

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 infallible 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 re-dit sa couleur au stade de 3
- maxi, il passe.

Si le répondant re-contre au 2° tour = punitif à 100%

S'il passe au 2° 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	