

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 : ♠9864 ♥AR ♦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** Punitif (car il y a place pour des enchères d'essai à 3♦ et 3♥) : 15HL et plus, 4 ou 5 cartes à ♣ permettant au moins 2 levées dans la couleur. Exemple : ♠A9742 ♥AR3 ♦7 ♣RV92.
- 3♦ **F** 17HLD et +, enchère d'essai généralisé.
- 3♥ **F** 17HLD et plus, 4 cartes à ♥, donc bicolore (fitté, on jouera en 4-4).
- 3♠ **NF** Enchère compétitive, avec 6 cartes à ♠ (loi des atouts). Maximum 16HLD.
- 3SA **NF** 19-22HL, régulier (5-3-3-2), arrêts à ♣. Proposition pour jouer cette manche.
- 4♣ **F** Cue-bid fort, contrôle ♣ (courte), 23+HLD, enchère de chelem.
- 4♦ **F** 23+HLD, main forte avec courte à ♦¹ et contrôle ♣, 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 punitif.

Il reste en effet de la place pour une enchère d'essai (ici, 3♦).

¹ Attention, car en principe, il n'y a pas de Splinter en dehors de la couleur des adversaires. Mais ici, que pourrait signifier d'autre cette enchère ?