

1♣-X-P-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	X	passé	passé
?			

→ En Sud, vous avez ouvert d'1♣ en majeure 5^{ème} : au moins 3 cartes à ♣, 12H à 23HL.

→ L'intervention de votre adversaire par *contre* (d'appel, évidemment) promet formellement au moins l'ouverture (mais c'est un adversaire...), sans limite supérieure. De 12H à 15HL, il est court (une ou deux cartes) dans l'ouverture, ici ♣. Il peut parfois avoir 3 cartes à ♣, avec 16 ou 17HL. A partir de 18-19HL, le *contre* est normalement « toute distribution ».

→ L'intervention d'Ouest change la nature des enchères, en faisant entrer votre camp en « compétitives », même lorsqu'il s'agit d'un simple *contre*. La chute (contrée) devient acceptable si les adversaires marquent moins que s'ils avaient joué leur propre contrat.

→ Le « passé » de Nord est ambigu et peut parfaitement cacher un peu de jeu (jusqu'à 10-11H, sans enchère satisfaisante), d'autant qu'Est parlera presque toujours et que donc la parole lui reviendra, même si vous passez.

→ Ici, Est a passé ! Que se passe-t-il ? Est veut bien jouer 1♣ contré. Il possède donc un « champ » de ♣, et espère une chute d'au moins 2 ou 3, bien que ses atouts soient « soumis ». Le camp adverse estime qu'il n'a probablement pas la manche, et que cette chute lui rapportera davantage... Idéalement, Est possède 11 ou 12H.

- Passe **NF** Pour jouer 1♣X, malgré le « champ » de ♣ à droite et l'infériorité en points. Il faut donc absolument 5 cartes à ♣, bien liées, assurant au moins 4 levées.
 - XX **NF** Main régulière, au moins 3 cartes à ♠, en général 3 ou 4 cartes à ♣ seulement. XX dit « SOS », avec 12H et +. Nord doit d'autant plus répondre qu'il est faible (1♣XX contré ingagnable !), et la suite se passe en mode « Baron » :
 - ◇ Passe **NF** Possible à partir de 8H, avec 3 cartes à ♣ au moins.
 - ◇ 1♦ **NF** 0 à 9HL, 4+ cartes à ♦, pas 3 cartes à ♣ si 8+H.
 - ◇ 1♥ **NF** 0 à 9HL, 4+ cartes à ♥, pas 3 cartes à ♣ si 8+H.
 - ◇ 1♠ **NF** 0 à 9HL, 4+ cartes à ♠, pas 3 cartes à ♣ si 8+H.
 - 1♦ **NF** Ouverture ou plus, 4 cartes à ♦, donc 5 cartes à ♣. Nord peut donner sa préférence.
 - 1♥ **NF** Ouverture ou plus, 4 cartes à ♥, de bonne qualité (le contre d'Ouest indique sûrement du ♥).
 - 1♠ **NF** Ouverture ou plus, 4 cartes à ♠ de bonne qualité, parfois 5 avec du beau jeu (5-5 ouvert d'1♣).
- Exemple : ♠86432 ♥AR ♦A ♣A8654 → 1♠.
- 1SA **NF** 18-20HL, sans meilleure enchère.

Principes : Lorsque l'adversaire passe sur le contre de son partenaire, il possède un « champ » d'atouts et la chute est quasi-certaine. Le XX de l'ouvreur est maintenant dit « surcontre SOS », demandant au partenaire d'indiquer ses couleurs de 4 (voire 5) cartes pour se « tirer d'affaire ».