

## 3♥-?

Sud	Nord
3♥	?

→ 3♥ est un barrage, avec 7 cartes et au maximum une levée de défense extérieure. Il n'y aura en principe jamais 4 cartes dans l'autre majeure, ici ♠. Il n'y aura jamais 2 As.

→ En réponse, deux attitudes : constructive (pour gagner une manche ou un chelem) ou destructrice (pour gêner les adversaires à moindre prix : 300 pts, ou 500 vert contre rouge).

→ Rappels : après un barrage, tous les changements de couleur sont forçant et promettent un minimum de 5 cartes. Conventionnellement, un saut est une interrogative<sup>1</sup> dans la couleur nommée, en vue de chelem.

→ Enfin, le Blackwood ordinaire n'a plus lieu d'être, puisqu'il ne peut y avoir plus d'1 As : il est remplacé par un Blackwood spécial (Bessis), basé sur les 4 cartes clés suivantes : ARD d'atout et un As extérieur. Il ne peut en exister 0, car la couleur serait trop laide, ni 4, car le jeu serait trop beau. On répond donc : 1, 2 ou 3 cartes-clés.

- Passe **NF** 0 à 16HL, sans fit (2 cartes maximum), 3SA inenvisageable. On compte ses levées. On passera aussi bien avec ♠R8 ♥75 ♦9764 ♣AR872 qu'avec ♠AV863 ♥- ♦R953 ♣ADV8. : → pas.

- 3♠ **F** Main de manche au minimum (14-15+HL), avec au moins 5 ♠. L'ouvreur doit fitter avec 3 cartes quelconques. Sinon, il se décrit. 3♠ peut cacher un fit à ♥. Dans ce cas, contrôle ♠, dans une main chelemisante où le contrat de 5♥ n'est pas en danger après la réponse éventuelle de 4♠.

- 3SA **NF** Pour les jouer, rare, car il y a forcément un fit majeur : en effet, il faudra 2 cartes dans la couleur pour communiquer (plutôt 3). Autre possibilité : 9 levées dans la main sans avoir besoin du partenaire. En fait, visualiser le jeu à l'enchère. Avec ♠A62 ♥D5 ♦V9875 ♣A32, 9 levées probables : 3SA. Avec ♠AV64 ♥3 ♦AD52 ♣RD64, pourtant riche : Passe. Remarque : avec une chicane ou un singleton ♥, et 17 à 20HL, il faut jouer plutôt 4♥ que 3SA, qui sont voués à l'échec par manque de correspondance.

- 4♣ **F** Main de manche au minimum (14-15+HL), avec au moins 5 cartes à ♣. L'ouvreur doit fitter avec 3 cartes quelconques ou avec un honneur second. Sinon, il se décrit. 4♣ peut aussi cacher un fit à ♥. Dans ce cas, contrôle ♣ sans contrôle d'honneur à ♠, main de chelem où 5♥ n'est pas en danger.

- 4♦ **F** Main de manche au minimum (14-15+HL), avec au moins 5 cartes à ♦. L'ouvreur doit fitter avec 3 cartes quelconques ou avec un honneur second. Sinon, il se décrit. 4♦ peut aussi cacher un fit à ♥. Dans ce cas, contrôle ♦ sans contrôle d'honneur à ♣ ni à ♠, main de chelem où 5♥ n'est pas en danger.

- 4♥ **NF** Attaque-défense, pour les gagner ou prolongation de barrage selon la loi des atouts. Exemple : ♠RD32 ♥R95 ♦D10876 ♣4.

- 4♠ **F** Attention : 2 possibilités incompatibles : 1°) pour les jouer. 2°) conventionnellement, main de chelem possible à la couleur ♥, interrogative à ♠ (pour jouer 4♠, commencer par 3♠). Réponses de Nord :

- ◇ 4SA 1<sup>er</sup> palier : pas de contrôle.
- ◇ 5♣ 2<sup>ème</sup> palier : contrôle du 2<sup>ème</sup> tour.
- ◇ 5♦ 3<sup>ème</sup> palier : contrôle du 1<sup>er</sup> tour.

- 4SA **F** Blackwood spécial (Bessis). Réponses :

- ◇ 5♣ Pas d'As, autres cartes clés seulement. Pour les connaître : relais à 5♦. Réponses : 5♥ avec une carte clé, 5♠ avec deux.
- ◇ 5♦ Une seule carte clé, donc un As.
- ◇ 5♥ 2 cartes clés (dont un As).
- ◇ 5♠ 3 cartes clés (dont un As).

- 5♣ **F** Main de chelem possible à la couleur. Interrogative à ♣. Réponses :

- ◇ 5♦ 1<sup>er</sup> palier : pas de contrôle.
- ◇ 5♥ 2<sup>ème</sup> palier : contrôle du 2<sup>ème</sup> tour.
- ◇ 5♠ 3<sup>ème</sup> palier : contrôle du 1<sup>er</sup> tour.

- 5♦ **F** Main de chelem possible à la couleur. Interrogative à ♦. Attention à ne pas dépasser le palier de 5♥ par une réponse trop forte mais insuffisante pour le chelem. Réponses :

- ◇ 5♥ 1<sup>er</sup> palier : pas de contrôle.
- ◇ 5♠ 2<sup>ème</sup> palier : contrôle du 2<sup>ème</sup> tour.
- ◇ 5SA 3<sup>ème</sup> palier : contrôle du 1<sup>er</sup> tour.

- 5♥ **NF** Prolongation de barrage, très gênant pour l'adversaire (Loi des levées totales). Parfois, pour les gagner, main d'attaque-défense. Ex. : ♠4 ♥8752 ♦R97653 ♣95 (l'adversaire gagne 4♠ haut la main !)

**Principe : En réponse à un barrage à 3♥/♠, avec un jeu fort et fitté, la nomination d'une couleur à saut est une interrogative dans cette couleur.**

<sup>1</sup> Une interrogative est posée lorsque l'on a deux perdantes (voire exceptionnellement 3) dans une couleur, interdisant un chelem en l'absence de contrôle du partenaire dans cette couleur.