

1♠-2♣-2♠-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	2♣	2♠	passe
?			

→ **L'ouvreur Sud** a ouvert d'1♠, en majeure 5^{ème}. Il possède au moins 5 cartes à ♠, et 13 à 23HL.

→ **L'intervention d'Ouest** à 2♣ promet en principe (c'est un adversaire !) 9 à 18HL, 6 (ou 5 belles) cartes à ♣, de très bonne qualité de 9 à 12HL, 6 cartes quelconques (ou 5 belles) de 13 à 18HL. Cette intervention peut-être bicolore et peut donc cacher 4 cartes à ♥ ou à ♦.

→ **La réponse de Nord**, 2♠, est un soutien simple, avec 3 ou 4 cartes à ♠, et 7 à 10HLD.

→ **Est passe**. Attention : il se peut qu'Est ait du jeu, notamment s'il est court à ♣ et long (4 cartes) à ♠. Sans meilleure enchère, il peut détenir jusqu'à 11-12H.

- Passe **NF** Rien à ajouter, main d'ouverture, 13 à 16HLD.
- 2SA **F** 17+HLD, enchère d'essai généralisé. Nord minimum revient à 3♠, maximum se décrit.
- 3♣ **F** 3+ cartes à ♣, 17+HLD, enchère d'essai à ♣.
- 3♦ **F** 3+ cartes à ♦, 17+HLD, enchère d'essai à ♦.
- 3♥ **F** 4 (ou 5) cartes à ♥, 17+HLD, recherche de fit 4-4 plutôt que 5-3.
- 3♠ **⊖** Attention, enchère compétitive avec 6 cartes à ♠, arrêt presque absolu !
- 3SA **NF** 18-19HL, régulier 5332, double arrêt ♣, points dans les couleurs courtes.
- 4♣ **F** Splinter (dans la couleur adverse), 20+HLD, court à ♣, espoir de chelem.
- 4♠ **NF** 20HLD et plus, ou 10 levées probables.

**Principes : L'intervention de l'adversaire (ici 2♣) modifie peu les développements :
Les enchères au niveau de 3 restent des enchères d'essai .**

1♠-2♣-2♠-P-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♠
2♣	2♠	passe	passe
?			

→ **L'ouvreur Est** a ouvert d'1♠, en majeure 5^{ème}. Il possède au moins 5 cartes à ♠, et 13 à 23HL.

→ **Vous êtes intervenu en Sud** à 2♣ promettant 9 à 18HL, 6 (ou 5 belles) cartes à ♣, de très bonne qualité de 9 à 12HL, 6 cartes quelconques (ou 5 belles) de 13 à 18HL. Cette intervention peut-être bicolore et peut donc cacher 4 cartes à ♥ ou à ♦.

→ **La réponse d'Ouest**, 2♠, est un soutien simple, avec 3 ou 4 cartes à ♠, et en principe 7 à 10HLD.

→ **Nord, votre partenaire, passe**. Attention : il se peut qu'il ait du jeu, notamment s'il est court à ♣ et long (4 cartes) à ♠. Sans meilleure enchère, il peut détenir jusqu'à 11-12H et/ou tenter un passe-trappe.

→ **Est, ouvrier, passe**. Il n'a rien à rajouter : ouverture, jusqu'à 16-17HLD.

→ **En Sud**, vous constatez que votre partenaire n'a pas cru bon de se manifester, et vous êtes en réveil. Vous ne pouvez réveiller, évidemment, qu'avec une main de 2^{ème} zone (à partir de 17HL) ou une très belle distribution.

- Passe **NF** Jusqu'à 16HL, sans meilleure enchère, notamment sans belle distribution.
- X **F** Contre d'appel, 17 à 19HL, court à ♠ en général. Nord ne peut passer que s'il possède 4 beaux ♠ dont deux levées certaines (passe Blanche-Neige). Exemple : ♠5 ♥RD5 ♦A102 ♣AR10982 → X.
- 2SA **F** **Attention** : 17 à 19HL, enchère non naturelle, qui décrit un bicolore mineur avec 6 cartes à ♣ et 4 à ♦. Minimum Nord choisit 3♣ ou 3♦, ou peut revaloriser son jeu avec une belle main. Exemple (A. Lévy, *Le Bridgeur* n° 893, avril 2015, p. 55) : avec ♠865 ♥A942 ♦R10842 ♣3 → 4♦, proposition non forcing. Sud s'arrête (= passe) avec ♠103 ♥V ♦DV95 ♣AR10852 et dit 5♦ avec ♠103 ♥3 ♦AD95 ♣ARV1052.
- 3♣ **NF** 17 à 19HL, 7 cartes à ♣, ou 6 cartes de très bonne qualité.

**Principes : Le réveil d'un intervenant ne peut se faire qu'avec un beau jeu
(points ou distribution). Le réveil par 2SA après une intervention à 2♣ est un 6-4 mineur.**