

#### Enchères sans intervention I. Conditions d'ouverture:

- 6 à 7 cartes, quelle que soit leur valeur
- 6 à 10 H (parfois 11 avec un valet sec ou second)
- aucune autre interdiction

#### II. Le répondant fait une enchère d'arrêt (imposant silence à l'ouvreur)

- Faible (moins de 13 H) et non fitté : Passe
- Faible (moins de 13 H) et fitté : il prolonge le barrage au niveau 3 ou 4 voire 5 (loi des levées totales)
- 3 SA pour les jouer

#### III. Le répondant utilise le 2SA relais avec $Q \geq 18$ (dans le silence adverse)

- La formule magique  $Q = H + 2$  fois le nombre de cartes fittées lui donne au moins 18 ; par exemple sur ouverture de 2C, il a 14 H et 2 cartes à C ou 12 H et 3 cartes à C
- Réponses obligatoires de l'ouvreur :
  - 3T = jeu faible (6-8 H) et couleur faible (sans deux gros honneurs)
  - 3K = jeu faible (6-8 H) et couleur forte (2 gros honneurs ou AV10xxx)
  - 3C = jeu fort (9-10 H) et couleur faible (sans deux gros honneurs)
  - 3P = jeu fort (9-10 H) et couleur forte (2 gros honneurs ou AV10xxx)
  - 3SA = ARDxxx dans la majeure

Avec ces éléments, le répondant devra, après réflexion, décider soit d'annoncer la manche, soit de rester au niveau de trois

#### IV. Autres enchères forcing du répondant (dans le silence adverse) :

- Enchère de 3T (conventionnel, à alerter) ; le répondant a un « Q » au moins égal à 23. L'ouvreur doit obligatoirement parler sur cette enchère relais.
  - Avec un singleton ou une chicane, il nomme cette couleur
  - Il dit 3SA si la chicane ou le singleton est à T
  - Sinon il répète sa couleur au niveau 3 ...ou 4 avec ARDxxx
- Enchère d'une couleur réelle autre que 3T ; le répondant a un « Q » à 18 ou plus
  - Si fit par quatre, soutenir la couleur
  - Si fit + singleton ou chicane : splinter (saut dans le singleton)
  - Avec ou sans fit annoncer une force (A ou R)
  - Sinon redire sa couleur au plus bas sauf 3SA (ARDxxx)

#### • Changement de couleur avec jump (enchère de demande de contrôle) (1)

- palier n°1 : pas de contrôle pour cette couleur
  - palier n°2 : contrôle du 2ème tour (R ou singleton)
  - palier n°3 : contrôle du 1er tour (A ou chicane)
- Si, dans ces deux derniers cas, le répondant répète encore une fois la couleur du jump (demande précision)
- palier n°1 : c'était un contrôle distributionnel (singleton ou chicane)
  - palier n°2 : c'était un contrôle d'honneur (A ou R)

#### V. 4 SA : Blackwood direct 4 clés

#### VI. 5 SA : Joséphine direct

#### Le 2 SA infaillible avec intervention de l'adversaire • Intervention entre ouvreur et répondant

- l'adversaire a contré.
- surcontre du répondant : il annonce au moins 13H.

- si l'ouvreur est mini, il redit sa couleur au stade de 3

- maxi, il passe.

Si le répondant re-contre au 2<sup>e</sup> tour = punitif à 100%

S'il passe au 2<sup>e</sup> tour = forcing à 100%.

- belle main fittée du répondant : il annonce la manche dans la couleur majeure ouverte.
- si fitté + autre belle couleur, il nomme cette dernière (forcing à 100%)
- Si très fort : changement-de-couleur-avec-jump et l'ouvreur répondra à cette demande de contrôle.
- enfin, très rarement, le répondant n'est pas fitté mais possède une longue de 7 à 8 cartes ou plus. Il dira 2SA. (attention ! à ne pas confondre avec l'habituel 2SA-fitté ; il s'agit d'une espèce de lebensohl sur lequel l'ouvreur dira 3T).

→ l'adversaire a glissé une couleur.

- faible et non fitté le répondant passe.
- faible et fitté le répondant prolonge à 3 ou 4 dans la couleur.
- si fitté + autre belle couleur, il nomme cette dernière (forcing à 100%).
- Si le répondant contre = même valeur que le 2SA-relais. Il a un Q au moins à 18.

#### (1) Exemple de l'utilisation du jump

N		S	N		S
2C		3P	2P		4C
4T	Pas de contrôle P		4P	Pas de contrôle C	
4K	R ou Singleton P		5T	R ou Singleton C	
4C	A ou Chicane P	4P	5K	A ou Chicane C	5C
5T	Singleton ou chicane		6T	Singleton ou chicane	
5K	A ou R		6K	A ou R	