

1♣-1♦-2♣-X-?

Fiche inspirée par Philippe Lanceau : « Les Contres », 2010, p. 48-49. Les exemples sont tirés de cet ouvrage.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	1♦	2♣	X
?			

→ **En Sud, vous avez ouvert d'1♣**, en majeure 5^{ème}, meilleure mineure. Vous avez au moins 3 cartes à ♣ (SEF), et 12H à 23HL (souvent oublié !).

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

→ **Cette intervention** 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 : la *loi des levées totales* (JR Vernes) s'immisce dans la compétition et sera « à la base du système de défense » (SEF 2012, page 62).

→ **Votre partenaire Nord** vous soutient à 2♣. Il promet 8-10HLD (aujourd'hui, à partir de 7HLD), pas de majeure au moins 4ème, 5cartes au moins à ♣, dans un jeu irrégulier (sinon, 1SA ?). Voir la fiche 1♣-1♦-?. Ce 2♣ élève notablement le niveau des enchères, mais en revanche permet à Est une enchère supplémentaire : contre.

→ **Le contre d'Est** est d'appel (jamais punitif immédiatement après un fit), avec 9HL et plus, sans meilleure enchère. 3 ou 4 cartes à ♦ sont possibles, une majeure 5ème (voire 6^{ème}) est possible également. C'est un appel aux deux couleurs restantes. Exemple : ♠ADV5 ♥R1087 ♦84 ♣752. ce contre peut également montrer un jeu inexprimable par une autre enchère (par exemple, fit trop fort pour 3♦). Parfois, main trop forte pour se contenter d'une enchère de 2♥/♠ ou même de 3♥/♠ qui ne seraient pas forcing. Exemple : ♠52 ♥ARD1087 ♦984 ♣72.

→ **En Sud, maintenant**, vous n'êtes pas tenu de parler. L'annonce d'un bicolore (forcément cher) et l'enchère de 2SA s'effectueront dans les mêmes conditions que dans le silence adverse. Le cue-bid montre une main forte bien fittée tandis que le Surcontre indique un jeu assez misfitté (3 cartes à ♣) destiné plutôt à punir l'adversaire.

- Passe **NF** 13 à 15HL, sans meilleure enchère. Exemple : ♠R62 ♥R93 ♦AD3 ♣V873 → passe. Vous avez tout dit, rien à ajouter.
- XX **NF** Au moins 18HL, un jeu régulier. Exemple : ♠AD63 ♥RDV3 ♦AR ♣732. Tendance punitive : tous les contres ultérieurs dans la ligne seront punitifs.
- 2♦ **F** Bonne couleur ♣, main irrégulière forte, 18+HLD. Ex. : ♠AV6 ♥RDV ♦93 ♣AR732.
- 2♥ **F** 17HL et plus dans une main comportant au moins 5 cartes à ♣ et 4 à ♥.
- 2♠ **F** 17HL et plus avec au moins 5 cartes à ♣ et 4 à ♠. Ex. : ♠RD76 ♥AR ♦93 ♣AV853.
- 2SA **F** 18-19HL, réguliers, bon arrêt ♦. Exemple : ♠RD6 ♥R9 ♦AV3 ♣AV853.
- 3♣ **⊖** Défense d'une partielle, 4+ cartes à ♣, enchère purement compétitive. Interdiction de reparler... Exemple : ♠R6 ♥R93 ♦D3 ♣AV8732.
- 3♦ **F** Splinter, bonne couleur ♣, main irrégulière forte, 18+HLD, avec une courte à ♦ (singleton ou chicane). Exemple : ♠AV6 ♥RDV3 ♦3 ♣AR732 → 3♦.

Principes : Le contre du n°4, après un fit simple du n°3 qui suit une intervention, est un contre Spoutnik qui se fait à partir de 9 points d'honneurs. L'ouvreur, qui n'est pas tenu de parler, dispose maintenant du surcontre, à visée punitive.