

# **Le contre d'appel et ses développements**

## **Consolidation et évolution de votre arsenal !**

### ***I. Que faut-il pour contrer d'appel ?***

- A. Sur une ouverture mineure***
- B. Sur une ouverture majeure***

### ***II. Réponses au contre d'appel***

- A. Sur ouverture mineure et sur 1 ♥***
- B. Sur l'ouverture d'♠***

### ***III. La redemande du contreur***

# I. QUE FAUT-IL POUR CONTRER D'APPEL ?

## A- SUR OUVERTURE MINEURE

### 1. Rappel de ce que vous maîtrisez parfaitement !

- 12 - 17 H avec 7 cartes en majeures (réparties 4-3).  
OU
- 18 H et plus (voire 17 beaux points) toute distribution.

### 2 Horreurs à éviter dans la zone 12-17 H :

- Contrer avec que 2 cartes dans une majeure.
- Contrer avec une majeure 5<sup>ème</sup>.

### 2. L'évolution du contre :

- La distribution médiocre doit être compensée par la force en points d'honneur.
- Avec une distribution élégante, la force en points d'honneurs peut être assouplie.

S	O	N	E
			1 ♣
?			

Sud 1	
♠	RV82
♥	A1084
♦	R1072
♣	4

#### CONTRE

11 H seulement, votre singleton dans la couleur adverse compense votre point manquant.

Sud 2	
♠	ARV5
♥	R1082
♦	V4
♣	753

#### CONTRE

Les 2 majeures 4<sup>èmes</sup> autorisent cette entorse malgré le doubleton dans l'autre mineure.

Sud 3	
♠	AD104
♥	RD104
♦	5
♣	R1082

#### CONTRE

Toujours plus agressif ! Certains ont franchi le pas. À vous de décider :

- **Avantage :** On retrouve vite le fit majeur
- **Inconvénient :** Que dire si le partenaire répond 1 ♦ ?

Sud 4	
♠	RD4
♥	AD4
♦	A752
♣	1053

#### CONTRE

- **Inconvénient :** Vous n'avez que 3 cartes dans chaque majeure.
- **Avantage :** Avoir vendu votre salade au 1<sup>er</sup> tour d'enchères avec tous vos points dans les autres couleurs.  
- Cette dérogation n'est concevable qu'avec 14 H et plus.

S	O	N	E
			1 ♣
?			

Sud 5	
♠	R102
♥	V75
♦	D93
♣	ARV6

Sud 6	
♠	A85
♥	AD1084
♦	RV5
♣	4

Sud 7	
♠	97542
♥	AR104
♦	AD5
♣	4

Sud 8	
♠	ARV1084
♥	5
♦	AV109
♣	R4

### PASSE

Certes vous avez 14 H, mais tous vos points sont dans la couleur d'ouverture.

Alors de grâce...

Abstenez-vous !

### 1 ♥

Pas de contre sous le prétexte fallacieux que vous êtes court dans la couleur d'ouverture.

En effet, que dire si le partenaire répond 1 ♠ sur votre contre ?

### CONTRE

Oubliez votre 5<sup>ème</sup> ♠ tellement ils sont laids. Ainsi le contre devient une évidence.

### CONTRE

Ne soyez pas scolaires !

- Ce 6-4 élégant doit être assimilé à 18 H.
- Vos 2 couleurs sont riches en cartes intermédiaires.
- Au tour d'après, vous nommerez vos ♠.

## B- SUR OUVERTURE D'1 ♠

Quelques éclaircissements et ... révélations !

S	O	N	E
			1 ♠
?			

Sud 1	
♠	74
♥	AV85
♦	RD102
♣	D72

Sud 2	
♠	R4
♥	AR1082
♦	RV5
♣	973

Sud 3	
♠	74
♥	R9753
♦	AD4
♣	A103

### CONTRE

Lorsque vous avez un **contre d'appel minimum**, la présence de l'autre majeure 4<sup>ème</sup> est obligatoire.

### 2 ♥

3 arguments pour préférer largement l'intervention à ♥ plutôt que le contre :

- La présence de 5 bonnes cartes à ♥.
- La valeur de l'ouverture.
- Le fait de la difficulté à retrouver un fit 5-3.

### CONTRE

Vos ♥ sont trop moches pour être nommés.

S	O	N	E
			1 ♠
?			

Sud 4	
♠	4
♥	AV108
♦	RV95
♣	D1073

Sud 5	
♠	R2
♥	R104
♦	AV864
♣	A95

Sud 6	
♠	DV
♥	9742
♦	ARV4
♣	D92

### CONTRE

Le point théorique manquant est compensé par votre distribution parfaite.

### CONTRE

- Passe : peu courageux.
- 2 ♦ : De quoi donner une crise d'urticaire !
- Alors le contre, la présence des 15 H compense le fait qu'il n'y ait que 3 cartes à ♥ seulement.

### PASSE

#### Le constat :

- D-V de ♠ ont une valeur douteuse.
- Des ♥ anorexiques.
- 13 H seulement.

#### La décision :

Ces 3 arguments prônent pour l'abstention.

## II. REPONSES AU CONTRE D'APPEL

### A- SUR OUVERTURE MINEURE ET SUR 1 ♥

1. Rappel :

S	O	N	E
	1 ♣	X	-
?			

Réponses possibles de Sud :

Passe :	5 beaux atouts + 10 H minimum
1 ♦, 1 ♥, 1 ♠ :	0 - 7 H
1 SA :	7 <sup>(+)</sup> - 10 <sup>(-)</sup> H + arrêts (en principe) dans la couleur d'ouverture
2 ♥, 2 ♠ :	8 - 10 H + <b>4 cartes exactement</b>
2SA :	10 <sup>(+)</sup> - 11 <sup>(-)</sup> H + arrêt(s) obligatoire(s) dans la couleur d'ouverture
3 ♦ :	8 - 10 H + 5 cartes
3 ♥, 3 ♠ :	8 - 10 H + 5 cartes OU <b>6 - 8 H + 6 Cartes</b> <i>Nouveau</i>
3SA :	11 <sup>(+)</sup> H + arrêt(s) obligatoire(s) dans la couleur d'ouverture
4 ♣ :	Bicolore 5 - 5 de manche -les majeures- <i>Nouveau</i>
4 ♥, 4 ♠ :	11 H et plus, 5 cartes OU <b>9 - 10 H + 6 Cartes</b> <i>Nouveau</i>

## Quelques cas délicats à traiter

S	O	N	E
	1 ♣	X	-
?			

Sud 1	
♠	853
♥	742
♦	D103
♣	V542

1 ♦

1. Évitez de mentir dans les majeures.
2. Évitez de ronchonner, vous avez 3 points au lieu de 0.

Sud 2	
♠	R2
♥	1094
♦	D1047
♣	D1082

1 SA

Mieux enchéri qu'1 ♦.  
En plus c'est vous qui jouez !

Sud 3	
♠	RV1086
♥	AV1084
♦	64
♣	2

4 ♣

Le cue-bid à double saut garantit exactement la main que vous avez, alors profitez-en !

Sud 4	
♠	D108752
♥	A92
♦	1083
♣	3

3 ♠

3 arguments :

- Un 6<sup>ème</sup> ♠.
- Le singleton.
- Votre talent plaident pour ce léger optimiste.

Sud 5	
♠	R53
♥	AV10642
♦	2
♣	V104

4 ♥

3 points de plus qu'à la main précédente.  
Aussi est-il logique de monter d'un cran.

Sud 6	
♠	D2
♥	108
♦	AV10864
♣	R107

3SA

10 H d'accord mais  
12 HL,  
alors, nommez le contrat que vous avez envie de jouer.

Sud 7	
♠	R64
♥	72
♦	A92
♣	DV1087

PASSE

Transformez ce contre d'appel en punitif.  
Remarque :  
**Si on en reste là, le partenaire a l'obligation d'entamer d'atout**, pour éviter que le déclarant fasse ses petits atouts en coupe.

Sud 8	
♠	A4
♥	72
♦	R1082
♣	D9742

1SA

Vos ♣ ne sont pas assez costauds pour transformer le contre !

## 2. Cas particulier : le cue-bid :

Il se fait **sans enchère naturelle** dans 2 cas :

- **11 H et plus, forcing manche**

Ou

- **8 - 10 H, plus les 2 majeures**

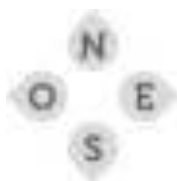
3 principes fondamentaux à retenir :

1. **L'auteur du cue-bid est obligé de reparler** sur la redemande du contreur. « Auto-forcing »
2. **2 possibilités pour l'auteur du cue-bid d'imposer la manche** :
  - ◇ **Ou en changeant de couleur**
  - ◇ **Ou en faisant un nouveau cue-bid.**
3. Seul le **soutien de la majeure au niveau de 3 est propositionnel**, donc non forcing.

En voici le fonctionnement :

①

♠	AV108
♥	RD94
♦	D82
♣	73



♠	D7
♥	V1083
♦	AR95
♣	D65

S	O	N	E
	1 ♣	X	-
2 ♣ (1)	-	2 ♥ (2)	-
4 ♥ (3)	Fin		

2 ♣ (1) = 11 H et +

ou 8 - 10H avec les 2 majeures.

2 ♥ (2) = Nomination de la 1<sup>ère</sup> majeure économiquement.

4 ♥ (3) = Conclusion simple et logique.

②

♠	D1082
♥	AR54
♦	72
♣	AV4



♠	AR63
♥	72
♦	1083
♣	RD53

S	O	N	E
	1 ♦	X	-
2 ♦ (1)	-	2 ♥ (2)	-
2 ♠ (3)	-	4 ♠ (4)	Fin

2 ♦ (1) = 11 H et +

ou 8 - 10H avec les 2 majeures.

2 ♥ (2) = Nomination de la 1<sup>ère</sup> majeure économiquement.

2 ♠ (3) = Attention : **Tout changement de couleur est forcing de manche et ne garantit que 4 cartes.**

4 ♠ (4) = Conclusion simple et logique.

♠	A1082
♥	R1075
♦	D42
♣	AV



♠	R94
♥	D84
♦	ARV7
♣	1053

③

S	O	N	E
	1 ♣	X	-
2 ♣ (1)	-	2 ♥ (2)	-
3 ♣ (3)	-	3SA(4)	Fin

2 ♣ (1) = 11 H et +

ou 8 - 10H avec les 2 majeures.

2 ♥ (2) = Nomination de la 1<sup>ère</sup> majeure économiquement.

3 ♣ (3) = - Pas intéressé par les majeures

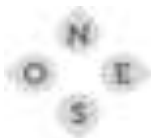
- **Forcing manche**

- Avez-vous l'arrêt ♣ ?

3SA ♥ (4) = Je veux, mon neveu !

Remarque : 2 tenues ♣ (sur l'entame ♣ probable) joués par Nord.

♠	RD85
♥	R72
♦	93
♣	AV95



♠	A4
♥	DV105
♦	AV74
♣	1062

④

S	O	N	E
	1 ♦	X	-
2 ♦ (1)	-	2 ♠ (2)	-
3SA (3)	Fin		

2 ♦ (1) = 11 H et +

ou 8 - 10H avec les 2 majeures.

2 ♠ (2) = 4 cartes à ♠ sans 4 à ♥.

3SA (3) = Quelle perte de temps, Nord n'ayant pas les ♥.

♠	R62
♥	AV95
♦	105
♣	A1073



♠	A1083
♥	R6
♦	DV92
♣	R94

⑤

S	O	N	E
	1 ♦	X	-
2 ♦ (1)	-	2 ♥ (2)	-
2 ♠ (3)	-	3 ♦ (4)	-
3SA (5)	Fin		

2 ♦ (1) = 11 H et +

ou 8 - 10H avec les 2 majeures.

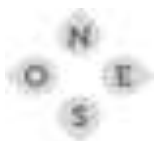
2 ♥ (2) = Naturel.

2 ♠ (3) = **Attention : Tout changement de couleur est forcing de manche et ne garantit que 4 cartes.**

3 ♦ (4) = Sans 4 cartes à ♠, cue-bid obligatoire du contreur malgré un contre minimum, pour demander l'arrêt ♦.

3SA (5) = Je suis là, partenaire.

♠	A62
♥	RV108
♦	85
♣	AV72



♠	RD104
♥	D92
♦	94
♣	RD103

⑥

S	O	N	E
	1 ♦	X	-
2 ♦ (1)	-	2 ♥ (2)	-
2 ♠ (3)	-	3 ♦ (4)	-
3 ♥ (5)	-	4 ♥ (6)	Fin

2 ♦ (1) = 11 H et +

ou 8 - 10H avec les 2 majeures.

2 ♥ (2) = Naturel.

2 ♠ (3) = Naturel, 4 cartes, Forcing de manche.

3 ♦ (4) = Pas de fit, auriez-vous l'arrêt ♦ ?

3 ♥ (5) = Non hélas, mais 3 cartes à ♥.

4 ♥ (6) = Sans arrêt ♦, orientons-nous vers une manche majeure à 7 atouts, toujours fragile.

♠	DV108
♥	R954
♦	653
♣	DV



♠	A753
♥	A83
♦	94
♣	A52

⑦

S	O	N	E
			1 ♦
X	-	2 ♦ (1)	-
2 ♠ (2)	-	3 ♠ (3)	-
Passé (4)	Fin		

2 ♦ (1) = 11 H et +

ou 8 - 10H avec les 2 majeures 4<sup>èmes</sup>.

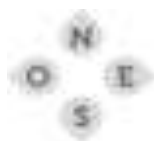
**Nous y voilà, on est dans le 2<sup>ème</sup> cas !**

2 ♠ (2) = Naturel, 4 cartes à ♠, sans 4 à ♥.

3 ♠ (3) = **Obligatoire de fitter le partenaire au niveau de 3**, le contreur pourrait avoir un beau contre d'appel.

**Passé (4)** = Si on pouvait revenir à 2 ♠, ce serait mieux !  
Pour gagner, il suffit de trouver les atouts 3-2 et que l'une des impasses noires gagne.

♠	AD95
♥	AR103
♦	R1085
♣	2



⑧

S	O	N	E
	1 ♣	X	-
2 ♣ (1)	-	2 ♥ (2)	-
3 ♥ (3)	-	4 ♥ (4)	Fin

2 ♣ (1) = 11 H et +

ou 8 - 10H avec les 2 majeures 4<sup>èmes</sup>. **On est dans le cas 2 !**

2 ♥ (2) = Nomination de la 1<sup>ère</sup> majeure économiquement.

3 ♥ (3) = **Obligatoire de fitter le partenaire au niveau de 3, propositionnel, non forcing.**

4 ♥ (4) = Heureusement que mon partenaire n'a pas passé sur 2 ♥, quand j'ai tout ce « paquet » !

♠	V1072
♥	D754
♦	A4
♣	D103



## B- SUR OUVERTURE D'1 ♠

Quelques traitements délicats avec les ♥

S	O	N	E
	1 ♠	X	-
?			

Sud 1	
♠	742
♥	AV95
♦	R1082
♣	V5

3 ♥

Sud 2	
♠	72
♥	RV974
♦	8
♣	A10862

4 ♥

Garantit seulement 4 cartes dans une zone de 8 - 10 H.  
Vous auriez dit 2 ♥ dans la zone 0 - 7 H.  
Aussi vous n'avez pas d'autre choix.

- Le 5<sup>ème</sup> ♥ (fit 9<sup>ème</sup> présumé).
- Votre distribution élégante

2 arguments pour vous faire pencher pour cette enchère légèrement optimiste.

③

♠	RV5
♥	AV85
♦	R952
♣	V6



♠	D93
♥	R1094
♦	ADV6
♣	105

S	O	N	E
			1 ♠
X	-	2 ♠ (1)	-
2 SA (2)	-	3 ♥ (3)	-
4 ♥ (4)	Fin		

2 ♠ (1) = 11 H et + sans enchère naturelle satisfaisante.

2SA (2) = Arrêt ♠ dans un contre minimum.

3 ♥ (3) = **Archi-forcing**, peut-être as-tu 4 cartes à ♥ partenaire ?

4 ♥ (4) = Conclusion logique.

Remarque :

- À 3 SA on perdrait au moins 5 ♣ + l'As de ♠.
- À 4 ♥, il suffira de trouver la Dame d'atout du bon côté. Penchez-vous dans le jeu de l'adversaire !

Principe de base : Le contreur ne peut reparler qu'avec une main d'au moins 17 H.

Rappel de ses possibilités :

S	O	N	E
			1 ♣
X	-	1 ♥	-
?			

Les options les plus courantes

Enchères possibles de Sud :	
Passe :	12 - 16 H (13 - 17 DH) avec 3 ou 4 cartes.
1 ♠, 2 ♦ :	17 - 18 H (et +) couleur au moins 5 <sup>ème</sup> , non forçant.
1 SA :	18 <sup>(+)</sup> - 20 H main régulière, tenue(s) dans la couleur d'ouverture.
2 ♥ :	18 - 20 DH.
2 ♠, 3 ♦ :	Environ 20 H, couleur 6 <sup>ème</sup> , l'équivalent d'un 2 fort.
2 ♣ :	<b>CUE-BID</b> montrant au moins <b>18 H</b> . Se fait la plupart du temps : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Avec un fit 3<sup>ème</sup> dans la couleur du partenaire.</li> <li>• Sans couleur longue.</li> <li>• Sans arrêt dans la couleur d'ouverture.</li> </ul>

S	O	N	E
			1 ♣
X	-	1 ♥	-
?			

S	O	N	E
			1 ♦
X	-	1 ♠	-
?			

S	O	N	E
	1 ♦	X	-
1 ♠	-	2 ♠	-
?			

S	O	N	E
			1 ♦
X	-	1 ♥	-
?			

Sud 1	
♠	R1082
♥	AV5
♦	R1082
♣	A7

Sud 2	
♠	AD72
♥	RV52
♦	R42
♣	72

Sud 3	
♠	D10864
♥	V10
♦	10954
♣	R5

Sud 4	
♠	RDV984
♥	A2
♦	R2
♣	AV9

### PASSE

Prenez votre boulier.  
15 H (chez vous) + 7 (au max) chez le partenaire.  
=  
Pas de manche, arrêtons les frais !

### PASSE

Même avec un vrai fit, il n'y a aucune chance de manche.  
Si l'adversaire réveille, vous vous permettrez de fitter votre partenaire.

### 4 ♠

Connaissant 17 - 19 H (18 - 20 DH) chez le contreur, ne mollissez pas avec vos 9 DH.

### 2 ♠

Si l'adversaire n'avait pas ouvert avant vous, vous auriez attaqué par 2 ♣ Fort indéterminé suivi de la nomination des ♠.  
Alors dites la même chose en effectuant un saut.

S	O	N	E
	1 ♣	X	-
1 ♠	-	2 ♥	-
?			

Sud 5	
♠	96542
♥	D74
♦	R1043
♣	2

4 ♥

Vous avez désormais une « petite bombe » avec vos 8 HLD. Plantez la manche !

S	O	N	E
	1 ♣	X	-
1 ♥	-	1 SA	-
?			

Sud 6	
♠	A2
♥	9743
♦	D10963
♣	102

3 SA

Votre partenaire a promis 18<sup>+</sup> - 20 H. Alors vos 7 HL doivent vous propulser à la manche.

S	O	N	E
			1 ♦
X	-	1 ♠	-
?			

Sud 7	
♠	A104
♥	AD95
♦	96
♣	ARV5

2 ♦

L'utilisation la plus fréquente du cue-bid :

- 18 H et +
- 3 cartes dans la majeure de réponse.
- Absence d'arrêt dans la couleur d'ouverture.
- Pas de couleur longue à déclarer.

S	O	N	E
	1 ♣	X	-
1 ♥	-	2 ♣	-
?			

Sud 8	
♠	D43
♥	10872
♦	854
♣	962

2 ♥

**C'est l'agonie !**  
Alors, répétez vos ♥ (ça ne les rallonge pas, **c'est un simple signal de détresse**.  
(en fermant votre jeu !)

S	O	N	E
	1 ♣	X	-
1 ♠	-	2 ♣	-
?			

Sud 9	
♠	D10865
♥	R5
♦	10974
♣	74

3 ♠

**Vous êtes au maximum de votre minimum.**

L'enchère de 3 ♠ décrit :

- 5 cartes
- Une zone de 5-7 H
- Elle est forcing de manche.

S	O	N	E
	1 ♦	X	
1 ♥	-	2 ♦	-
?			

Sud 10	
♠	1084
♥	AR95
♦	75
♣	9763

3 ♦

Il n'y a pas que le contreur qui a le droit d'utiliser un cue-bid !  
Comment dire :

- Je n'ai pas 5 cartes
- J'ai 7 H
- Je n'ai pas d'arrêt dans la couleur d'ouverture.

Vous avez la réponse désormais !

S	O	N	E
	1 ♣	X	-
1 ♥	-	2 ♣	-
?			

Sud 11	
♠	72
♥	D1064
♦	RV953
♣	94

3 ♦

Après avoir nommé les ♥, (priorité à la majeure),  
Le saut à 3 ♦ :

- Dénie 5 cartes à ♥.
- Garantit 5 cartes à ♦.
- Décrit une zone 5-7 H
- Est forcing manche.

S	O	N	E
	1 ♦	X	
1 ♠	-	2 ♦	-
?			

Sud 12	
♠	D752
♥	103
♦	DV3
♣	V1085

3SA

On additionne les points et ... on trouve la solution.  
18 H (au moins) chez le partenaire + 6 H (chez vous)  
=  
24 H au moins, de quoi jouer la manche.