

1SA-P-2♣-?

Sud	Ouest	Nord	Est
	1SA	passé	2♣
?			

→ Ici, l'enchère de 1SA est celle du SEF, 15 à 18HL (sinon, elle sera alertée).

→ 2♣ est un **Stayman** ordinaire 4 réponses (ou tout autre Stayman, alerté), promettant en principe une majeure 4ème (en principe, car c'est un adversaire !). Il devrait avoir au moins 8H.

→ Le camp adverse contrôlant au minimum 24 points, il s'agira plus ici de **gêner les adversaires** que de tenter de trouver une manche. Il peut s'agir également d'indiquer une bonne entame. Pour éviter une pénalité exagérée, il faut considérer la vulnérabilité, et surtout le fait que le camp adverse n'est pas sûr de gagner la manche. On ne peut donc intervenir que si la couleur annoncée est suffisamment solide, dans une main en principe irrégulière. Et notamment, ne contre pas le 2♣ Stayman si votre ♣ ne peut pas servir de barrage, donc s'il n'est pas assez long. Il faudra une minimum une bonne couleur 5^{ème}. Non vulnérable, l'intervention garantit un minimum de 5 levées de jeu au palier de deux et de six au palier de trois. Vulnérable, il faudra une levée de jeu en plus.

- Passe F Aucun moyen de gêner les adversaires (le plus souvent !).
- X NF Contre d'une enchère artificielle. C'est un contre punitif, qui ne doit donc pas être alerté. 8HL au moins, 5 levées de jeu non vulnérable, 6 levées de jeu vulnérable. Voir le cours [Contre indicateur d'entame](#). Au moins 5 cartes à ♣. Exemple : ♠A52 ♥732 ♦42 ♣RV1096 → X.
- 2♦ NF Barrage avec au moins 6 ou 7 cartes à ♦. Force selon vulnérabilité (cf. introduction).
- 2♥ NF Barrage avec au moins 6 ou 7 cartes à ♥. Force selon vulnérabilité (cf. introduction).
- 2♠ NF Barrage avec au moins 6 ou 7 cartes à ♠. Force selon vulnérabilité (cf. introduction).
- 2SA F Conventionnel : bicolore mineur au moins 5+-5+, couleurs bien liées.
- 3♦ NF Barrage avec au moins 7 ou 8 cartes à ♦. Force selon vulnérabilité (cf. introduction).
- 3♥ NF Barrage avec au moins 7 ou 8 cartes à ♥. Force selon vulnérabilité (cf. introduction).
- 3♠ NF Barrage avec au moins 7 ou 8 cartes à ♠. Force selon vulnérabilité (cf. introduction).

Principes : Après une ouverture adverse d'1SA 15-17H et un 2♣ Stayman (8H au moins), votre intervention en n° 4 ne peut être qu'un barrage. Attention à la vulnérabilité ! Et surtout, évaluez votre main en levées de jeu.