

1♣-1♥-X-P- ?

Fiche inspirée par Philippe Lanceau : « Les Contres », 2010, p. 32-33. Les exemples sont tirés de cet ouvrage.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	1♥	X	pas
?			

→ 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 un ♠ ou un ♦ 4^{ème}.

→ 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'un ♠ 4^{ème} (SEF 2018, p. 12). Il ne s'agit donc pas d'un Contre Lebel-Soulet (non SEF), mais d'un contre Sputnik, sans meilleure enchère : ni 4 cartes à ♠, ni arrêt ♥ pour SA, ni 5 cartes à ♣. Il y a donc presque toujours 4 cartes à ♣ dans une main régulière. Ex. : ♠D65 ♥843 ♦R32 ♣A852. On peut aussi posséder 5 cartes médiocres à ♣ dans une main de 11-12HLD. Contre sera alors suivi alors de 3♣. Contre peut enfin débiter un processus de recherche d'arrêt pour SA.

→ Après le passe d'Est, vous devez évidemment parler, sauf si vous désirez jouer 1♥ contré (!)... Après un Contre de votre partenaire, vous devez donner le « plein de votre main », c'est-à-dire donner à la fois votre répartition et votre force.

- Passe **NF** Presque impossible : 4 ou 5 cartes à ♥ de bonne qualité, donc 5 ou 6 cartes à ♣ dans un jeu fort. Souhaite jouer 1♥ contré... On est en fait obligé de parler.
- 1♠ **NF** Jusqu'à 19HL, 4+ cartes à ♠, pas d'arrêt ♥, main impropre à dire SA même avec 4 ♠.
- 1SA **NF** Main régulière, 12 à 15HL, ne promet pas l'arrêt ♥ (on est obligé de parler). Exemple : ♠AV4 ♥V87 ♦A82 ♣R865 → 1SA.
- 2♣ **NF** 13+HL, 6 belles cartes à ♣ (voire 5), 4 cartes à ♠ possibles (il n'y a pas de fit). Exemple : ♠R97 ♥73 ♦V8 ♣ARV985 → 2♣.
- 2♦ **NF** Bicolore, naturel, main de seconde zone, 16-18HL. Ex. : ♠952 ♥7 ♦ARV2 ♣AR865.
- 2♥ **F** 17HL et plus, cue-bid sans meilleure enchère, en général à la recherche d'une manche à SA. Si le partenaire dit 3♣, inclinez-vous... Exemple : ♠A83 ♥7 ♦R832 ♣ARD65 → 2♥.
- 2♠ **F** 20HL et plus, beau bicolore avec 5+ cartes à ♣, et 5 cartes à ♠ (ouverture d'1♣ dans un jeu fort, même avec 5 cartes à ♣ et à ♠).
- 2SA **NF** 18-19HL, bon arrêt à ♥, 4 cartes à ♠ possibles.
- 3♣ **NF** 15-16HL, 6 ou 7 cartes à ♣ de bonne qualité, arrêt à ♥ possible.
- 3♦ **NF** Violent bicolore, 5 cartes à ♦ et 6+ à ♣, 15+HL. Ex. : ♠5 ♥7 ♦AV832 ♣AR8652.
- 3♥ **F** Splinter (dans la couleur adverse). Jeu fort, 18+HL, avec longue à ♣ et singleton ♥. Exemple : ♠RV9 ♥7 ♦A2 ♣ARD1085 → 3♥. Remarque : ce jeu aurait pu s'ouvrir de 2♣.
- 3SA **NF** 9 levées visibles sur entame ♥. Exemple : ♠A3 ♥R7 ♦32 ♣ARD10865 → 3SA. Le partenaire a promis quelques points... Alors, espérez !

Principes : Après intervention, en réponse à un Contre du n° 3, l'ouvreur est invité à donner le « plein de sa main ». A partir de 17HL, penser à utiliser le cue-bid (ici 2♥).