

LE CONTRE D'APPEL (SUITE ET FIN)

Rappel : Le CONTRE d'une ouverture adverse de 1 à la couleur¹ est d'appel.

- A partir de 19HL, on CONTRE avec toutes les mains (« contre toute distribution »).
- Avec 13 à 15HL, distribution (quasi) idéale exigée. Avec 16 à 18HL, on est un peu plus souple.
- Attention : L'intervention (par 1SA ou par 1 ou 2 à la couleur) est prioritaire sur le *contre*.

Remarque : Sans intervention possible, ni « contre » possible, on PASSE (parfois jusqu'à 17HL).

Les réponses du n°4 au contre avec une main faible (0 – 7H ou 8HL) :

Rappel : La réponse au contre est OBLIGATOIRE, même (surtout...) avec 0 point.

- Toutefois, si le répondant (n°3) parle, on est délivré de cette obligation :
 - En effet : Dans ce cas, le contreur pourra reparler de toutes façons (ou passer, bien entendu).
 - Passer avec 0 à 7H est alors une bonne façon de dire au contreur qu'on n'avait rien à dire...

Ci-dessous, on considère que le n°3 a passé. On est donc obligé de répondre...

- Avec 0 à 7H ou 8HL, on répond toujours au palier minimum (rappel : même avec 0 pt).
 - Avec 1 maj. par 4, on la nomme. Sans maj. : couleur mineure², voire une majeure de 3 cartes !
 - Exemple : Ouverture d'1 ♠-contre-passe-?. Avec ♠987 ♥8432 ♦7654 ♣96 : on dit 2♥!
 - C'est pour cela que le « contre » est dangereux ! Le partenaire peut avoir 0 pt !
 - Mais passer avec 0 pt sur un contre serait encore pire car le contrat adverse sera alors réussi !
 - Corollaire : Le contreur qui entend une réponse au palier minimum connaît un maximum de 7H ou 8HL chez son partenaire. Il doit maintenant se taire (sauf s'il a contré avec 19HL ou plus).

La redemande du contreur sur une réponse faible (0 à 7H) :

- Le contreur ne reparle donc qu'avec un espoir de manche. Rappel : de toute façon, s'il a contré avec moins de 19HL, il supporte n'importe quelle réponse du partenaire ! Il peut alors passer.

Principe : Si le contreur reparle sur une réponse faible, c'est qu'il a 19HL(D) au moins !

- Soutien simple avec 19-20HLD (et 4 cartes), soutien à saut avec 21-22HLD (et 5 cartes).
- Un changement de couleur garantit 5 cartes (et au moins 19HL).
- 1SA (ou 2SA sans saut) montre une main régulière de 19-20HL (avec arrêt dans l'ouverture).

Les réponses du n°4 au contre avec une main moyenne (8H à 11HL) :

- Cette fois, même si le n°3 parle, on se manifeste (le contreur connaîtra alors 8H et plus chez vous).
- Si le n°3 s'est tu (passe), les réponses sont systématiquement à saut ou à SA :
 - Avec une majeure : réponse à saut simple avec 4 cartes, double saut avec 5 cartes ou plus.
 - Ex. : 1♣ - X - passe - ? : avec ♠83 ♥RD96 ♦874 ♣A763 : 2♥. Avec un 5^{ème} ♥ : 3♥.
 - Avec une mineure, une main régulière et un arrêt dans la couleur d'ouverture : 1SA.
 - Avec une mineure 5^{ème} sans les conditions ci-dessus, saut dans la mineure 5^{ème}.

Les réponses au contre d'appel avec une main forte (12H ou 13HL et +) :

- On déclare directement la manche dès qu'on sait qu'elle peut être jouée :
 - Avec une majeure 5^{ème} (fit certain ou 19HL en face).
 - Ex. : avec ♠AV1075 ♥72 ♦AD7 ♣853, après 1♦ - X - passe -, directement 4♠.
 - Sans maj. longue, parfois conclusion directe à 3SA (ouv. 1♦, avec ♠D4 ♥AV5 ♦A1083 ♣D1084).

Recours au cue-bid en réponse au contre d'appel [12H, 13HL(D) et +] :

- Avec une main forte, dès que l'on ne connaît pas la NATURE de la manche → CUE-BID :
 - Avec une majeure seulement 4^{ème}, par exemple (on annoncera plus tard sa couleur).
 - Avec un jeu trop fort pour une réponse à saut (qui promettrait 8H à 11HL) :
 - Jeu sans fit connu, ne permettant pas une réponse à SA (pas d'arrêt), par exemple.

En réponse au contre d'appel, le cue-bid EST LA SEULE REPONSE FORCING.

¹ Attention : le CONTRE de 1SA est différent. Beaucoup le jouent punitif.

² 1SA garantit 8H au moins. On est donc parfois amené à annoncer, avec 0 à 7H, une couleur de 3 cartes ! Ex. sur l'ouverture d'1♦, sur le contre du partenaire, avec ♠642 ♥V87 ♦8543 ♣D103, on répond 1♥ (moins mal) !