

1♣-X-XX-P-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	X	XX	passé
?			

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

→ **L'intervention d'Ouest par contre** (d'appel, évidemment) promet normalement au moins l'ouverture, sans limite supérieure.

→ **Cette intervention par X** de l'adversaire 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 surcontre de Nord** promet au moins 10H (SEF 2012, p. 66) ou 11+HL(D), avec 2 possibilités : 1°) volonté de punir ultérieurement (le camp est très majoritaire en points : tous les « contre » ultérieurs sont punitifs) ; 2°) ou sans enchère prioritaire : soutien de 3 ou 4 cartes seulement, pas de majeure 5^{ème} ou 4^{ème} de bonne qualité (priorité : 1♥/♠ sur 1♣/♦, forcing et illimité), pas d'enchère de 2 ou 3SA Truscott). Classiquement, en surcontrant, le répondant demande à nouveau la parole. L'ouvreur ne reparle donc qu'avec un message suffisamment important (par exemple : 1♣ surcontré est impossible à réussir). Remarque : tous les X ultérieurs du camp sont punitifs.

→ **La réponse d'Est au contre** de son partenaire serait obligatoire, quel que soit son jeu, si Nord avait passé. Ici, après le surcontre de Nord, il est délivré de cette obligation de parole. Il a choisi de passer, avec 2 raisons possibles : rien à dire et sans jeu, ou bien 8HL et plus, acceptant de jouer 1♣ surcontré.

→ **La suite des enchères** : Pour Sud, parler au palier minimum sur un surcontre du partenaire indique une ouverture faible en points d'honneurs (maximum 13H).

- Passe **NF** L'ouverture et plus, sans meilleure enchère. Exemple : ♠D86 ♥RV5 ♦D94 ♣RV87.
- 1♦ **NF** Bicolore limité à 14HL, 5 ♣ de bonne qualité, 4 beaux ♦.
- 1♥ **NF** Bicolore limité à 14HL, 5 ♣ de bonne qualité, 4 beaux ♥.
- 1♠ **NF** Bicolore limité à 14HL, 5 ♣ de bonne qualité, 4 beaux ♠.
- 1SA **NF** 12H à 13HL, régulier, en général 12H avec 4333 et des honneurs dans toutes les couleurs.
Exemple : ♠D86 ♥RV5 ♦D94 ♣RV87.
- 2♣ **NF** 14HL maximum, avec 6 cartes à ♣ de bonne qualité.
- 2♦ **F** Violent bicolore avec 6+ ♣ et 5 ♦.
- 2♥ **F** Violent bicolore avec 6+ ♣ et 5 ♥.
- 2♠ **F** Violent bicolore avec 6+ ♣ et 5 ♠.
- 2SA **F** 18-19HL, régulier, 5 (voire 6) ♣ de bonne qualité, arrêts partout.
- 3♣ **F** 17HL et plus, 6 cartes ou plus à ♣ de bonne qualité, main irrégulière.

**Principes : Après un X d'intervention, le XX de votre partenaire redemande la parole.
Les redemandes au plus bas niveau sont faibles, limitées à 14HL, et non forcing.**

1♣-X-XX-P-P- ?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
X	XX	passé	Passe
?			

Voir page suivante

1♣-X-XX-P-P- ?

Sud	Ouest	Nord	Est
			1♣
X	XX	pas	pas
?			

→ Est a **ouvert d'1♣** en majeure 5^{ème} : au moins 3 cartes à ♣, 12H à 23HL.

→ **Votre intervention par contre** (d'appel, évidemment) promet normalement au moins l'ouverture, 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 « toute distribution ». Avec 12-13H, il aura les 2 majeures 4èmes. Jusqu'à 15-16H, il y aura toujours au moins 7 cartes en majeures (4 et 3). Avec 17H, ♠ et ♥ peuvent ne comporter que 3 cartes (et alors très belles). En principe, Ouest n'a jamais 5 cartes dans une majeure, car l'enchère de 1♥ ou 1♠ doit alors primer sur le *contre*, même jusqu'à 18 ou 19HL. Rappel : Les réponses au *contre* se faisant souvent dans une mineure, ♦ aura en principe ici 4 cartes (parfois 5).

→ **Le surcontre d'Ouest** promet en principe au moins 10H, avec 2 possibilités : 1°) volonté de punir ultérieurement (le camp est très majoritaire en points : tous les « contre » ultérieurs sont punitifs) ; 2°) ou sans enchère prioritaire : soutien de 3 ou 4 cartes seulement, pas de majeure 5^{ème} ou 4^{ème} de bonne qualité (priorité : 1♥/♠ sur 1♣/♦, forcing et illimité), pas d'enchère de 2 ou 3SA Truscott.

→ **La réponse de Nord à votre contre** en Sud serait obligatoire, quel que soit son jeu, si Ouest avait passé. Ici, après le surcontre d'Ouest, il est délivré de cette obligation de parole. Il a choisi de passer, avec 2 raisons possibles : rien à dire et sans jeu, ou bien 8HL et plus, acceptant de jouer 1♣ surcontré. C'est la 1^{ère} acception qui doit être retenue, annonçant une sanction sévère pour le camp Nord-Sud...

→ **La suite des enchères** : Pour Sud, il convient d'essayer de se « sortir du pétrin » en trouvant un fit (ailleurs qu'à ♣, évidemment). Pour cela, il annonce sa couleur 4^{ème} la plus économique, selon la convention *Baron*. Les enchères au-dessus d'1♠ sont fortes.

- Passe **NF** OK, tant pis, jouons 1♣ surcontré et essayons de faire chuter. A noter, le gain pour les adversaires est inférieur à la manche pour un contrat d'1♣ égal : 230. Mais plus un est supérieur à la manche.
- 1♦ **NF** 4 cartes à ♦, tentative de sauvetage, 12H à 16HL. ♥ et ♠ inconnus.
- 1♥ **NF** 4 cartes à ♥, tentative de sauvetage, 12H à 16HL. Maximum 3 ♦, ♠ inconnus.
- 1♠ **NF** 4 cartes à ♠, tentative de sauvetage, 12H à 16HL. Maximum 3 ♦ et 3 ♥.
- 1SA **NF** 16-18HL, arrêt ♣ (Roi 2nd), dangereux (main nulle en face).
- 2♣ **NF** Tricolore, avec chicane ♣ (voire singleton), 16HL au moins.
- 2♦ **NF** 5 ♦ dans une main irrégulière, 16HL au moins. Exemple : ♠DV109 ♥RD9 ♦ADV87 ♣7.

Principe : Lorsque la parole revient au contreur après un surcontre, il s'agit le plus souvent de sauver une situation périlleuse. Le contreur annoncera sa couleur 4^{ème} la plus économique (Baron).