

1♣-X-XX-?

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	X	XX
?			

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

→ **L'intervention de votre partenaire par contre** (d'appel, évidemment) promet formellement 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, Nord 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).

→ **Cette intervention par X** de votre partenaire Nord 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 d'Est** 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 : voir plus bas). 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 au contre** de votre partenaire est obligatoire, quel que soit votre jeu, si Est a passé. Ici, après le surcontre d'Est, vous êtes délivré de cette obligation de parole. Il est important, cependant, devant la menace d'un désastre infligé par les adversaires, de donner au contreur le maximum d'informations utiles. Parler au palier minimum indique une main (très) faible (sauf 1SA). Un saut promet 6HLD avec une bonne longueur.

- Passe **NF** Ce passe peut signifier, pour certains : « partenaire, je désire jouer 1♣ contré ». Dans ce cas, Sud ignore le surcontre et répond normalement, 1♦ servant de « fourre-tout ». Dans l'esprit du SEF, de 0 à 7HL, *pas* signifie simplement : « je n'ai pas de meilleure enchère, notamment pas de couleur 5^{ème} ». A partir de 8HL, on peut passer tranquillement, on est majoritaire en points, et on peut laisser les adversaires parler (et reparler soi-même plus tard, si nécessaire : le partenaire comprendra alors la signification du premier *pas*).
- 1♦ **NF** 0-7H, 5 cartes à ♦.
- 1♥ **NF** 0-7H, 5 cartes à ♥ (ou 4 correctes). Exemple : ♠6 ♥108432 ♦654 ♣9632.
- 1♠ **NF** 0-7H, 5 cartes à ♠ (ou 4 correctes).
- 1SA **NF** 8 à 10HL (attention : au moins 8HL, jamais 7 ou moins), jeu régulier, pas de majeure 4^{ème}.
- 2♣ **F** Cue-bid, 6 à 8HLD, les deux majeures au moins 4èmes.
- 2♦ **NF** 6 à 8HLD, 6 cartes à ♦. 5 cartes liées à ♦ possibles.
- 2♥ **NF** 6 à 8HLD, 6 cartes à ♥. 5 cartes liées à ♥ possibles.
- 2♠ **NF** 6 à 8HLD, 6 cartes à ♠. 5 cartes liées à ♠ possibles.

Principes : Après un X d'appel de votre partenaire, le XX de l'adversaire vous délivre de votre obligation de parole. Cependant, même avec une main très faible, il faut se manifester dès qu'une possibilité de fit sérieux apparaît.