

## 3♣-X-?

Sud	Ouest	Nord	Est
		3♣	X
?			

→ **L'enchère de 3♣** de votre partenaire Nord est un barrage, avec 7 cartes (exactement) et au maximum une levée de défense extérieure (SEF). Maximum 12HL (9H). En outre, la couleur n'est pas pleine, car il n'y a pas eu l'ouverture de 3SA. Il n'y aura en principe jamais 4 cartes dans une majeure. Mais s'il s'agit d'une ouverture en 3<sup>ème</sup> position, elle peut différer assez largement de cette description...

→ **Le Contre d'Est** va en principe de 15HL (très belle ouverture) à 17HL, contre d'appel court dans l'ouverture et plutôt tricolore. A partir de 18HL, sans meilleure enchère, sorte de « contre toute distribution » (cependant, même avec 19 ou 20HL, évitez de contrer avec un singleton ♠). Il y aura en principe un soutien sérieux dans les majeures. Une majeure 5<sup>ème</sup> n'est pas exclue si le contre paraît vraiment préférable. Ex. : ♠RD987 ♥RV96 ♦AD3 ♣6 → Contre, malgré les 5 cartes à ♠.

→ **En Sud**, deux préoccupations : 1°) avec du jeu, envisager une manche. 2°) Avec un jeu médiocre, poursuivre le barrage pour empêcher les adversaires de trouver une manche, surtout majeure.

- Passe **NF** Jusqu'à 15HL, sans meilleure enchère.
- XX **NF** A partir de 16HL(D), avec éventuellement un désir futur de pénaliser (tous les contres de la ligne deviendront punitifs). Et jouer 3♣ XX, pourquoi pas ?
- 3♦ **NF** Au moins 6 cartes à ♦, de bonne qualité et/ou liées, en principe 2+ cartes à ♣ (parachute). Maximum 15HL.
- 3♥ **NF** Au moins 6 cartes à ♥, de bonne qualité et/ou liées, en principe 2+ cartes à ♣ (parachute). Valeur d'ouverture d'un bon 2 faible à ♥.
- 3♠ **NF** Au moins 6 cartes à ♠, de bonne qualité et/ou liées, en principe 2+ cartes à ♣ (parachute). Valeur d'ouverture d'un bon 2 faible à ♠. Exemple : ♠ADV1087 ♥876 ♦87 ♣D3 → 3♠.
- 3SA **NF** Un gros honneur à ♣, avec des arrêts ailleurs. Parfois enchère tactique ou gambling.
- 4♣ **NF** 10HLD et plus, 3 cartes à ♣, sans meilleure enchère.
- 4♦ **NF** Enchère de rencontre, 6 cartes à ♦ et 3 cartes à ♣, jeu irrégulier, manche possible.
- 4♥ **NF** Enchère de rencontre, 6 cartes à ♥ et 3 cartes à ♣, jeu irrégulier, manche possible. Ou bien 9/10 levées probables à l'atout ♥.
- 4♠ **NF** Enchère de rencontre, 6 cartes à ♠ et 3 cartes à ♣, jeu irrégulier, manche possible. Ou bien 9/10 levées probables à l'atout ♠.
- 4SA **F** Blackwood, fit ♣. Enchère tactique possible. Ex. : ♠9862♥R76 ♦6 ♣RV765 → 4SA.
- 5♣ **NF** Barrage préventif contre un fit adverse. Loi de Vernes (levées totales).

**Principes : Après un barrage au niveau de 3♣ du partenaire et un X adverse (appel),  
Il faut empêcher les adversaires de trouver une manche.  
4SA (Blackwood) et 5♣ peuvent être des enchères tactiques.  
Un saut dans une nouvelle couleur est une rencontre.**