

LEÇON N°21 : LE CONTRE D'APPEL

Après une ouverture de 1 à la couleur, le Contre exprime, a priori, une main de 12H et plus, à tendance tricolore, courte dans la couleur d'ouverture. Il demande artificiellement au partenaire d'annoncer un contrat dans l'une des trois autres couleurs, d'où le qualificatif « d'appel ».

A. Caractéristiques du Contre d'appel

- Soit 12-18HL et la possibilité de jouer dans les trois couleurs restantes.
 - Sur une ouverture mineure, 4/3 ou 4/4 dans les majeures.
 - Sur une majeure, souvent 4 cartes dans l'autre majeure, 3 obligatoires.
- Soit plus de 19HL, quelle que soit la distribution.

Exemples :

S	O	N	E
1♥	X		

♠ RV94
♥ 5
♦ A10872
♣ RD6

Un Contre d'appel banal, qui supporte toutes les couleurs restantes, souvent avec quatre cartes à Pique.

♠ ARV105
♥ AR84
♦ RD4
♣ 2

La main est trop forte pour nommer les Piques : il faut employer le Contre, ici dans sa version « toutes distributions ».

Contre-exemples :

S	O	N	E
1♥	?		

1	2	3	4
<p>♠ RD43 ♥ RV94 ♦ 73 ♣ A98</p> <p style="text-align: center;">Passe,</p> <p><i>Trop de Cœurs ! En revanche, sur 1♦, on aurait contre pour appeler dans les autres couleurs.</i></p>	<p>♠ AD942 ♥ 8 ♦ R104 ♣ AV42</p> <p style="text-align: center;">1♠,</p> <p><i>L'intervention naturelle de 1♠ est prioritaire. Celle-ci promet cinq cartes et de 9 à 18HL.</i></p>	<p>♠ D103 ♥ AD4 ♦ A85 ♣ D863</p> <p style="text-align: center;">Passe,</p> <p><i>La main est trop faible pour une intervention à 1SA. Il faut savoir passer avec 14-15H.</i></p>	<p>♠ AV107 ♥ 3 ♦ 97 ♣ ADV984</p> <p style="text-align: center;">2♣,</p> <p><i>Priorité encore à l'intervention naturelle ; les Piques seront mentionnés au tour suivant.</i></p>

B. Les réponses au Contre d'appel

L'idée générale est que toute enchère naturelle complète ou soutient une main banale de Contre, courter dans la couleur adverse. Les réponses naturelles sont donc non forçant. La seule réponse forçant est le cue-bid.

- L'annonce d'une couleur
 - Sans saut, 0-7H, parfois trois cartes, seulement.
 - Avec saut, 8-10H :
 - Au palier de 2, quatre cartes.
 - Au palier de 3, cinq cartes.
 - Au palier de 4 en majeure, six cartes.
- L'annonce des Sans-Atout promet l'arrêt dans la couleur adverse, montre un jeu (semi)-régulier et dénie une majeure quatrième non nommée :
 - 1SA : 8-10H.
 - 2SA : 10⁺-11H.
 - 3SA : 12-15H.
- Le cue-bid, seul moyen de forcer le dialogue jusqu'à l'annonce du meilleur contrat. Il est auto-forçant et garantit :
 - 11H et plus, quelle que soit la distribution.
 - Sur l'ouverture de 1♣ ou 1♦, éventuellement 8-10H avec les deux majeures quatrièmes, afin de retrouver le meilleur contrat.

Exemples :

		S	O	N	E
		1♦	X	-	?
1	2	3	4		
♠ R4 ♥ V94 ♦ 98532 ♣ 1083 1♥ <i>0-7H et au moins trois cartes à Cœur.</i>	♠ AD94 ♥ 82 ♦ 10842 ♣ R104 2♣ <i>8-10H, exactement quatre cartes à Pique.</i>	♠ D103 ♥ R94 ♦ AD85 ♣ 863 2SA <i>10⁺-11H sans majeure, avec l'arrêt Carreau.</i>	♠ 1084 ♥ AV107 ♦ R973 ♣ A9 2♦ <i>Cue-bid qui sera suivi de 4♥ sur la réponse de 2♥ et de 3SA sur 2♣.</i>		

♠ R973
 ♥ R542
 ♦ A8
 ♣ RD4
 ♠ AD
 ♥ D106
 ♦ RDV96
 ♣ 762
 ♠ V10862
 ♥ V9
 ♦ 104
 ♣ 10983
 ♠ 54
 ♥ A873
 ♦ 7532
 ♣ AV5

	N	
O		E
	S	

1		JF n°D.10	
Donneur : O		Vul : N/S	
S	O	N	E
2♥	1♦ -	X 4♥	-

X : Contre d'appel, 4/3 ou 4/4 majeur entre 12 et 18HL.
2♥ : Quatre cartes à Cœur, 8 – 10H.
4♥ : 16HLD permettent d'appeler la manche.

Entame : Roi de Carreau

Le déclarant compte quatre levées certaines en mineure. Outre la levée très probable du Roi de Pique après l'ouverture d'Ouest, il lui faut donc réaliser cinq levées d'atout. Pour peu que ceux-ci soient répartis 3/2, le déclarant a trois levées d'atout naturelles : il doit donc couper deux fois de la même main. L'entame est laissée passer pour ouvrir la coupe, et la poursuite Carreau est prise de l'As. Sud tire alors deux tours d'atout de débarras puis coupe deux Carreaux au mort avant de jouer vers le Roi de Pique en impasse indirecte.

4♥ = : 620 NS

♠ D1072
 ♥ AV103
 ♦ A8
 ♣ 1074
 ♠ V984
 ♥ 984
 ♦ 1096
 ♣ D52
 ♠ 3
 ♥ D72
 ♦ DV52
 ♣ ARV96
 ♠ AR65
 ♥ R65
 ♦ R743
 ♣ 83

	N	
O		E
	S	

2		JF n°D.11	
Donneur : E		Vul : EO	
S	O	N	E
X 2♠	- -	2♣ 4♣	1♣ -

X : Contre d'appel, promettant la valeur de l'ouverture et un support dans les trois couleurs restantes.
2♣ : Cue-bid, Nord ayant trop de jeu pour une réponse naturelle.
2♠ : Quatre cartes à Pique sans quatre cartes à Cœur, enchère forcing.

Entame : 2 de Trèfle

Le déclarant coupe le troisième tour de Trèfle en notant la chute de la Dame de Trèfle en Ouest. Il tire As – Roi de Pique, préservant ainsi la fourchette Dame – 10, ce qui lui permet de capturer le Valet quatrième en Ouest. Est n'ayant montré que As – Roi – Valet de Trèfle cinquièmes, il détient nécessairement les deux Dames rouges pour justifier son ouverture. Sud encaisse donc l'As de Cœur puis présente le Valet de Cœur, en le laissant filer s'il n'est pas couvert. La répartition 3/3 des Cœurs permettra alors au déclarant de réaliser le reste des levées.

4♠ +1 : 450 NS

C. Les développements après un Contre d'appel

Sur une réponse naturelle, non forcing, l'auteur du Contre ne propose de nouveau contrat qu'à partir de 19HL.

- Sur l'annonce d'une couleur sans saut, indiquant 0-7H :
 - Passe : 12-17HL(D).
 - Nouvelle couleur sans saut : 19-21HL.
 - Nouvelle couleur à saut : 20-23HL.
 - Soutien simple : 18-20HLD.
 - Soutien à saut : 21-23HLD, cinq atouts.
 - Sans-Atout : 19-20HL.
 - Sans-Atout à saut : 21-22HL.
 - Cue-bid : le reste, espoir de manche, au moins 19HL.

Exemples :

S	O	N	E
1♣	X	-	1♥
-	?		

1	2	3	4
♠ ARV95 ♥ AR5 ♦ 4 ♣ RD106 1♠ <i>19-21HL, cinq cartes à Pique.</i>	♠ AR105 ♥ RD4 ♦ V74 ♣ AR6 1SA <i>19-20HL, trop de jeu pour une intervention directe à 1SA.</i>	♠ AD3 ♥ AD94 ♦ RV1075 ♣ 2 2♥ <i>18-20HLD et quatre cartes à Cœur : espoir de manche.</i>	♠ AR4 ♥ AR4 ♦ RDV6 ♣ 987 2♣ <i>Cue-bid montrant un jeu fort sans bonne enchère naturelle.</i>

- Sur une réponse promettant 8-10H, il sera souvent simple de conclure. A noter que si le Contreur veut demander l'arrêt dans la couleur d'ouverture pour jouer 3SA, il doit utiliser le cue-bid.
- Sur un cue-bid, il convient de nommer ses couleurs quatrièmes dans l'ordre.

♠ D1032
♥ 86
♦ D105
♣ V532

♠ 875
♥ 93
♦ 97432
♣ 974

N		
O	E	
	S	

♠ R64
♥ RDV107
♦ RV
♣ 1086

♠ AV9
♥ A542
♦ A86
♣ ARD

3		JF n°D.9	
Donneur : E		Vul : P	
S	O	N	E
X	-	1♠	1♥
2SA	-	3SA	-

*X : Contre d'appel, ici toutes distributions.
1♠ : Naturel, limitée à 7H.
2SA : 21 – 22H réguliers, avec l'arrêt Cœur mais sans fit Pique.*

Entame : 9 de Cœur

L'ouverture d'Est montre qu'il possède le Roi de Pique et le Roi de Carreau. Le déclarant prend le second tour de Cœur, encaisse As – Roi – Dame de Trèfle et pour l'emporter, doit accéder au mort. Ne pouvant y parvenir, il rejoue Cœur : Est encaisse les levées auxquelles il a droit dans la couleur, puis doit jouer sous l'un de ses Rois. Sud laisse filer au mort, ce qui lui permet d'encaisser le Valet de Trèfle et de réussir l'impasse forçante au Roi de Pique.

3SA = : 400 NS

♠ R843
♥ V87
♦ 10
♣ DV1052

♠ 5
♥ 32
♦ V97632
♣ 8643

N		
O	E	
	S	

♠ A109762
♥ A4
♦ R854
♣ R

♠ DV
♥ RD10965
♦ AD
♣ A97

4		JF n°D.12	
Donneur : E		Vul : T	
S	O	N	E
X	-	2♣	1♠
2♥	-	4♥	-

*X : Contre d'appel, ici toutes distribution avec 20HL.
2♣ : Une couleur sans saut montre 0 – 7H.
2♥ : Sud était trop fort pour annoncer ses Cœurs au tour précédent.
4♥ : 10HLD permettent de conclure.*

Entame : 5 de Pique

Est décode immédiatement l'entame du singleton de son partenaire et visualise donc trois levées de défense : l'As de Pique, la coupe à Pique et l'As d'atout. La quatrième levée proviendra d'une coupe à Trèfle : il commence donc par jouer le Roi de Trèfle, prend de l'As de Cœur dès que le déclarant joue atout, et donne le 2 de Pique à couper à son partenaire : il s'agit d'une carte préférentielle. Le retour Trèfle d'Ouest consomme la chute.

4♥ -1 : 100 EO