

1♣-1SA-?

Sud	Nord
1♣	1SA
?	

→ **1♣ est une ouverture SEF**, majeure 5^{ème} – meilleure mineure, qui promet 3 cartes, mais peut provenir de bien des mains différentes : régulière, unicolore, ou bicolore, de 12H à 23HL, donc très imprécise.

→ **La réponse de Nord** est au contraire très précise à la fois en distribution (5332, 4432, ou 4333 exclusivement) et en points, 8 à -10HL exactement. 1SA nie formellement l'existence d'une ou deux majeures 4^{èmes}. La suite des enchères est grandement facilitée par cette précision. Rappel : le 1SA « poubelle » ou « fourre-tout » n'existe pas en réponse à l'ouverture d'1♣, et promet bien 8 à 10 points (avec la même main, mais 5 à 7HL, on répond 1♦ « fourre-tout »). Remarque : Même avec une main 5332, si la couleur 5^{ème} est à ♦ et très belle, on peut l'annoncer en priorité.

→ **Le contrat** s'orientera le plus souvent vers SA, sauf main très irrégulière de l'ouvreur. Lorsque le contrat final est connu (ou très probable), Sud, le capitaine, doit l'annoncer d'emblée concluant ainsi les enchères.

→ **3 « règles »** à connaître (Michel Lebel) : 1°) L'annonce d'une nouvelle couleur est forcing. 2°) La répétition de la couleur d'ouverture n'est pas forcing. 3°) Une belle mineure 6^{ème} est une belle plus-value pour jouer 3SA.

→ **Remarque importante** : Si les points pour jouer 3SA sont suffisants (25HL dans la ligne) et que de toute évidence il n'y a pas de manche à la couleur, ne vous préoccupez pas, si vous n'avez pas la place de le faire, des arrêts dans vos couleurs creuses. Espérez un arrêt chez votre partenaire et plantez 3SA tout de même¹.

- **2♣ NF** 5 cartes à ♣, jeu irrégulier, en général un singleton (main 5431), ou 6 cartes à ♣ et plus, avec 12 à 15HL. Exemple : ♠R832 ♥7 ♦RV7 ♣AR862 (3SA est très lointain...). Nord ne passe pas toujours, s'il est maximum (9-10H, donc 11-13HLD) avec un beau fit au moins 4^{ème} à ♣ :
 - ◇ Passe **NF** Le plus souvent...
 - ◇ 2♦ **F** Force à ♦, fit 4^{ème} à ♣, 11-13HLD.
 - ◇ 2♥ **F** Force à ♥, fit 4^{ème} à ♣, 11-13HLD. Exemple : ♠865 ♥AR4 ♦762 ♣D1086.
 - ◇ 2♠ **F** Force à ♠, fit 4^{ème} à ♣, 11-13HLD.
- **2♦ F** Bicolore cher 5 ♣ - 4♦, 18 à 23HL. Ex : ♠7 ♥R63 ♦AD93 ♣ARV87. Redemande de Nord :
 - ◇ 2♥ **F** Artificiel, enchère impossible. Jeu fitté à ♣ avec des ♦ et une force à ♥. Exemple : ♠763 ♥R32 ♦A4 ♣D9863.
 - ◇ 2♠ **F** Artificiel, enchère impossible. Jeu fitté à ♣ avec des ♦ et une force à ♠, ou bien une main comportant des ♦, avec laquelle on a préféré répondre 1SA plutôt qu'1♦. Exemple : ♠RD5 ♥R74 ♦V9863 ♣82.
 - ◇ 2SA **F** Naturel, 4333 avec des points dans les majeures. Ex. : ♠RV9 ♥RD6 ♦8765 ♣432.
 - ◇ 3♣ **F** Au moins 4 cartes à ♣, et peut-être 4 cartes à ♦, 8 à 10H. Exemple : ♠V43 ♥862 ♦D95 ♣AV86.
 - ◇ 3♦ **F** Au moins 4 ♦ avec 1 gros honneur, ou 5 cartes laides sans 2 gros honneurs (on aurait plutôt dit 1♦). Exemple : ♠V75 ♥986 ♦R862 ♣RV3.
- **2♥ F** Bicolore cher, 5 ♣ et 4 ♥. Quelquefois 3 ♥ seulement, sans meilleure enchère (faux bicolore cher : Sud a nié l'existence de 3 cartes à ♥). 18-23HL. Ex : ♠2 ♥DV86 ♦AD4 ♣ARV97. Redemande de Nord :
 - ◇ 2♠ **F** Force à ♠, fit ♣ par 4 cartes.
 - ◇ 2SA **F** Arrêts ♦ et ♠. Exemple : ♠RD6 ♥V5 ♦RV652 ♣1084.
 - ◇ 3♣ **F** 8-10H, 3 cartes à ♣ au moins, enchère « poubelle ».

¹ Même sans le moindre arrêt, vous avez plusieurs possibilités de gagner : vous échappez à l'entame dans la couleur creuse, la répartition adverse est 4-4, une des deux mains bloque, etc...

- ◇ 3♦ F Force à ♦, fit ♣ par 4 cartes.
 - ◇ 3♥ F 3 cartes à ♥ par 1GH, points à ♣ et ♥.
 - ◇ 3♠ F 3 cartes à ♥ par 1GH, points à ♣ et ♠.
 - ◇ 3SA NF 4 cartes à ♦, 4333, points avec arrêts à ♦ et ♠.
- 2♠ F Enchère trivalente : 1°) Un 5-5 dans la zone 16-17HL (ouvert d'1♣) forcing un tour. Exemple : ♠ADV62 ♥8 ♦D5 ♣RD1094. 2°) Bicolore cher forcing de manche, avec 4 cartes à ♠. 3°) Forcing avec une force à ♠ de 3 cartes seulement et 5 ou 6 cartes à ♣, à partir de 16-17HL. Nord poursuit :
 - ◇ 2SA F Arrêts ♥ et ♦.
 - ◇ 3♣ F 8-10H, 3 cartes à ♣ au moins, enchère « poubelle ».
 - ◇ 3♦ F Force à ♦, fit ♣. Exemple : ♠D54 ♥87 ♦A654 ♣D765.
 - ◇ 3♥ F Fit ♣, honneur 3^{ème} à ♠, As de ♥. Plus fort que 3♣, donc 11-13HLD avec localisation des honneurs pour jouer éventuellement 4♠ en 4-3.
 - ◇ 3♠ F Fit ♣, honneur 3^{ème} à ♠, points dans les couleurs noires pour jouer 4♠ en 4-3.
 - ◇ 3SA NF 4 cartes à ♦, 4333, points avec arrêts à ♦ et ♥.
- 2SA NF Main régulière, 18-19HL (non ouverte d'1SA), 5332 ou 6322 (les doubletons gardés par une D au moins). Exemple : ♠R5 ♥AD8 ♦AV5 ♣AV1086.
- 3♣ F Main irrégulière, en général un singleton, problème pour jouer 3SA. 17à 19HL, forcing jusqu'à 3SA ou 4♣. Exemple : ♠R73 ♥4 ♦RD8 ♣ARD1086. Nord continue (enchère forcing) :
 - ◇ 3♦ F Force à ♦, problèmes à ♥ et ♠. Sud, s'il a un problème, nomme son arrêt :
 - ❖ 3♥ F 3^{ème} couleur affirmative, arrêt ♥, problème à ♠. 3♠ de Nord demande maintenant un demi-arrêt (4^{ème} couleur interrogative). On conclut à 3SA ou 4♣.
 - ❖ 3♠ F 3^{ème} couleur affirmative, arrêt ♠, problème à ♥ → 3SA ou 4♣.
 - ◇ 3♥ F Force à ♥, problème à ♠. Sud continue :
 - ❖ 3♠ F 3^{ème} couleur affirmative, arrêt ♠, problème à ♦ → 3SA ou 4♣.
 - ❖ 3SA NF OK, j'arrête ♠, on joue 3SA.
 - ❖ 4♣ NF Conclusion meilleure que 3SA. Non forcing.
 - ❖ 5♣ NF Conclusion maximum, 19-20HLD.
 - ◇ 3♠ F Force à ♠, problème à ♥. Sud continue :
 - ❖ 3SA NF OK, j'arrête ♥, on joue 3SA.
 - ❖ 4♣ NF Conclusion meilleure que 3SA, non forcing.
 - ❖ 5♣ NF Conclusion maximum, 19-20HLD.
 - ◇ 3SA NF 4333, avec 4 ♦, et les points (et les arrêts) à ♥ et à ♠.
- 3♦ NF Bicolore 6♣ - 5♦, faible (13 à 17HL : à partir de 18HL, il vaut mieux commencer par 2♦).
- 3♥ NF Bicolore 6♣ - 5♥, faible (13 à 17HL : à partir de 18HL, il vaut mieux commencer par 2♥). Exemple : ♠8 ♥A10864 ♦9 ♣ARV972.
- 3♠ NF Bicolore 6♣ - 5♠, faible (13 à 17HL : à partir de 18HL, il vaut mieux commencer par 2♠). Exemple : ♠DV852 ♥- ♦D2 ♣AR9863.
- 3SA NF Main régulière, conclusive, avec 20-21HL, 5332 ou 6322 (les doubletons gardés par une D au moins). Exemple : ♠R5 ♥RV6 ♦R4 ♣ARV986.

**Principes : La réponse d'1SA, sur 1♣ d'ouverture,
promet une main régulière de 8 à 10HL.
La suite des enchères explorera les possibilités de jouer à SA.**