

Réponses au contre d'appel du joueur N°2.

1° - Passer

Extrêmement rare : il faut au moins 7-8H et 5 cartes liées dans la couleur d'ouverture. On considèrera donc qu'il est le plus souvent obligatoire de répondre.

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 annoncer** (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.

3° - Les réponses à la couleur

2-1 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♦

2-2 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
- 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

2-3 Le partenaire du contreur a un jeu fort ($\geq 11H$)

2-31 - Il a **4** cartes - il fait un cue-bid :

♠ A 7
♥ R V 8 5
♦ D 6 4
♣ D 10 3 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	Contre	Passe	2♦

cue-bid

Attention :

- Le cue-bid simple est auto-forcing, même après un passe d'entrée.
- 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♥.
- Le joueur n°4 peut aussi utiliser le cue-bid pour demander l'arrêt dans la couleur adverse pour jouer SA, ou pour annoncer ensuite une couleur longue dans un jeu forcing de manche.

2-32 - Il a **5** cartes - il annonce la manche (dès 10-11H)

♠ A 7
♥ R V 8 5 3
♦ D 6 4
♣ D 10 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	Contre	Passe	4♥

3° - 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 (7)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 (½) 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 (½) à ♣

4° - Cas particuliers : exemple

♠ 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.