

Le contre d'appel du joueur numéro 2 et les réponses

1° - le contre d'appel est utilisé dans deux cas :

- ❖ Contre « toutes distributions » : main d'au moins **19HL** et tout type de jeu.
- ❖ Lorsqu'on n'a pas de couleur comportant au moins 5 cartes, on peut intervenir par un contre d'appel. La distribution permet d'envisager un contrat dans l'une des trois autres couleurs que l'ouverture.
Avoir une main de **12-18HL** au moins, sans courte dans une couleur extérieure à la couleur d'ouverture, un doubleton peut être toléré dans l'autre mineure que celle d'ouverture.
- Pour pouvoir contrer une ouverture **d'1♣ ou d'1♦** il faut :
 - Avoir **4** cartes dans une majeure et **3 ou 4** cartes dans l'autre
 - Etre court dans la couleur annoncée par l'adversaire (chicane, singleton, doubleton)
- Pour pouvoir contrer une ouverture **d'1♠ ou d'1♥** il faut :
 - Avoir en principe **4** cartes dans l'autre majeure
 - Etre court dans la majeure annoncée par l'adversaire

2°-L'obligation de répondre au contre d'appel

♠ V 10 5 4
♥ V 3
♦ 8 7 3
♣ V 8 5 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Contre	Passe	?

Si Est passe, le contre d'appel devient punitif. Sud peut choisir de jouer 1♦ contré. Il risque de le gagner avec des levées supplémentaires. Ce qui peut coûter cher à la ligne E/O.

Pour pallier ce risque, **Est doit enchérir** (1♠ avec ce type de jeu), puisque la ligne E/O détient au moins 7 cartes à pique. La chute probable coûtera moins cher que si Sud jouait 1♦ contré.

Passer est donc extrêmement rare, qui nécessite au moins 7-8H ET cinq cartes liées dans la couleur d'ouverture. (SEF)

3° - Les réponses à la couleur

3-1 Le partenaire du contreur a un jeu faible (0 à 7H)

Il annoncera sa couleur la plus longue **au niveau le plus bas** en privilégiant une majeure. Avec 4 cartes en majeure et 5 cartes en mineure, on annonce la majeure :

♠ V 7
♥ R V 8 2
♦ 9 6
♣ V 10 6 5 3

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Contre	Passe	1♥

Avec la main suivante, on ne peut éviter de répondre au niveau 2 :

♠ V 7 6 4
♥ D 8
♦ V 9 6 4 3
♣ 5 3

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Contre	Passe	2♦

3-2 Le partenaire du contreur a un jeu moyen (8 - 10 H)

Il doit annoncer **à saut** sa meilleure couleur (là encore priorité à la majeure 4^{ème})

- un saut simple indique 4 cartes en majeure, (5 cartes en mineure saut au palier 3)
- un saut double indique 5 cartes en majeure
- un saut triple indique 6 cartes en majeure (sans dépasser la manche)

♠ R D 9 4
♥ R 10 5
♦ 10 9 6 2
♣ V 9

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Contre	Passe	2♠

Saut simple

♠ A 7
♥ R V 8 5 2
♦ 10 6 4
♣ D 10 3

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣	Contre	Passe	3♥

Saut double

Ne pas confondre avec :

♠ A 7
♥ R V 8 5
♦ 10 6 4
♣ D 10 3 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Contre	Passe	3♥

Saut simple

3-3 Le partenaire du contreur a un jeu fort (≥ 11H)

3-31 - Il a 4 cartes en majeure - il fait un cue-bid, auto-forcing même après passe d'entrée :

♠ A 7
♥ R V 8 5
♦ D 6 4
♣ D 10 3 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Contre	Passe	2♦

cue-bid

(Le cue-bid est aussi utilisé par le répondant avec 8-10H ET les deux majeures 4èmes).

Attention : Après le cue-bid, le contreur est obligé de répondre : il annonce sa majeure par 4. S'il a les 2 majeures par 4, il annonce d'abord 2♥.

(Remarque : le cue-bid sert enfin à demander l'arrêt dans la couleur d'ouverture pour jouer SA, ou annoncer une couleur longue dans un jeu forçant de manche.)

3-32 - Il a 5 cartes - il annonce la manche

♠ A 7
♥ R V 8 5 3
♦ D 6 4
♣ D 10 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Contre	Passe	4♥

4° - Les réponses à Sans-Atout

Si le partenaire du contreur a un jeu régulier sans 4 cartes en majeure il va rechercher un contrat à sans-atout.

♠ R 7 ♥ D 9 8 ♦ D 6 4 3 ♣ D 10 5 2	Sud	Ouest	Nord	Est
	1♠	Contre	Passe	1SA

de 8-10H et au moins 1 arrêt ♠ (SEF)

♠ R 7 3 ♥ R V 10 ♦ D 6 4 ♣ D 10 9 5	Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Contre	Passe	2SA

11H et au moins 1 arrêt à ♥

♠ R 7 3 ♥ A 9 8 ♦ D 6 4 ♣ R V 10 5	Sud	Ouest	Nord	Est
	1♣	Contre	Passe	3SA

12-14H et au moins 1 arrêt à ♣

5° - Cas particuliers

♠ 9 5 2 ♥ 10 6 3 4 ♦ V 10 2 ♣ D 6 4	Sud	Ouest	Nord	Est
	1♥	Contre	Passe	?

Pas 4 cartes à ♠. Pas de couleur 5ème. Trop faible pour une annonce à SA.

Impossible d'annoncer ♥, ce serait un cue-bid.

Solution : annoncer 1♠ quand même. C'est la seule possibilité et si les adversaires passent, il faudra jouer ♠ avec un fit 7ème.

Remarque : Si Est a une belle couleur 5^{ème} ou 6^{ème} à ♥, il peut passer.

RÉSUMÉ :

Après

S	O	N	E
1♣	X	Passe	?

Sud répond :

- 1♥/1♠ : 0-7H, au moins 4 cartes, parfois 3
- 2♥/2♠ : 8-10H, 4 cartes, saut simple
- 3♥/3♠ : 8-10H, 5 cartes, saut double
- 4♥/4♠ : 8-10H, saut triple, sans dépasser la manche, 6 cartes ou ≥11H et 5 cartes
- Cue-bid 2♣ : ≥11H avec une majeure 4^{ème} 8-10H et les 2 majeures 4^{ème} ≥ 11H, Recherche d'arrêt ♣ pour jouer SA Une belle couleur longue dans un jeu forcing de manche
- 1SA 8-10H, pas de majeure 4^{ème} ou plus, au moins un arrêt
- 2SA 11H, id
- 3SA 12-14H, id
- 3K, saut au niveau 3, promettant 5 cartes

