

## 1♥-1SA-?

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	1SA
?			

→ Votre partenaire **Nord a ouvert d'1♥**, en majeure 5<sup>ème</sup>, meilleure mineure : 5+ cartes à ♥, 12H à 23HL.

→ **L'intervention à 1SA** promet (en principe, car c'est un adversaire) 16-18HL, un arrêt sérieux à ♥ et une main régulière. Vérifiez ces données auprès du joueur n°4 avant de décider de votre enchère.

→ Cette intervention change la nature des enchères, en faisant entrer votre camp en « compétitives ». La chute (contrée) devient acceptable si les adversaires marquent moins que s'ils avaient joué leur propre contrat.

→ **2 notions importantes** : 1°) L'intervention à 1SA est dangereuse, et 1SA ne gagnera pas avec moins de 18H dans la ligne. Il ne faut jamais perdre de vue la possibilité de contrer : les contres seront tous punitifs. 2°) Avec des mains très irrégulières, la manche peut exister dans votre camp malgré la force adverse, et surtout 1SA ne chutera peut-être pas beaucoup (longue mineure affranchie, par exemple). Evitez alors de contrer et voyez si vous pouvez plutôt chercher la manche.

- Passe **NF** 0-8H (parfois 9HL), avec une main régulière, sans meilleure enchère. Aucune action n'est possible, notamment si vous n'avez ni le fit à ♥, ni une main irrégulière...
- X **NF** 9H et plus, punitif, (SEF 2018, p. 23) sans meilleure enchère et sans fit ; de 9 à 11HLD avec le fit. En principe, l'équipe adverse se « dégagera ». Vous reprendrez alors la conversation à la recherche d'un fit. Exemple : ♠R107 ♥V52 ♦A85 ♣V1097.
- 2♣ **NF** 9 à 12HL, 6 ou 7 cartes à ♣, non forcing.
- 2♦ **NF** 9 à 12HL, 6 ou 7 cartes à ♦, non forcing.
- 2♥ **NF** 3-4 cartes à ♥, 6-10HLD (SEF 2018, p. 23), à éviter avec jeu minimal et mauvais fit.
- 2♠ **NF** 9 à 12HL, 6 ou 7 cartes à ♠, non forcing.
- 2SA **F** Attention : Truscott, promettant 4 atouts et 11+HLD (SEF 2018, p 23).
- 3♣ **NF** 11+HLD, 5 ou 6 cartes à ♣, avec un fit 4<sup>ème</sup> à ♥ (enchère de rencontre).
- 3♦ **NF** 11+HLD, 5 ou 6 cartes à ♦, avec un fit 4<sup>ème</sup> à ♥ (enchère de rencontre).
- 3♥ **NF** 8-12HLD, 4 cartes à ♥ (maximum 8H), barrage. Exemple : ♠842 ♥DV64 ♦DV752 ♣2.
- 3♠ **NF** 11+HLD, 5 ou 6 cartes à ♠, avec un fit 4<sup>ème</sup> à ♥ (enchère de rencontre).
- 4♣ **F** 13+HLD, au moins 4 cartes à ♥, courte à ♣ (sorte de splinter).
- 4♦ **F** 13+HLD, au moins 4 cartes à ♥, courte à ♦ (sorte de splinter).
- 4♥ **NF** 13+HLD et 4 cartes à ♥, ou 5 cartes à ♥ faible (attaque-défense).
- 4♠ **NF** 10 levées possibles, 7 ou 8 cartes à ♠, bien liées.

**Principes : Après intervention par 1SA, le contre du répondant n°3 devient punitif.  
Toutes les autres enchères promettent une main irrégulière  
ou un espoir de manche.**