

1♥-P-2♥-3♦-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	passee	2♥	3♦
?			

→ **Vous avez ouvert d'1♥** en « majeure 5ème, meilleure mineure », avec donc au moins 5 cartes.

→ **Le passe d'Ouest** est ambigu, allant de 0 à 17HL. En effet, de 9 à 18HL, il se peut qu'aucune main ne convienne pour une intervention, surtout si elle est longue à ♥. Exemple : ♠AR ♥9864 ♦DV2 ♣AR62 (1SA serait beaucoup trop dangereux, et X ne convient pas sans 3 cartes à ♠ au moins).

→ **La réponse de Nord**, votre partenaire, est faible, 6 à 10HLD, avec au moins 3 cartes à ♥.

→ **L'adversaire intervient** par une enchère de 3♦ **en sandwich**, exprimant en principe 10-18HL avec 6 ou 7 cartes à ♦, ou bien 13-18HL et 5 cartes à ♦ de très bonne qualité (cinq cartes peuvent suffire, parce que votre partenaire a exprimé un fit : les chances du camp adverse de trouver un fit également en sont augmentées).

→ Comme votre partenaire a de toute façon encore la parole, **vous ne devez reparler**, en tant qu'ouvreur, qu'avec une information supplémentaire à donner à votre partenaire, soit une couleur d'ouverture plus longue que prévu (Loi des atouts), permettant de gêner le dialogue adverse, soit encore une main de petite deuxième zone. Sans cela, passez.

- Passe **NF** 12H à 16HLD, sans meilleure enchère.
- X **NF** 17HLD et +, **essai généralisé**. Attention : il n'y a plus de place ici pour une enchère d'essai. Le Contre, qui normalement (s'il y avait de la place) est **punitif**, tient lieu ici d'enchère d'essai.
- 3♥ **NF** Enchère compétitive, maximum 16HLD avec six cartes à ♥ (loi des atouts).
- 3♠ **F** 22+HLD, enchère de chelem, avec 4 ou 5 cartes à ♠ (et alors 6 à ♥). Exemple (Pacault-Brunel) : ♠ARD2 ♥AV9872 ♦3 ♣A4.
- 3SA **NF** 19-22HL, régulier (5-3-3-2), arrêts à ♦. Proposition pour jouer cette manche.
- 4♣ **F** 4 ou 5 belles cartes à ♣, bicolore, 22+HLD, enchère de chelem.
- 4♦ **F** 22HLD et plus, cue-bid fort avec contrôle à ♦ et ♣, enchère de chelem.
- 4♥ **NF** 10 levées probables.
- 4SA **F** Le fit a été donné, donc Blackwood.

Principe : L'ouvreur ne reparle qu'avec un nouveau renseignement à donner : par exemple un sixième atout (loi des atouts), ou bien une main forte (deuxième zone).

Attention : ici, Contre est une enchère d'essai.

Il ne reste en effet aucune place entre 3♦ et 3♥ pour une enchère d'essai.