

1♣-1♦-X-1♠-?

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	1♦	X	1♠
?			

→ En **Sud**, vous avez ouvert d'1♣, en majeure 5^{ème}, meilleure mineure (dans les autres cas Est doit alerter...). Il possède au moins 3 cartes à ♣, avec 12H à 23HL.

→ L'**intervention à 1♦** promet 9 à 18HL, 5 cartes (ou plus) à ♦, de très bonne qualité avec 9 à 12HL, 5 cartes quelconques avec les points d'une ouverture, de 13 à 18HL. Cette intervention peut-être bicolore et peut donc cacher une majeure 4^{ème}. Mais c'est un adversaire...

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

→ Le **Contre** de Nord promet en principe au moins 8 points, et nie l'existence d'une majeure 4^{ème} (SEF 2018, p. 12). Il ne s'agit donc pas d'un Contre Lebel-Soulet, mais d'un contre Spoutnik, sans meilleure enchère : ni 4 cartes à ♥, ni à ♠, ni arrêt ♦ pour SA, ni 5 cartes à ♣. Il y a donc presque toujours 4 cartes à ♣ dans une main régulière. Exemple : ♠D65 ♥R32 ♦843 ♣A852. On peut aussi posséder 5 cartes médiocres à ♣ dans une main de 11-12HLD. Contre sera suivi alors de 3♣. Contre peut enfin débiter un processus de recherche d'arrêt pour SA.

→ La **réponse d'Est** à son partenaire Ouest n'est pas forcing (car le n° 3 a parlé), indiquant 8 à 12HL(D), 5+ cartes à ♠, avec 3 cartes à ♦ possibles. Exemple : ♠AD874 ♥V1087 ♦D4 ♣65.

→ **En Sud**, maintenant, vous devez vous efforcer de donner le « plein de votre main ».

- Passe **NF** Jusqu'à 15HL, rien à ajouter, renvoie la balle au partenaire.
- X **F** D'appel, avec 16HL ou plus (deuxième zone), sans meilleure enchère. Exemple : ♠8752 ♥AD4 ♦A ♣AV976 → X (peut bien sûr être transformé en X punitif).
- 1SA **NF** 14-16HL, régulier, arrêts ♦ et ♠, 5 ou 6 cartes à ♣ possibles.
- 2♣ **NF** Jusqu'à 16HL, 6 cartes à ♣ (parfois 5 belles), 4 cartes en majeure possibles.
- 2♦ **FM** 17HL et plus, la couleur adverse qu'on arrête (pas d'arrêt ♠). Forcing de manche.
- 2♥ **F** 17-19HL, beau bicolore avec au moins 5 cartes à ♣, ainsi que 4 cartes à ♥. Exemple : ♠V6 ♥ARV2 ♦8 ♣AD10653 → 2♥.
- 2♠ **FM** 17HL et plus, la couleur adverse qu'on arrête (pas d'arrêt ♦). Forcing de manche. Exemple : ♠AR72 ♥RV4 ♦86 ♣AR65 → 2♠.
- 2SA **NF** 15-16HL, arrêts à ♦ et ♠, 5 ou 6 cartes à ♣.
- 3♣ **NF** 15-16HL, 6 ou 7 cartes à ♣ de bonne qualité, main irrégulière.
- 3♦ **F** 9 levées visibles à SA si arrêt ♦ en face.
- 3♥ **FM** 17HL et plus, violent bicolore avec 6+ cartes à ♣, et 5 cartes à ♥ de bonne qualité.
- 3♠ **F** 9 levées visibles à SA si arrêt ♠ en face.
- 3SA **NF** 17-20HL, régulier ou semi-régulier, arrêts ♦ et ♠, ou 9 levées visibles sur entame rouge. Exemple : ♠AV ♥85 ♦R3 ♣ARV9874 → 3SA.

Principe : Après intervention, après un Contre du n° 3 et une nouvelle couleur du n° 4, deux couleurs ont été exprimées par la défense : l'annonce d'une de ces couleurs indique un arrêt avec un problème dans l'autre couleur.