

## 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**      0-8HL (parfois 8-9H), 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 ; à partir de 11-12HLD avec le fit. En principe, l'équipe adverse se « dégagera ». Vous reprendrez alors la conversation à la recherche d'un fit. Exemple : ♠V52 ♥R107 ♦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**      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.
- 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**      11+HLD, 5 ou 6 cartes à ♥, avec un fit 4<sup>ème</sup> à ♠ (enchère de rencontre).
- 3♠           **NF**      8-12HL, 4 cartes à ♠ (maximum 8H), barrage conforme à la loi des atouts.
- 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**      10 levées possibles, 7 ou 8 cartes à ♥, bien liées. Attention : ce n'est pas un splinter (sauf accord entre partenaires, mais alors attention aux pataquès).
- 4♠           **NF**      13+HLD et 4 cartes à ♠, ou 5 cartes à ♠ faible (attaque-défense).

**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.**