

## Les Contres

### Contre d'appel

Le contre d'appel est annoncé **directement** après l'ouverture adverse: Ex.: 1♥-X.

Exemple :

Nord ouvre de 1♦. Vous, Est, avez la main suivante :

♠ AD63 ♥ R1074 ♦ 4 ♣ D963	11 H + 3D (singleton ♦)
------------------------------------	-------------------------

Vous ne pouvez annoncer aucune de vos majeures qui ne sont que 4èmes. Vous annoncez « Contre » et déposez la carte X.

Vous serez le mort, vous comptabilisez donc vos points de distribution.

#### *Le contre d'appel direct:*

- Indique au minimum la force d'une ouverture en points HLD, environ 11-12 HLD suivant la vulnérabilité et le niveau du contre (compter les points de distribution puisque l'on sera le mort), sans intervention directe possible (toujours préférer l'intervention directe au contre).
- Recherche en priorité un fit en majeure
- Demande au partenaire de nommer n'importe quelle couleur (sauf celle de l'ouverture!). **Support (3+ cartes)** pour toutes les couleurs non nommées

Le partenaire ne peut pas se dérober au contre: **il est obligé de répondre, même avec 0 point**, sauf si le 3<sup>ème</sup> joueur parle.

Vous (le contreur) ne pourrez reparler que si vous avez 18+ points (il s'agit alors d'un Contre « toute distribution ») ou pour répondre au cue-bid de votre partenaire.

C'est pour cette raison que pour faire un contre d'appel, **il faut avoir du support pour les 3 autres couleurs non annoncées.**

En pratique, il n'est souvent pas possible d'avoir la main idéale. Certaines règles sont donc un peu assouplies comme suit :

- Après une majeure : au moins 4 cartes dans l'autre majeure
- Après une mineure : au moins 7 cartes dans les majeures (4+3), avec au moins 2 des 5 honneurs dans la majeure 3<sup>ème</sup>
- Maximum 2 cartes dans la couleur d'ouverture (3 si 8 cartes dans les majeures (4+4))

La règle de 3+ cartes dans les couleurs non annoncées ne souffre pas d'exceptions !

#### *Le contre d'appel après une réponse d'1SA*

Lors d'une enchère 1♥-P-1SA, en tant que 4<sup>ème</sup> joueur vous pouvez faire un contre d'appel. Votre partenaire comprendra qu'il s'agit d'un appel à ♠. Les mêmes conditions s'appliquent que pour le contre d'appel en 2<sup>ème</sup> position, tenant compte du niveau auquel vous forcez votre partenaire à répondre

## Réponses au contre d'appel

Si le répondant a passé, la réponse est **obligatoire même avec 0 point**. Priorité à la majeure. N'oubliez pas que le contre recherche avant tout la majeure.

### 0-7 HL :

- Annoncez votre 4<sup>ème</sup> majeure au palier le plus économique, même avec une mineure 5<sup>ème</sup>. Si 2 majeures 4<sup>ème</sup>, pas de cue-bid. Annoncez ♠ plutôt que ♥ afin de pouvoir reparler économiquement si la parole vous revient.

### 8 à 11HL

- Annoncez votre majeure 4<sup>ème</sup> avec un saut simple, 5<sup>ème</sup> avec double saut
- Mineure 4<sup>ème</sup>, pas de majeure 4<sup>ème</sup> : 1SA avec 1 arrêt dans la couleur adverse, main régulière sinon annoncez la mineure SANS saut
- Annoncez votre mineure 5<sup>ème</sup> avec saut. Cependant, avec arrêt dans la couleur d'annonce : 1SA
- Cue-bid si deux majeures 4<sup>ème</sup> après une ouverture en mineure (auto-forcing)

### 12HL+

- Annoncez votre majeure 4<sup>ème</sup> avec un saut simple (le partenaire n'a peut-être que 3 cartes dans la couleur) ; annoncez la manche avec une majeure 5<sup>ème</sup>
- Annoncez 2 SA ou 3SA avec 2 arrêts dans la couleur adverse, pas de majeure 4<sup>ème</sup> (donc mineure au moins 4<sup>ème</sup>)
- Annoncez à simple saut une **mineure** 5<sup>ème</sup> sans arrêt dans la couleur d'ouverture.
- Cue-bid si deux majeures 4<sup>ème</sup> après une ouverture en mineure (auto-forcing)
- Cue-bid si jeu fort avec majeure 4<sup>ème</sup> ET possibilité SA (auto-forcing) après ouverture en majeure

Si le répondant a parlé, la réponse au contre d'appel est facultative. Cependant, n'hésitez pas à enchérir, si possible, dès 5HL. Vous savez que votre partenaire, le contreur, possède une main d'ouverture. Cependant, il n'est plus nécessaire d'annoncer avec saut.

### Résumé,

Tenant compte des conditions du contre (après ouverture en majeure/mineure), **priorité à la majeure** :

	0-7	8-11	12+
Majeure 4 <sup>ème</sup>	Maj. sans saut	Saut simple	Manche ou Cue-bid
Majeure 5 <sup>ème</sup>		Saut double	Manche
2 Majeures 4 <sup>èmes</sup>		Cue-bid	Manche ou Cue-bid
Mineure 4 <sup>ème</sup> (sans majeure 4 <sup>ème</sup> )	Min. sans saut	SANS saut ou 1SA (rég, tenue)	Cue-bid ou (2-3SA rég, 2 arrêts)
Mineure 5 <sup>ème</sup> (sans majeure 4 <sup>ème</sup> )		Saut simple ou 1SA (rég, tenue)	Cue-bid ou (2/3SA rég, 2 arrêts)

### Redemande du contreur

Le contreur ne reparle que pour supporter la couleur annoncée par le partenaire en fonction de sa force, ou pour répondre au cue-bid du partenaire. En général, quand le partenaire a annoncé sans saut (0-7 points), le contreur passe.

Avec une main de force moyenne (15-17) et un partenaire ayant fait un saut (9-11 points) le contreur peut supporter à un palier invitant à la manche.

S'il change de couleur, c'est que la couleur est 5<sup>ème</sup> et qu'il avait trop de points (18+) pour une intervention directe. Il s'agissait d'un « contre toute distribution »