

# RÉPONSES DU N°4 AU CONTRE D'APPEL QUAND LE N°3 A PARLÉ (1)

Remarque préliminaire : Votre partenaire, le contreur, a l'ouverture (ou l'équivalent).

## Introduction :

- Après l'enchère du n°3, le n°4 n'a plus l'obligation de parler : l'enchère est libre.
- On est en enchères compétitives. Il faut se lancer dans les enchères à partir de 4 ou 5H :
  - Dès qu'on a un fit probable (même supposé), on peut en effet recompter en HLD.
    - ▶ Aujourd'hui, on admet de parler à partir de 7HLD, si l'on a quelque chose à dire.
- 4 cas : l'adversaire a changé de couleur, nommé SA, fitté, ou surcontré.

## Après un changement de couleur :

### Contre, punitif :

Ouest	Nord	Est	Sud
	1♣	Contre	1♥
?			

- Contre a une vocation punitive. En effet :
  - Pas de problème pour annoncer les ♥ (3+ cartes en face).
  - Promet 7+H avec 4 cartes dans la couleur nommée par le n°3 (peut déjouer un psychic).
    - ▶ Ex. : Vous possédez en Ouest ♠D5 ♥RD73 ♦V104 ♣9872 : X.

**Principe :** Après une nouvelle couleur du n°3, un nouveau contre du n°4 est toujours punitif.

- Remarque : Si le n°3 annonce 1SA, le contre est également punitif avec 8+H (majoritaire en points).

### Enchères naturelles : toujours faible (6 à 10H ou 7 à 11HL)

- En effet, avec des jeux plus forts, on dispose du cue-bid, et même de 2 cue-bids (voir plus bas).
- Remarque : le fit est très probable (si le Contre est sérieux, ce dont on ne doute pas).
  - Sans saut, jeux de 6 ou 7H (donc 7 à 9HLD ?), avec 4 cartes ou plus.
  - Avec saut, 8 ou 9H (donc 9 à 11HLD ?), avec 4 cartes au niveau de 2, mais 5 au niveau de 3.
    - ▶ Ex. : Avec ♠AV105 ♥R3 ♦10852 ♣974, en Ouest, après la séquence proposée : 2♣.

**Principe :** Les nouvelles couleurs du n°4 sont toujours faibles, 6 à 9H.

- L'enchère à 1SA : 8 à 10H et l'arrêt dans la couleur d'ouverture.
  - En effet, le contreur est censé posséder quelques bonnes cartes dans la réponse du n°3.
  - L'enchère à 2SA a les mêmes conditions, avec 11H.

**Principe :** Une enchère à 1 ou 2SA implique un arrêt dans la seule couleur d'ouverture.

### Le cue-bid : on dispose de 2 cue-bids

- Tous deux promettent un minimum de 9H, avec une différence importante :
  - Le cue-bid de la couleur la plus chère est forcing de manche. L'autre non.
  - La vocation de ces cue-bids est de rechercher un fit majeur ou un arrêt pour SA.

**Principe :** Tous les jeux forts du n°4, après changement de couleur du n°3, seront exprimés par un des deux cue-bids possibles.

### Le n°3 a nommé SA:

Ouest	Nord	Est	Sud
	1♦	Contre	1SA
?			

- Contre est punitif, avec 8H ou plus (voir plus haut) :
  - On est en effet majoritaire en points. Le partenaire passe.
  - Il peut aussi précéder un cue-bid, notamment si les adversaires « dégagent ».
- Les couleurs sont naturelles et faibles, maximum 9H, comme après un changement de couleur du n°3.
- Le cue-bid indique un bicolore majeur faible (≤9H) 5-5, 5-4 ou 4-4, donnant le choix au contreur.
  - Avec un jeu plus fort (10H et plus), on contre, et on fait suivre (si possible) d'un cue-bid.
    - ▶ Ex. : Avec ♠AV75 ♥RD104 ♦V32 ♣75 : X, suivi d'un cue-bid.

**Principe :** Après 1SA en réponse, un cue-bid d'une mineure est un bicolore majeur.

La suite de cette question assez complexe dans le prochain cours.