

1♠-2♣-?

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♠	2♣
?			

→ **L'ouvreur Nord** a ouvert d'1♠, en majeure 5^{ème}. Il possède au moins 5 cartes à ♠, et 13 à 23HL.

→ **L'intervention d'Est** à 2♣ promet en principe (c'est un adversaire !) 9 à 18HL, 6 (ou 5 belles) cartes à ♣, de très bonne qualité de 9 à 12HL, 6 cartes quelconques (ou 5 belles) de 13 à 18HL. Cette intervention peut-être bicolore et peut donc cacher 4 cartes à ♠ ou à ♦.

→ Votre **réponse à votre partenaire Nord** promet maintenant 9HL au moins. En effet, l'intervention d'Est permet à Nord d'avoir de nouveau la parole. Si vous-même n'avez pas d'enchère évidente, et surtout si vous possédez du ♣, vous pouvez passer parfois jusqu'à 12HL, espérant alors un réveil de l'ouvreur par contre (passe Blanche-Neige). Avec en Sud un jeu inférieur à 8HL(D), même bien fitté ou avec une belle couleur 6^{ème}, je vous conseille d'attendre le tour suivant : commencez par avertir votre partenaire que vous avez peu de points, quitte à reparler par la suite, votre partenaire comprendra alors que vous avez une « main de forme » avec peu de points. Cependant, avec un fit 4^{ème} ou 5^{ème}, il peut être bien joué de le donner tout de suite, même avec une main faible (attaque-défense).

- Passe **NF** 0-8HL, sans meilleure enchère, ou passe-trappe. Exemple : ♠8 ♥RD5 ♦9764 ♣RD1086.
- X **F** Contre non punitif (mais transformable en punitif par le partenaire), main positive de 9-10HL ou plus, sans meilleure enchère. C'est a priori un spoutnik pour les autres couleurs (♥ et ♦), mais un fit ♠ est possible (avec 3 cartes et 11-12HLD). Exemple : ♠63 ♥RV1097 ♦A65 ♣764.
- 2♦ **F** 11HL et plus, forcing et auto-forcing jusqu'à 3♣ (3♦ en face ne seront pas forcing), avec 5+ cartes à ♦. Exemple : ♠32 ♥1097 ♦ARD1087 ♣76.
- 2♥ **F** 12HL et plus, 5 cartes à ♥ (3♥ en face théoriquement non forcing).
- 2♠ **NF** 8-10HLD avec 3+ cartes à ♠ (parfois 8 ou même 7HLD, avec 4 cartes à ♠).
- 2SA **NF** 11-12HL, régulier, arrêt ♣. 2 cartes à ♠.
- 3♣ **F** Cue-bid, 13HLD ou plus, 4 cartes à ♠, parfois 3 belles avec un jeu plus fort.
- 3♦ **F** Selon convention : 1°) 11-13HL et plus, enchère de rencontre avec 4 cartes à ♠ et 5 ou 6 ♦ de bonne qualité (comme après 1♠-X-?). 2°) Barrage avec 6 cartes ou plus à ♦ (conception plus ancienne).
- 3♥ **NF** Selon convention : 1°) 11-13HL et plus, enchère de rencontre avec 4 cartes à ♠ et 5 ou 6 ♥ de bonne qualité (comme après 1♠-X-?). 2°) Barrage, avec 6/7 cartes à ♥ liées, moins de 7H.
- 3♠ **NF** 11-12HLD avec 4 cartes à ♠.
- 3SA **NF** 13-15HL, régulier, arrêt ♣. 2 cartes à ♠.
- 4♣ **F** Splinter (dans la couleur adverse), 13HLD et plus (maximum 12HL), 4 cartes à ♠, court à ♣.
- 4♦ **F** Normalement, super-rencontre : 10 cartes entre les ♦ et les ♠. Certains jouent cette enchère comme un splinter court à ♦ (attention, mettez-vous d'accord avec votre partenaire !).
- 4♥ **NF** 10 levées possibles, 7/8 cartes à ♥ liées, moins de 9H.
- 4♠ **NF** 5+ cartes à ♠, 9H maximum, attaque-défense.
- 4SA **F** Blackwood fitté à l'atout ♠.

Principes : L'intervention de l'adversaire, même au niveau de 2 (ici 2♣)
ne gêne que peu l'enchère du répondant, au contraire :
il possède maintenant trois enchères supplémentaires descriptives :
pas, contre et cue-bid.