

2♠-X-?

Sud	Ouest	Nord	Est
?		2♠	X

→ L'**ouverture de 2♠** (faible, SEF) est normalement ici rigoureuse (peut l'être un peu moins en 3^{ème} position, après 2 « passe ») : 6 cartes exactement (jamais 7 sous prétexte qu'on est faible, par exemple), 6H (voire 5H) à 10H (voire 11H si la main est très laide, sans levée de défense, ex. ♠ADV832 ♥D ♦D86 ♣542), 7-12HL (ou 13HL laids). On n'aura jamais 4 cartes dans l'autre majeure, ici ♥. Il n'y aura jamais 2 As, et, en manière générale, jamais deux levées de défense (points plutôt concentrés dans la couleur ♠). Cette ouverture faible est un barrage et doit donc être traitée comme telle.

→ Le **X de l'adversaire** est toujours d'appel : il promet « en principe » une belle ouverture (je dis : « en principe », car ce sont des adversaires ; ne faites jamais confiance aux adversaires !), donc court à ♠, avec presque toujours 4 cartes (voire 5) à ♥. Si Sud passe, Ouest sera toujours obligé de parler, sauf s'il possède plus de 12 points et un champ de ♠ : transformation du Contre d'appel en Contre punitif. Mais Nord pourra alors surcontrer, ce XX étant un « appel au secours » (on dit « surcontre SOS »), obligeant alors Sud à parler au tour suivant.

→ **Sud n'est donc pas pressé de parler**. Seul un bon fit avec 3 ou 4 cartes dans un jeu faible peut justifier une « prolongation de barrage », selon la Loi des atouts. Sinon, il ne parlera qu'avec un espoir de manche.

- Passe **NF** 0-12HL(D), sans meilleure enchère, notamment avec 2 cartes seulement à ♠. Par la suite, un contre du n° 3 Sud sur une couleur adverse sera punitif.
- XX **NF** 14HL et plus, courte à ♠ possible. Classiquement, en surcontrant, le répondant demande à nouveau la parole, indiquant qu'il possède au moins un jeu suffisant pour jouer 3♠. L'ouvreur ne reparle donc qu'avec un message suffisamment important (par exemple : mineure 4ème). Remarque : tous les X ultérieurs du camp sont punitifs. Exemple : ♠6 ♥AD108 ♦AV98 ♣R1097.
- 2SA **F** Relais fitté (comme en l'absence de X d'Est), espoir de manche (3♠ en face NF). Voir les développements dans le *Dictionnaire des enchères, Silence adverse*, fiche [2♠-2SA-?](#).
- 3♣ **NF** Enchère compétitive, non forcing, avec au moins 6 cartes à ♣ bien liées, 2 ou 3 cartes à ♠ possibles (on supporte le retour à 3♠). Force variable : 8 à 13HL non vulnérable, 10-13HL vulnérable.
- 3♦ **NF** Enchère compétitive, non forcing, avec au moins 6 cartes à ♦ bien liées, 2 ou 3 cartes à ♠ possibles (on supporte le retour à 3♠). Force variable : 8 à 13HL non vulnérable, 10-13HL vulnérable.
- 3♥ **NF** Enchère compétitive, non forcing, avec au moins 6 cartes à ♥ bien liées, sans meilleure enchère. 3 cartes à ♠ possibles (on supporte le retour à 3♠). Force variable : 8 à 13HL non vulnérable, 10-13HL vulnérable. Exemple : ♠D4 ♥RV109763 ♦2 ♣DV10.
- 3♠ ⊖ « Prolongation de barrage », 3 cartes exactement à ♠, et 8 à 15HLD. Arrêt absolu. Remarque : c'est une enchère qui aide les adversaires en révélant un fit neuvième dans le camp de l'ouvreur. Il faut donc posséder des levées de défense pour avoir l'espoir de battre une manche adverse.
- 3♠ **NF** 7 ou 8 levées probables à l'atout ♠, 7/8 cartes à ♠ bien liées.
- 3SA **NF** 9 levées visibles, courte à ♥.
- 4♣ **F** Enchère de rencontre avec 5 ou 6 cartes à ♣ de bonne qualité et 4 cartes à ♠.
- 4♦ **F** Enchère de rencontre avec 5 ou 6 cartes à ♦ de bonne qualité et 4 cartes à ♥.
- 4♥ **NF** 8/9 levées probables avec l'atout ♥, 7 ou 8 cartes de bonne qualité à ♥ bien liées.
- 4♠ **NF** Attaque-défense, donc 2 cas possibles : 1°) En attaque : manche probable, avec 2+ cartes à ♠ et 16+HLD. 2°) En défense, avec 8-15HLD, et alors 4 cartes au moins à ♠ obligatoires. Exemple : ♠D4 ♥RD104 ♦A2 ♣A8765. L'ouvreur ne devra jamais en aucun cas dire 5♠ (sur un 5 ♥ éventuel).

Principe : Après un « contre » d'appel sur un 2 faible, le répondant ne parle que dans 2 cas : en « prolongation de barrage » avec un jeu faible, ou avec un espoir sérieux de manche.