

PREMIERE ENCHERE DU REONDANT

2^{ème} PARTIE : APRES UNE OUVERTURE DE 1 EN MINEURE

Rappel : l'ouvreur en disant 1T ou 1K a promis 12H/13HL mini et 3 cartes mini dans la couleur annoncée, il a dénié 5 cartes à C ou à P et/ou un jeu régulier de 15 à 17H.

CARACTERISTIQUES DE LA MAIN DU REONDANT :

- Points H et L comme dans la première partie.
- Points de distribution : en cas de fit (voir fit ci-dessous) il faut ajouter les points pour les couleurs « courtes » : 3 pour une chicane, 2 pour un singleton et 1 pour un doubleton. Il faut aussi ajouter 2 points pour le 9^{ème} atout et 1 point par atout supplémentaire au-delà du 9^{ème}.

FIT : L'ouvreur, O, n'a promis que 3 cartes, il peut en avoir beaucoup plus mais à ce stade R n'en sait rien. Un fit implique 8 cartes mini dans la couleur. Pour que R puisse soutenir c'est-à-dire enchérir dans la couleur de l'ouvreur il lui faut donc au moins 5 cartes dans cette couleur.

ENCHERES POSSIBLES : ce sont les mêmes que dans le cas d'une ouverture en Maj, les seuils sont les mêmes, la seule différence étant au niveau du fit : 5 cartes mini.

- 1) **Moins de 5H/6HL : passe.**
- 2) **FIT : 5 cartes dans la min d'ouverture et pas de Maj 4^{ème} (ou plus) et 10H maxi.**
 - 6 à 10HLD : 2 dans la mineure
 - 11 et 12HLD : 3 dans la mineure.
 - 13HLD et plus : 3 dans la mineure pour ne pas dépasser l'enchère de 3SA.
 - Exceptionnellement avec une main très longue sur la mineure d'ouverture (6 ou mieux 7 atouts), irrégulière et 13HLD et plus on pourra déclarer 5 dans cette mineure.
- 3) **Fit : 5 cartes mini et 11H et plus.** Annoncer une couleur d'au moins 4 cartes : sur O1=1T dire 1K, C ou P ; sur O1=1K dire 1C, 1P ou **2T s'il n'y a ni 4C ni 4P même si on n'a que 3T**. On annoncera éventuellement le fit au tour suivant (voir cours sur la 2^{ème} enchère).
- 4) **Sans fit.**
 - 6 à 10H : annoncer 1 couleur d'au moins 4 cartes au palier 1. Si pas possible (ex O=1K, R a 4 ou 5 cartes à T) annoncer 1SA.
 - 11H et plus avec une couleur de 4 cartes mini : annoncer cette couleur (ex 1C ou 1P ou 2T). A défaut dire 2SA.
- 5) **Avec une main régulière** (pas plus d'un doubleton, pas de singleton ni chicane) et pas de Maj 4^{ème}
 - 5 à 10H : 1SA
 - 11H/12HL : 2SA
 - 12H et plus : 3SA.

EN RESUME SUR UNE OUVERTURE DE 1 A LA COULEUR LES POINTS CLES SONT :

- a) Avec moins de 5H/6HL on passe.
- b) Toute nouvelle couleur annoncée doit comporter au moins 4 cartes.
- c) Si l'ouverture est en Maj la priorité est donnée au fit mais avec une main forte (à partir de 11H) on doit d'abord nommer une autre couleur avant de signaler le fit.
- d) De 5 à 10H la réponse autre que le fit doit rester au palier 1
- e) Avec 11H et plus la réponse peut atteindre le palier 2.
- f) Les changements de couleur se font toujours au palier le plus bas possible. Si plusieurs couleurs possibles nommer la plus longue, si d'égales longueurs : de 4 nommer la moins chère, de 5 nommer la plus chère.
- g) Les enchères à SA précisent la zone de points H : 1SA de 5 à 10H, 2SA avec 11H/12HL et 3SA à partir de 12H.
- h) L'enchère 1SA s'appelle souvent « fourre-tout » car on l'utilise lorsqu'on a entre 6 et 10H et que toute autre enchère paraît non appropriée.