

LE CONTRE D'APPEL

LES DIFFERENTS CONTRES : au bridge on distingue 6 contres différents :

- Le contre **punitif**. Le contreur veut punir le déclarant. Il est convaincu que le contrat va chuter et veut par le contre que les points de chute soient majorés.
- Le contre **d'appel** : le contreur signale un jeu riche dans plusieurs couleurs et veut obliger son partenaire à déclarer sa meilleure couleur. Détails ci-après.
- Le contre **d'entame**. Demande au partenaire d'entamer dans une couleur précise.
- Le contre de **réveil**. Fera l'objet d'un cours séparé.
- Le contre **informatif**.
- Le contre **SPOUTNIK** ; je donnerai quelques informations en fin d'année.

Le contre d'APPEL.

QUI : le joueur juste après l'ouvreur ou le 4^{ème} joueur si le répondant de l'ouvreur a parlé. Si le répt n'a pas parlé l'intervention du joueur 4 s'appelle un REVEIL. Le réveil fera partie d'un chapitre séparé.

QUAND : de 12H/13HL jusque 18HL et une distribution favorable càd une tendance tricolore : court dans la couleur d'ouverture, 4 cartes minimum sur la 2^{ème} Majeure si l'ouverture est en Maj ou si l'ouverture est en mineure au moins 4 cartes sur l'une des Maj et au moins 3 cartes sur l'autre.

Avec 18H et plus le contre d'appel est dit « toutes distributions » càd qu'avec un jeu aussi fort il n'est plus nécessaire d'être court sur la couleur d'ouverture, le contreur reparlera au 2^{ème} tour d'enchères pour préciser la forme de son jeu.

Le principe du contre d'appel est d'obliger son partenaire, Ri, à nommer sa meilleure couleur, sachant que cela conduira (quasi) automatiquement à un fit.

EXEMPLES. Les cartes ci-dessous sont celles du 2^{ème} joueur. Le signe * veut dire **CONTRE**.

T	K	C	P	Ench Ouv	Ench 2ème	Comment. Sur 2ème
RDV6	8	D763	AD62	1K	*	14H, distrib favorab.
A65	RD72	AR72	82	1P	*	16H, distrib fav.
A65	RD72	AR72	82	1K	passee	16H, distrib pas OK
R2	RDV964	A763	2	1P	2K	Voir cours suivant
R954	8	AV52	D874	1K	passee	Seulemt 1OH
RD8	AR	A82	AD972	1P	*	* toute distri (23HL)

REPONSES AU CONTRE D'APPEL

Nb: on notera les different joueurs de la manière suivante: O= l'ouvreur, le joueur qui le premier dépose une enchère positive. I= intervenant. Dans les exemples de ce jour le joueur à la gauche de l'ouvreur. Ro= répondant à l'ouvreur, le joueur n° 3 et Ri= le joueur n°4, répondant à l'intervenant.

1)Ro,LE JOUEUR 3 N'A PAS PARLE. Le joueur 4, répondant à l'intervenant (Ri), doit parler, même avec une main nulle ! Ri annonce une couleur ou SA ou fait un CUE-BID.

- **Ri annonce une couleur Majeure:** Ri a 4 cartes dans la Maj non nommée ou dans l'une des 2 Maj si l'ouverture était en mineure. Il doit en priorité nommer cette Maj. Il le fait simplement avec 0 à 7H (ex 1C), en faisant 1 saut avec 8 à 10H (ex 2C), un double saut avec 5 cartes et 8 à 10H (ex 3C) ou en déclarant la manche avec 6 cartes et 8 à 10H ou 5 cartes à partir de 11H.
- **Ri annonce une mineure:** Ri n'a pas M4 non nommée mais a 5 cartes (ou plus) dans 1 mineure non nommée. Il la nomme sans saut avec 0 à 7H, en faisant un saut avec 8H et plus.
- **Ri parle à SA:** Ri n'a ni M4, ni m5 non nommée, il a un jeu assez régulier et il a au moins un arrêt sur la couleur d'ouverture. Il parle à SA : 1SA avec 8 à 10H, 2SA avec 11H/12HL, 3SA à partir de 12H en ayant 1 arrêt fort ou mieux 2 arrêts dans la couleur d'ouverture.
- **Ri fait un CUE-BID :** il répète la couleur d'ouverture au palier supérieur. **Ex O1=1K, I=*, Ro=passe, Ri=2K ou O1=1C, I=*, Ro=passe, Ri=2C.** Un CUE-BID indique une main d'au moins 11H qui ne peut parler à SA car n'a pas l'arrêt sur O1 et qui ne peut annoncer une couleur car n'a pas M4 ou m5 sur une couleur non nommée. Les cue-bids sont des enchères forcing, le partenaire est obligé de reparler (sauf si les adversaires repartent, dans ce cas une main faible peut passer). Des notions un peu plus détaillées sur les « cue-bids » seront données plus tard.

2)LE JOUEUR 3 A PARLE, c'est le répondant à l'ouvreur (Ro). Du fait de cette enchère le répondant à l'intervenant (Ri) peut passer. Il ne parle que si son jeu lui permet de faire une enchère valable, jeu d'au minimum 6H/7HL.

A partir de 6H/7HL son enchère sera s'il détient 4 cartes en M ou en m dans une couleur non nommée :

- 1M avec au moins 4 cartes dans cette couleur et 6 ou 7H.
- 2M ou 2m avec 8 à 10H et 4 cartes
- 3M ou 3m avec 8 à 10H et 5 cartes
- 4M avec 11H et 5 cartes. Rappel : avec une mineure on ne dépasse pas le palier 3 pour laisser à son partenaire la possibilité de déclarer 3SA s'il « contrôle » les autres couleurs.

S'il ne détient pas une telle couleur et qu'il a un arrêt fort sur la/les couleurs nommées Ri annoncera SA : 1SA avec de 8HL à 10H, 2SA avec 11H/12HL et 3SA avec 12H et plus et de préférence 2 arrêts sur l'adversaire.

Exemples : les jeux sont ceux du répondant à l'intervenant (Ri). Le tableau donne l'enchère d'ouverture (O1), l'intervenant contre (contre d'appel), Ro le 3^{ème} joueur passe.

T	K	C	P	O1	Ri	commentaires
82	X 652	D742	R64	1K	1C	5H et 4C
A2	X652	D742	R64	1K	2C	9H et 4C
A2	652	D7642	R64	1K	3C	9H et 5C
A2	D52	RV642	R64	1K	4C	13H et 5C
X83	A9752	82	D64	1P	2K	6H et 5K
X83	A9752	A2	D64	1P	3K	10H et 5K

X763	A542	R72	D3	1C	1SA	9H, 1 arrêt C et pas 4P
X763	A542	R72	A3	1C	2SA	11H et arrêt C, pas 4P
D763	A542	R72	A3	1C	3SA	13H, arrêt C, pas 4P

CONTRE D'APPEL DU JOUEUR N°4

Si les joueurs 2 et 3 passent le 4^{ème} est en position de réveil, voir le cours sur ce sujet.

Si le joueur 2 passe et que le 3^{ème} (Ro) fait une réponse à l'ouvreur le 4^{ème} peut faire un contre d'appel si :

- Il a 12H minimum répartis en (quasi) totalité sur les 2 ou 3 couleurs non nommées et qu'il a au moins 4 cartes dans les 2 coul non nommées ou est 443 sur les 3 couleurs non nommées.
- Il a au moins 18H quelque soit sa distribution.

Son partenaire répondra au contre d'appel suivant les règles qui viennent d'être précisées. A noter que pour le SA il faudra être un peu plus prudent car les 2 adversaires ont déjà parlé.

A NOTER :

- Le contre d'appel doit être utilisé avec précaution. En effet l'ouvreur a 12H minimum ce qui en fait un adversaire dangereux et ce qui limite le nombre de points H pour Ro et Ri, il y a un risque pour que Ri soit faible. Ceci est encore plus vrai pour le joueur n°4, O et Ro ont parlé, ils ont au minimum $12+6 = 18H$, I et Ri ont au plus 22H ce qui limite leur potentiel !
- 2^{ème} enchère de I. La main de Ri est connue avec une assez bonne précision, les zones à l'avantage sont 0 à 7H ; 8-10 et 4 cartes ; etc.. I peut calculer si une manche est possible ou non, dans ce 2^{ème} cas il doit passer (cf toujours laisser les partielles au niveau minimum).

- I a fait un contre d'appel toute distribution, 18H mini. Ri a répondu comme à un contre « normal ». I en 2^{ème} enchère annonce son type de main : en Maj avec 5 cartes mini, en min. avec 6 cartes mini ou à SA. Sur cette 2^{ème} enchère Ri analyse si une manche est possible dans la couleur de I ou à sans-atout et soit il passe, soit il fait une nouvelle enchère pour se décrire ou pour déclarer la manche.
- Les différents contres permettent de sophistiquer largement la palette d'enchères des joueurs, on rencontrera donc souvent des interprétations différentes suivant les joueurs auxquels on s'adresse. Pour notre compte nous nous en tiendrons à ces explications (assez) simples. Comme déjà signalé le contre de réveil et les cue-bids feront l'objet d'un cours (succinct) plus tard.
- La réponse à l'ouvreur (O) après « intervention » fera l'objet d'un cours particulier.

