

1♣-1♠-?

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	1♠
?			

→ Votre partenaire **Nord a ouvert** d'1♣, en majeure 5^{ème}, meilleure mineure : au moins 3 cartes à ♣, 12H à 23HL. Le reste de main est très variable mais en général sans majeure 5^{ème}.

→ **L'intervention à 1♠** promet 9 à 18HL, 5 cartes à ♠, de très bonne qualité si 9 à 12HL, 5 cartes quelconques de 13 à 18HL. Mais peut-on faire confiance aux adversaires ? L'intervention d'Est permet maintenant deux enchères supplémentaires : le cue-bid et le contre négatif (Spoutnik).

→ 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.

- **1♣** **NF** 0-5HL. Main non positive, rien à dire. Attention : peut aussi signifier violente opposition à ♠ (en principe 5 cartes, avec 2 levées au moins dans la couleur), dans l'espoir d'un X de réveil du partenaire (« contre muet » ou « passe Blanche-Neige »). Passe est préférable à 1SA. Exemple : ♠AV1085 ♥654 ♦D84 ♣R5. Si le partenaire contre, on transformera ce contre d'appel en punitif en passant.
- **X** **F** Contre « Spoutnik simple », avec au moins 8HL, illimité avec 4 cartes exactement à ♥. Avec 5 cartes à ♥, 8 à 10HL (à partir de 11HL → 2♥). Avec 4 cartes à ♥, 12HL (main forcing de manche) et une longue de 5+ cartes dans l'autre mineure (♦), priorité à l'annonce de celle-ci sur le spoutnik → 2♦.
- **1SA** **NF** 8-10HL (et non 6-10) régulier, 1 tenue ♠ minimum, au plus 3 cartes à ♥.
- **2♣** **NF** 6-10HLD, pas 4 cartes à ♥. 5+ cartes à ♣ (voire 4, avec 9-10HLD), jeu irrégulier sans meilleure enchère (sinon, 1SA ?). Ex. : ♠84 ♥92 ♦RD973 ♣DV83. On n'a que 4 cartes à ♣, mais X est mauvais, 1SA impossible (pas d'arrêt ♠), ni 2♦, la main n'étant pas assez forte. Sans l'intervention, on aurait annoncé 1♦. Remarque : Il y a 8 chances sur 10 que Nord possède 4 cartes à ♣, après l'intervention ♠.
- **2♦** **F** 5 cartes à ♦, 12HL et plus. On peut posséder 4 cartes à ♥, qu'on nommera plus tard (bicolore cher en réponse). Cette enchère de 2♦ reste forcing, mais n'est plus auto-forcing (SEF 2018, p. 11). 2♦ peut aussi cacher un beau fit ♣, avec un jeu trop fort pour un fit direct (13HLD et plus).
- **2♥** **F** 5 cartes à ♥, 11HL et plus (avec 4 cartes seulement → X spoutnik). Cette enchère de 2♥ reste forcing, mais n'est plus auto-forcing (SEF 2018, p. 11).
- **2♠** **F** Cue-bid avec 11HL ou plus, sans meilleure enchère, en général un jeu régulier cherchant l'arrêt ♠ pour jouer à SA. Enchère bivalente pouvant également cacher un fit dans la mineure d'ouverture, forcing de manche (5 cartes au moins) avec 13+HLD.
- **2SA** **NF** 11 ou 12HL, sans 4 ♥, 1½ tenue à ♠ au minimum, voire ♠R second.
- **3♣** **NF** 11-12HLD¹ (maximum 10H), 5 atouts prometteurs, proposition non forcing.
- **3♦** **NF** Nouvelle couleur à saut : barrage avec les points de son partenaire, 10HL au plus (maximum 7H : avec davantage, on dirait 2♦), 7 cartes à ♦. Exemple : ♠8 ♥75 ♦DV108762 ♣A76.
- **3♥** **NF** Barrage avec les points de son partenaire, 10HL au plus (maximum 7H : avec davantage, on dirait 2♥), 7 cartes à ♥.
- **3♠** **F** Cue-bid à saut avec courte à ♠, 13+HL. Fit ♣ par 5 cartes au moins. L'ouvreur choisira entre SA et ♣.
- **3SA** **NF** 13-15HL, pas 4 cartes à ♥, main régulière, 2 tenues ♠ minimum.
- **4♣** **NF** Barrage-soutien avec les points du partenaire, 6-7 cartes, 10HLD au plus (donc 5H).
- **4♦** **NF** Barrage, 10HL au plus (6H : avec davantage, on dirait 2♦), 8 cartes à ♦.
- **4♥** **NF** Maximum 12HL (8H), avec 8 cartes ou 7 cartes liées. Barrage ou pour les jouer.
- **4♠** **NF** 13+HL, avec 8 cartes ou 7 cartes liées. Pour les jouer (en face d'une répartition 5-0 !).
- **4SA** **NF** Bon bicolore mineur², au moins 5 ♣ et 5 ♦, main de manche.

Principes : Après intervention à 1♠ sur une ouverture mineure,

X est un spoutnik promettant 4+ cartes à ♥. Corollaire :

L'enchère de 2♥ promet 11HL et plus et 5 cartes à ♥ au moins.

Les nouvelles couleurs à saut sont des barrages effectués avec les points de l'ouvreur.

¹ Certains joueurs (qui doivent alerter) jouent cette enchère en barrage. Nous donnons la signification du SEF.

² Pour certains, ce pourrait être un Blackwood à ♦.