jeu régulier 5332, 18-19HL, parfois 5422 avec une couleur mineure 4^{ème} laide. Jamais 4 cartes à ♥. Exceptionnellement, un singleton (toujours le Roi). Ex. (Ph. Brunel-C. Sarian) : ♠ARV86 ♥AD4 ♦V754 ♣R.
- 3♣ **FM** Enchère forcing de manche (bicolore économique à saut), donc 20HL minimum. Ne promet que 4 cartes à ♣ (bis repetita...) ou plus, cartes quelconques.
- 3♦ **FM** Enchère forcing de manche (bicolore économique à saut), donc 20HL minimum. Ne promet que 4 cartes à ♦ ou plus, cartes quelconques, points plutôt concentrés dans le bicolore.
- 3♥ **FM** Enchère forcing de manche (bicolore économique à saut), donc 20HL minimum. Ne promet que 4 cartes à ♥, cartes quelconques, points plutôt concentrés dans le bicolore.
- 3♠ **NF** Unicolore quasi autonome, avec 15 à 17H (= 17 à 19HL) et une belle couleur de 6 ou 7 cartes.
- 3SA **NF** Jeu régulier, 19-22H (20-23HL) donc 5332, arrêts dans les couleurs non nommées. Parfois, jeu 5422 avec une mineure 4^{ème} laide. Ex. : ♠ARV87 ♥D8 ♦D952 ♣AR → 3SA. Mais ♠ADV76 ♥97 ♦ARDV ♣R3 → 3♦ (chelem possible, avec par exemple, en Nord : ♠5 ♥A7 ♦875432 ♣A864).
- 4♣ **FM** Beau bicolore 6-5 ou 6-6 (avec un 5-5, on aurait ouvert d'1♣ ce jeu fort), 20HL minimum.
- 4♦ **FM** Beau bicolore 6-5 ou 6-6 (avec un 5-5, plutôt 3♦ suivis de 4♦), 20+HL.
- 4♥ **NF** Beau bicolore 6-5 ou 6-6 (avec un 5-5, plutôt 3♥ suivis de 4♥), 20+HL.
- 4♠ **NF** 7 belles cartes ou 8 quelconques, 13 à 19HL (attaque-défense).

Principes : Ne jamais oublier qu'1SA est une enchère « poubelle », qui peut cacher une chicane (notamment à ♠), un long unicolore ou même un violent bicolore ! Les redemandes à SA se feront donc presque toujours avec un 5332. On s'efforcera toujours, avec les moyens correspondants, d'annoncer ses bicolores.