

P-P-1♥

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♥	Passe
2♣	X	?	

Cf Bessis, *Le Bridgeur*, juillet 2004, p. 32, « Les enchères de l'ouvreur après intervention ». Ici, l'ouverture d'1♥ peut être très faible (en 3^{ème}) : 8HL et plus. 2♣ est un Drury fitté (11HLD et +). Le contre d'Ouest est d'appel. Les enchères pourraient être brusquées. Nord doit donc indiquer tout de suite la force de son ouverture.

- Passe NF 8 à 13HLD. Toute autre enchère indique davantage.
- XX F L'ouverture, 14HLD et +, sans autre chose à dire. 5cartes à ♥ exactement.
- 2m F Bicolore 5-4 ou 5-5 ET l'ouverture (14+HLD).
- 2♥ F 6+ cartes à ♥ ET l'ouverture (14-16HLD).

Principe : après le X d'un 2♣ Drury, l'ouvreur passe sans l'ouverture (jusqu'à 13HLD) et parle ou surcontre dès qu'il avait l'ouverture (14HLD et plus).

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♥	X
?			

Cf Bessis, *Le Bridgeur*, mai 2004, p. 15, Courrier des lecteurs : Enchères de rencontre : pour ne plus se tromper !

- Passe NF 0-7HL(D).
- XX F 2 sortes de jeux : 1°) Drury (ex : ♠D63 ♥V95 ♦R2 ♣A10874). 2°) Tous les jeux de 10-11H, même sans le fit. C'est une enchère qui demande la parole (Bessis).
 - Si le n°4 passe, l'ouvreur ne doit pas passer avec un jeu faible, mais passer avec l'ouverture :
 - ◇ Passe* NF Conventionnellement, tous les jeux avec l'ouverture : alerter.
 - ◇ 1SA NF Jeu régulier faible 8 à 11H (convention personnelle Bessis).
 - ◇ 2m NF Jeu bicolore économique sans l'ouverture.
 - ◇ 2♥ NF Avec 6 cartes à ♥ (non ouvert de 2♥ faible). Ex. : ♠D2 ♥V98742 ♦AR3 ♣75.
 - Si le n°4 parle, l'ouvreur passe avec un jeu faible, ou avec rien à dire.
- 1♠ F Attention : peut aller jusqu'à 11H (12HL). Avec 5 cartes à ♠, prioritaire sur le XX.
- 1SA NF 8 à 11H, comme sans X.
- 2m NF Enchère naturelle 6 cartes, misfit. Main positive (8-9HL).
- 2♥ NF 3 cartes à ♥ dans une main positive (8HL au moins). Non forçant après passe.
- 2♠ NF 5cartes à ♠, 4 cartes (voire 3) à ♥, 12+HLD (rencontre).
- 2SA NF Truscott qui promet 4 atouts et 11-13HLD. Pas d'anticolore 5^{ème}.
- 3m F Enchère de rencontre, avec 5 m et 4 ♥, et 12+HLD.
- 3♥ F 4 cartes à ♥, tendance barrage avec 6 ou 8 (SV) à 10HLD.
- 3♠ NF 5 cartes à ♠, 5cartes à ♥, super-rencontre. Ex : ♠RD1095 ♥A10742 ♦72 ♣ 10.
- 3SA F Super-Truscott avec 4 atouts et 14-15HLD. Pas d'anticolore 5^{ème}.
- 4m F Super-rencontre, 10 cartes entre m et ♥. Ex : ♠10 ♥A10742 ♦RD1095 ♣72.
- 4♥ NF 5 cartes à ♥, main plutôt irrégulière, 1 levée de défense max.

Principe : après le X d'une ouverture majeure en 3^{ème} position, les enchères à saut sont des enchères de rencontre positives.

P-P-1♠

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♠	X
?			

Cf Bessis, *Le Bridgeur*, juillet 2003.

- Passe NF 0-7HL(D).
- XX F 2 sortes de jeux : 1° Drury (ex : ♠D63 ♥V95 ♦R2 ♣A10874). 2° Tous les jeux de 10-11H, même sans le fit. C'est une enchère qui demande la parole (Bessis).
 - Si le n°4 passe, l'ouvreur ne doit pas passer avec un jeu faible, mais passer avec l'ouverture :
 - ◇ Passe* NF Conventionnellement, tous les jeux avec l'ouverture : alerter.
 - ◇ 1SA NF Jeu régulier faible 8 à 11H (convention personnelle Bessis).
 - ◇ 2m NF Jeu bicolore économique sans l'ouverture.
 - ◇ 2♥ NF Jeu bicolore économique sans l'ouverture.
 - ◇ 2♠ NF Avec 6 cartes à ♠ (non ouvert de 2♠ faible).
 - Si le n°4 parle, l'ouvreur passe avec un jeu faible, ou avec rien à dire.
 - 1SA NF 8 à 11H, comme sans X.
 - 2m NF Enchère naturelle 6 cartes, misfit. Main positive (8+HL).
 - 2♥ NF 6 cartes à ♥ dans une main positive (8HL au moins). Non forcing après passe.
 - 2♠ NF 3 cartes, avec 8 à 10HLD (avec 11HLD, on aurait contré).
 - 2SA NF Truscott qui promet 4 atouts et 11-13HLD.
 - 3m F Enchère de rencontre, avec 5 m et 4 ♠, et 12+HLD.
 - 3♥ F Enchère de rencontre, avec 5 ♥ et 4 ♠, et 12+HLD.
 - 3♠ NF 4 cartes à ♠, tendance barrage, avec 6 ou 8 (SV) à 10HLD.
 - 3SA F Super-Truscott avec 4 atouts et 14-15HLD.

Principe : Après un XX « Drury-Sputnik », si le n°4 passe, l'ouvreur parle avec un jeu faible, mais il passe avec l'ouverture.

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	Passe	1♠	2♦
?			

Cf Bessis, *Le Bridgeur*, juillet 2003.

- Passe NF 0-7HL(D).
- X F 2 sortes de jeux : 1° Spoutnik généralisé (ex : ♠52 ♥R1087 ♦V9 ♣AD1042) ; 2° Drury (ex : ♠D63 ♥V95 ♦R2 ♣A10874). L'ouvreur donne le plein de sa main (répétition des ♠ plutôt faible, sans l'ouverture).
 - 2♥ NF 6 cartes à ♥ dans une main positive (8HL au moins). Non forcing après passe.
 - 2♠ NF 3 cartes, avec 8 à 10HLD (avec 11HLD, on aurait contré).
 - 2SA NF 2 cartes à ♠, arrêt ♦, main régulière, 11H ou 11-12HL.
 - 3♣ NF 6 cartes BQ à ♣, misfit.
 - 3♦ F cue-bid fitté par 4 cartes à ♠, 13+HLD.
 - 3♥ F Enchère de rencontre, avec 5 ♥ et 4 ♠, et 12+HLD.
 - 3♠ NF 4 cartes à ♠, tendance barrage, avec 6 ou 8 (SV) à 10HLD.