

## 1♥-1SA-X-P-?

Fiche inspirée par Philippe Lanceau : « Les Contres », 2010, p. 44-45. Les exemples sont tirés de cet ouvrage.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	1SA	X	pas
?			

→ Vous avez **en Sud ouvert d'1♥**, en majeure 5<sup>ème</sup>, meilleure mineure : 5+ cartes à ♥, 12H à 23HL.

→ **L'intervention d'Ouest à 1SA** promet normalement 16-18H, parfois 19HL, un arrêt sérieux à ♥ et une main régulière. Mais c'est un adversaire. A-t-il alerté : « SA 16-18 » ?

→ Le **Contre de votre partenaire Nord** pourrait avoir une signification particulière, que vous devriez alors alerter. Pour le SEF, il s'agit d'une enchère punitive (pas d'alerte), qui se fait à partir de 9 points d'honneurs. A partir de là, votre ligne est en principe majoritaire en point d'honneurs.

→ Ce qu'**il faut savoir en Sud** : Si votre ouverture est faible (13-14HL), vous ne devez pas tenir le Contre. Votre enchère à bas palier (2♣/♦/♥) montre alors une main sans intérêt et le plus souvent irrégulière. En règle générale, vous passerez d'autant plus facilement que votre main est régulière, même après ouverture faible (en troisième), sauf main exécration (!), que vous arrêtez à peu près toutes les couleurs, que vous avez beaucoup de jeu. Assurez-vous que les vulnérabilités respectives vous permettront d'obtenir des pénalités supérieure à une manche dans votre camp : 500 pour 2 de chute vulnérables sont meilleurs qu'une manche non vulnérable chez vous. Inversement, si vous êtes vulnérables, 620 dans votre camp valent mieux que 3 de chute chez l'adversaire (500).

**Gardez toujours à l'esprit** que l'adversaire peut gagner 1SA quelquefois avec 16 points d'honneurs seulement s'il possède une longue mineure de bonne qualité dans sa ligne. C'est ainsi qu'il est conseillé aux attaquants de savoir renoncer à punir avec du jeu en cas de main irrégulière.

- Passe            **NF**     A partir d'un minimum de 15 points HL (14H), avec un jeu régulier. Accepte de jouer 1SA contré. Exemple : ♠V6 ♥RV852 ♦RD73 ♣A7 → Passe, l'adversaire devrait chuter (23+H dans la ligne).
- 2♣                **NF**     Bicolore économique, donc main irrégulière. 4+ cartes à ♣, ouverture banale.
- 2♦                **NF**     Bicolore économique, donc main irrégulière. 4+ cartes à ♦, ouverture banale. Exemple : ♠D6 ♥RV852 ♦DV73 ♣DV7 → 2♦. Vous auriez passé, avec cette répartition semi-régulière, si l'ouverture avait été potable. Ici, elle vraiment minimum. En disant 2♦, vous indiquez donc un jeu faible...
- 2♥                **NF**     6 cartes à ♥ dans une main irrégulière et limitée. Ex. : ♠A52 ♥AV8532 ♦R82 ♣7.
- 2♠                **F**        Main irrégulière avec 16+HL (bicolore cher, parfois un peu atténué), au moins 4 cartes à ♠. Exemple : ♠RDV6 ♥RV852 ♦3 ♣AD7 → 2♠.
- 2SA              **SU**     Enchère sans utilité.
- 3♣                **F**        Beau bicolore, garantissant cette fois 5 cartes à ♣.
- 3♦                **F**        Beau bicolore, garantissant cette fois 5 cartes à ♦. Ex. : ♠6 ♥RV852 ♦ADV93 ♣A7.
- 3♥                **F**        17-18HL, avec une belle couleur 6ème. Exemple : ♠A52 ♥ADV532 ♦RV2 ♣7 → 3♥.
- 4♥                **NF**     Main trop forte pour ouvrir de 4♥. Exemple : ♠A3 ♥ADV9532 ♦2 ♣R87 → 4♥. Il est temps de montrer vos magnifiques 7 cartes à ♥, avec de quoi jouer la manche.

**Principes : Après intervention par 1SA, le contre du répondant n°3 est punitif (9H au minimum).  
Mais ne maintenez la punition qu'avec un jeu régulier ET non minimum.  
Une redemande économique au niveau de 2 montrera donc toujours un jeu faible.**