



Le surcontre

Avec quels types de mains le répondant utilise-t-il le surcontre (après une ouverture de 1 ♥ ou 1 ♠) ?

- Le surcontre nécessite au moins 10H
- Il prévient l'ouvreur que son camp est nettement majoritaire

Le surcontre s'emploie dans plusieurs situations :

- Pour punir l'adversaire : après le surcontre, tous les contres du camp punitifs
- Pour nommer de manière forcing une belle couleur au moins 5ème
- Pour montrer un soutien d'au moins 3 cartes dans l'ouverture majeure de votre partenaire

S	O	N	E
		1 ♠	X
XX			

9 ♠	R ♥	10 ♥	9 ♥	6 ♥	D ♣	10 ♣	5 ♣	4 ♣	A ♦	V ♦	9 ♦	8 ♦
-----	-----	------	-----	-----	-----	------	-----	-----	-----	-----	-----	-----

[Problème F9933](#)

Votre camp est majoritaire ; pour l'instant, c'est la seule information que vous envoyez à votre partenaire.



Le surcontre

Le meilleur des surcontres : avec une courte dans la majeure de son partenaire !

L'idéal, c'est même une chicane dans la majeure de son partenaire !

S	O	N	E
		1 ♠	X
XX			



Problème F9933

XX La main idéale pour surcontrer. Avec ce tricolore vous pourrez pénaliser les 3 couleurs appelées par l'adversaire.



Le surcontre

Avec une main régulière ou au contraire avec une belle couleur

- Avec une main régulière : N'oubliez pas, l'enchère de 2 SA n'est pas disponible, elle correspond au Truscott : fit majeur de 4 atouts et au moins 10H.
- Avec une belle couleur 5ème que vous nommerez au tour suivant de façon forcing

S	O	N	E
		1 ♠	X
XX			

R ♠	5 ♠	9 ♥	8 ♥	A ♣	R ♣	V ♣	10 ♣	8 ♣	4 ♣	D ♦	10 ♦	5 ♦
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	---------	--------	--------	--------	---------	--------

Problème 20645

Commencez par surcontrer. Vous nommerez les ♣ au tour suivant. Après le contre l'enchère de 2 ♣ serait non forcing.

S	O	N	E
		1 ♥	X
XX			

R ♠	V ♠	7 ♠	7 ♥	6 ♥	V ♣	9 ♣	7 ♣	2 ♣	A ♦	D ♦	9 ♦	3 ♦
--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------	--------

Problème E9934

XX Pour rechercher une éventuelle manche à SA ou à ♥ selon la main de l'ouvreur



Le surcontre

Avec un fit 3ème (rarement 4ème) et une main positive que vous estimez valoir au moins 10H

Avec une mineure longue. Surcontrez d'abord, puis annoncez votre mineure.

N'oubliez pas, qu'après un contre, le changement de couleur au palier de 2 n'est pas forcing....et donc inférieur à 10H.

S	O	N	E
		1♥	X
XX			

A♠	V♠	10♠	5♠	A♥	7♥	3♥	10♣	9♣	5♣	3♣	5♦	2♦
----	----	-----	----	----	----	----	-----	----	----	----	----	----

Problème E9933

XX Grâce aux 2 as, votre main mérite mieux qu'un soutien minimum à 2♥.

S	O	N	E
		1♥	X
XX			

A♠	6♠	5♠	7♥	V♣	7♣	3♣	A♦	D♦	10♦	7♦	6♦	5♦
----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	----	----	----

Problème E9936

XX Surcontrez d'abord, vous annoncerez vos♦ ensuite. L'enchère de 2♦ indiquerait une main faible (moins de 10H)