

# FICHE 107. CONTRE D'APPEL ET REVEIL

## 1 CONTRE D'APPEL DU JOUEUR 2

### 1.1 Principes

Pour le joueur n°2, on distingue le contre d'appel simple (12-17HL) qui obéit à certaines conditions et le contre d'appel toutes distributions (18HL+).

Quand les conditions sont réunies, il est préférable d'intervenir à la couleur ou à SA (16-18H et arrêt dans l'ouverture)

Remarque : L'enchère du n°4 après 2 "passe" des joueurs 2 et 3 est un **réveil**. Voir 2

### 1.2 Conditions requises

- Contre d'appel simple
  - Main d'ouverture (12-17H) **mais sans couleur 5<sup>ème</sup>**
  - Main de 16-17H trop distribuée et/ou sans arrêt dans la couleur d'ouverture pour annoncer 1 SA
  - Demande à son partenaire de nommer n'importe quelle couleur (sauf celle de l'ouverture !) :
- Contre d'appel toutes distributions
  - Seules les conditions de points sont requises : > 17HL

#### Attention :

- Le camp adverse ayant ouvert au palier de 1, la somme des points dans le camp du contreur n'excède pas en principe 28H
- Le partenaire ne peut pas se dérober au contre : il est obligé de répondre, même avec 0 point, sauf si le n°3 a enchéri ou s'il possède 10H et 5 cartes dans la majeure d'ouverture.

### 1.3 Synthèse des conditions

	« contre » d'appel direct		« contre » toutes distributions
Force	12-14 H	15-18 HL	17H+ / 19+ HL
Distribution	Pas de Majeure 5 <sup>ème</sup>		Aucune condition de distribution
	<b>Sur ouverture mineure</b>		
	Conditions strictes :	Conditions assouplies :	
	<b>4 cartes dans chacune des Majeures</b>	<b>7 cartes entre les 2 Majeures (4/3)</b>	
	Au plus 2 cartes dans la mineure d'ouverture	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si distribution 4-3 en M → au plus 2 cartes dans la mineure d'ouverture</li> <li>• Si distribution 4-4 en M → au plus 3 cartes dans la mineure d'ouverture</li> </ul>	
	Préférer, si possible, une intervention à la couleur ou à 1 SA (16-18 H et tenue adverse) Si distribution plate 4333 : ne contrer qu'à partir de 15 H		
	<b>Sur ouverture Majeure</b>		
<b>4 cartes dans l'autre Majeure</b>			
Au plus 2 cartes dans la Majeure d'ouverture			

### 1.4 Réponse du partenaire du contreur.

#### 1.4.1 Si le partenaire de l'ouvreur n'a pas enchéri

- Le partenaire du contreur est obligé de répondre dans le silence adverse même s'il a zéro point, sauf s'il dispose d'une main de 10+H avec 5 belles cartes dans la Majeure d'ouverture (→ le contre d'appel est alors transformé en contre punitif)
- Il indique dans sa réponse à la fois
  - la force de sa main (faible, moyenne, forte),
  - la présence d'une ou deux majeures 4<sup>èmes</sup>,
  - à défaut la présence d'une mineure (en principe) 5<sup>ème</sup>,
  - à défaut la présence d'arrêt(s) dans la couleur d'ouverture

Points	Distribution	Annonce
<b>Réponses au Contre d'appel avec une main faible</b>		
0 - 7 H	Au minimum 4 cartes dans la couleur nommée	La plus belle couleur (priorité à la Majeure si égalité) au niveau le plus bas : 1♦, 1♥, 1♠ <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1♦, 1♥, 1♠ sur ouverture 1♣</li> <li>• 1♥, 1♠, 2♣ sur ouverture 1♦</li> <li>• 1♠, 2♣, 2♦ sur ouverture 1♥</li> <li>• 2♣, 2♦, 2♥ sur ouverture 1♠</li> </ul>
<b>Réponses au Contre d'appel avec une main moyenne</b>		
8 - 10 H	Sans majeure 4 <sup>ème</sup> avec arrêts (en principe) dans la couleur d'ouverture,	1 SA
	4/5 cartes à ♥ ou ♠	Annonce de la Majeure avec simple saut <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2♥ sur ouverture de 1♣, 1♦</li> <li>• 2♠ sur ouverture de 1♣, 1♦, 1♥</li> <li>• 3♥ sur ouverture de 1♠</li> </ul>
	5 cartes à ♣ ou ♦ (sans majeure 4 <sup>ème</sup> )	Annonce de la mineure avec simple saut <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2♦ sur ouverture de 1♣</li> <li>• 3♣ sur ouverture de 1♦</li> <li>• 3♣, 3♦ sur ouverture de 1♥, 1♠</li> </ul>
11 H	Avec arrêt(s) obligatoire(s) dans la couleur d'ouverture sans majeure 4 <sup>ème</sup>	2 SA
<b>Réponses au Contre d'appel avec une main forte</b>		
11+ H 13+ HLD	Avec arrêt(s) obligatoire(s) dans la couleur d'ouverture sans majeure 4 <sup>ème</sup>	3 SA
	5 belles cartes dans la couleur d'ouverture	<b>Passé</b> (X d'appel transformé en X punitif)
	Recours au Cue-Bid (une main forte, dès que l'on ne connaît pas la NATURE de la manche) dans les cas suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bicolore 4♥-4♠ (à la rigueur 4-3, la 4<sup>ème</sup> annoncée plus tard)</li> <li>• Un jeu trop fort pour une réponse à saut</li> <li>• Jeu ne permettant pas une réponse à SA (pas d'arrêt)</li> </ul>	Cue-Bid (→ enchère forcing)
	+ 5/6 cartes à ♥ ou ♠	4♥, 4♠
12+ H	Bicolore 5♥-5♠	4♣ (→ enchère forcing)

#### 1.4.2 Le partenaire de l'ouvreur a fait une enchère

Règle: On n'est plus obligé de parler → **on passe avec moins de 4H**

Les adversaires ont au moins 17-18H dans la ligne → veiller à ne pas trop faire monter les enchères. Tenir compte de la vulnérabilité.

- Le partenaire de l'ouvreur a nommé une couleur.
  - On peut nommer une couleur 4<sup>ème</sup> au niveau 1 à partir de 4/5H
  - On peut nommer une couleur 5<sup>ème</sup> au niveau 2 sans saut à partir de 4/5H
  - On peut "contrer" (punitif) avec 4 cartes dans la couleur du répondant et 6H
- Le partenaire de l'ouvreur a soutenu
  - Nommer une couleur au palier 2, surtout si c'est une majeure
  - Contrer avec 7-8H et pas plus de 3 cartes dans la couleur des adversaires
- Le partenaire de l'ouvreur a surcontré, montrant un minimum de 10H. Les adversaires sont majoritaires.
  - En principe on passe sauf
  - Si on a 4 cartes dans une majeure non nommée ou une couleur longue, la nommer au palier de 1

→ objectif : empêcher son partenaire d'annoncer une autre couleur au niveau 2

### Tableau de synthèse

Enchère du partenaire de l'ouvreur			
	Annonce une couleur	Soutient l'ouvreur	Surcontre
< 4H	Passé	Passé	Couleur au moins 4 <sup>ème</sup> au niveau 1  Sinon  Passé
5-7H	<ul style="list-style-type: none"> <li>Majeure 4<sup>ème</sup> niveau 1</li> <li>Majeure 5<sup>ème</sup> niveau 2</li> <li>Contre punitif avec 4 cartes dans la couleur du répondant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Majeure 4<sup>ème</sup> niveau 2</li> <li>Surcontre avec courte dans la couleur des adversaires → orienté vers la ou les majeures</li> </ul>	
8H+	On reprend avec surcote les mêmes enchères que lorsque le joueur 3 est resté silencieux		

## 1.5 La redemande du contreur après la réponse de son partenaire au Contre

### 1.5.1 Principes et rappels

- Le contreur **ne peut reparler** sur une réponse indiquant une main faible qu'avec une main **d'au moins 17 H**
- Cas exceptionnel :**
  - Lorsque le contreur a contré avec une main de 15-18HL, sur une ouverture de 1 en mineure
  - Il a un singleton dans l'autre mineure
  - Il a donc de belles majeures 4<sup>èmes</sup>
  - Il a un double arrêt dans la mineure d'ouverture,
  - Il pourra annoncer **1 SA si la réponse à son contre d'appel a été fait dans la couleur de son singleton**
- Avec une main de **12-16H**, le contreur **peut soutenir** son partenaire à la couleur sur une réponse indiquant une main moyenne, **mais ne peut pas annoncer de nouvelle couleur**

### 1.6 Quelques exemples

Enchères possibles du Contreur		
Points	Distribution	Annonce
<i>sur une réponse au contre indiquant une main minimale (0-7 H)</i>		
12-16 H (13-17 DH)	Quelle que soit la distribution (le <b>X</b> d'appel garantit au moins un fit 3 <sup>ème</sup> )	<b>Passé</b>
≥17H+ – 18H	Couleur au moins 5 <sup>ème</sup> non encore annoncée	Annonce nouvelle couleur au palier le plus bas → non forcing
18(+)- 20 H	Main régulière avec tenue(s) dans la couleur d'ouverture.	1 SA ou (2 SA si réponse du partenaire déjà au palier de 2)
18 - 20 DH	Main fittée (4+ cartes) avec la couleur du répondant	Soutien direct au niveau le plus bas
20+ H	Couleur au moins 6 <sup>ème</sup> non encore annoncée	Annonce de la couleur avec saut
18+ H	Main remplissant les 3 conditions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> <li>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>	CUEBID
<b>Synthèse</b>	Contre simple → passe dans la majorité des cas sauf cas exceptionnel ci-dessus Contre toutes distributions <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Annonce couleur 5<sup>ème</sup> sans saut</li> <li>→ Annonce couleur 6<sup>ème</sup> avec saut si 20H</li> <li>→ Soutien partenaire au niveau le plus bas avec 4 cartes</li> <li>→ Annonce SA si arrêts dans l'ouverture et main régulière (trop forte pour intervention à 1SA)</li> <li>→ Cue-bid dans les autres cas avec 3 cartes dans la couleur du partenaire</li> </ul>	

<b>Enchères possibles du Contreur</b>		
<b>Points</b>	<b>Distribution</b>	<b>Annonce</b>
<b>sur une réponse au contre indiquant une main moyenne (8-10H)</b>		
12-16 H (13-17 DH)	Quelle que soit la distribution (le <b>X</b> d'appel garantit un fit au moins 3 <sup>ème</sup> )	<b>Passe</b>
18 - 20 DH	Fit 4 <sup>ème</sup> en majeure	4♥ / 4♠
16-20 DH	Main régulière avec tenue(s) dans la couleur d'ouverture.,	3 SA
<b>Synthèse</b>	Contre simple → passe dans la majorité des cas sauf cas exceptionnel ci-dessus Contre toutes distributions : On va à la manche → Si fit 4 <sup>ème</sup> dans la majeure du partenaire : 4♥ / 4♠ → Si main régulière avec tenue(s) dans la couleur d'ouverture : 3SA → Cue-bid dans les autres cas et 3 cartes dans la couleur du partenaire: forcing	

<b>sur une réponse au contre indiquant une main forte (11+ H)</b>		
	Sur une manche annoncée par le répondant (3SA, 4♥ , 4♠), on n'intervient que si un chelem est envisageable	<b>Passe</b> ou Enchère d'exploration de chelem
	Sur un <b>Passe</b> (=Punitif) du répondant, on ne retire le <b>X</b> punitif qu'en fonction des vulnérabilités	
	Sur un Cue-Bid, annonce par ordre de priorité : <ul style="list-style-type: none"> <li>• de sa 1<sup>ère</sup> Majeure 4<sup>ème</sup></li> <li>• d'une mineure au moins 5<sup>ème</sup></li> <li>• une main régulière avec arrêts dans la couleur d'ouverture</li> <li>• Cue-Bid pour forcer le répondant à se décrire :</li> </ul>	↗ ⇨ 2♥ / 2♠ ⇨ 2/3 ♣ / ♦ ⇨ 2 SA ⇨ Cue-Bid

## 2 REVEIL DU JOUEUR N°4

### 2.1 Principes

- Principe 1 : Votre camp peut être majoritaire si le n°2 n'a pas pu se manifester à cause de sa distribution. Il faut penser "réveil" dès 7 points.
- Principe 2 : Dans la zone 7 à 12 H, le n°4 réveillera **s'il est court** dans la couleur d'ouverture...
- Principe 3 : Dans la zone **10-13 H**, le n°4 réveillera à **1SA** avec un jeu régulier et **un arrêt dans la couleur d'ouverture** ( **optionnel**, à définir avec partenaire)
- Principe 4 : Il faut réveiller quasi systématiquement lorsque l'on possède une valeur d'ouverture.
- Principe 5 : Un réveil sans saut par une couleur **dénie une bonne ouverture**
- Principe 6 : Le réveil par 2SA montre de 17 à 19 H et **promet** l'arrêt dans la couleur d'ouverture.
- Principe 7 : Le « contre de réveil » fonctionne comme le « contre d'appel », avec un décalage de 5 pts vers le bas... dans la zone 7-12 (HL) il est fait avec une courte dans l'ouverture, et un support dans les autres couleurs... Il est « toute distribution » à partir de 13 pts H,

### 2.2 Après une ouverture à la couleur

#### 2.2.1 Tableau des réveils

Réveil	Points	Distribution	Commentaire
Couleur sans saut	7-14HL	5 cartes, ( exceptionnellement 4 au niveau 1 et si belles) et court dans la couleur d'ouverture	Dénie une bonne ouverture, <b>non forcing</b> .
Couleur avec saut	8-14H	Beau barrage: 6 cartes au niveau 2, 7 cartes au niveau 3	<b>Non forcing</b>
1SA	10-13H	Régulière	Arrêt dans l'ouverture à préciser avec partenaire, <b>non forcing</b>
2SA	17-19H	Régulière, promet l'arrêt dans l'ouverture	Solide arrêt, <b>non forcing</b>
Cue-bid		2♣ sur 1♣ → bicolore ♠—♥ 2♦ sur 1♦ → bicolore majeur 2♥ sur 1♥ → bicolore ♠ + mineure 2♠ sur 1♠ → bicolore ♥ + mineure	Le Cue-bid montre un jeu bicolore. Mais 2♦ sur 1♣ → bicolore majeur Autrement dit réveil à 2♦ sur une ouverture mineure indique toujours un bicolore majeur
Contre	7-11H > 12H	Support dans les 3 autres couleurs  Toute distribution	

#### 2.2.2 Quelques exemples avec la séquence 1♦ passe passe ??

- **1♥, 1♠, 2♣** : couleur a priori 5<sup>ème</sup> (et +) dans la zone **7 (+) à 14 pts H**, NON FORCING  
**NB** : *exceptionnellement, une belle couleur 4<sup>ème</sup> admise au palier de 1...*
- **2♥, 2♠** : couleur 6<sup>ème</sup> plutôt belle, limité à **10-11 pts H**, NON FORCING
- **1SA** : main régulière, **10 à 13 H**, en principe arrêt ♦, mais... NON FORCING
- **2SA** : main régulière, de **17 à 19 H**, **solide** arrêt ♦ NON FORCING
- **CONTRE** : Le plus fréquent, 2 cas de figures comme le contre d'appel
  - **Automatique, à partir de 13(+)** pts H (on nommera ensuite sa couleur, s'il y a lieu...)
  - Possible de 7 à 12 pts H, si bonne distribution ( *courte à ♦, soit au plus 2 cartes...* )
  - *L'exigence de distribution est d'autant plus grande que la force en pts diminue...*

## 2.2.3 Réponses aux réveils après ouverture à la couleur

Réveil	Réponse	Conditions	Commentaire
Contre	1♥, 1♠, 2♣ 1SA  2♦, 2♥, 2♠  2SA  Cue-bid sur la couleur ouverte	0-11H, couleur annonçable sans saut  8-12H: sans majeure 4 <sup>ème</sup> avec arrêt dans l'ouverture  12/14, couleur par 4 avec saut, sans avoir pu se manifester au premier tour  13-15H, sans majeure 4 <sup>ème</sup> et tenue dans la couleur d'ouverture  Main forte (ouverture) sans enchère possible.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le répondant doit montrer un signe de force s'il a 12 points et plus.</li> <li>Sur une réponse minimale le contreur doit reparler s'il a une valeur d'ouverture. Le répondant montrera alors des ambitions à partir de 9/10 points H.</li> <li>Le contreur doit toujours garder présent à l'esprit que son partenaire n'est pas intervenu au premier tour.</li> </ul>
1SA ou 2SA	Réponse en Minou-Matou	Le système employé face à l'intervention à Sans-Atout sera conservé en adaptant la zone de points.	<b>Attention</b> , l'emploi du Stayman montrera au moins une ambition de manche (11-12H nécessaires).
Naturel à la couleur		On privilégie le fit. Il ne faudra reparler que si l'on possède un espoir de manche compte tenu de ce qu'a promis le réveil.	
Cue-bid		Le Cue-bid montrant un jeu bicolore, annoncer la meilleure de ces 2 couleurs.	

### 2.2.4 Suite des enchères :

Principe 8 : sur une réponse minimum au contre de réveil, le contreur ne reparle que s'il a l'ouverture...

## 2.3 Après l'ouverture 1SA

### 2.3.1 Principe

Chaque camp ayant 20 points environ, moins le joueur 4 a de points...plus son partenaire en a et mieux sont placés ces points derrière l'ouvreur !

Donc: Moins vous avez de points, meilleure est la situation de votre camp pour réveiller.

### 2.3.2 Tableau des réveils

Réveil	Distribution	Commentaire
Couleur	Irrégulière	Naturel, Couleur solide, 6 <sup>ème</sup> de préférence
2♣	Bicolore majeur, au moins 5-4	Landy
2SA	Bicolore mineur	5-5 de préférence
Contre	Bicolore majeure-mineure	Mineure 5 <sup>ème</sup> et majeure 4 <sup>ème</sup>

### 2.3.3 Réponses aux réveils après ouverture à 1SA

Les réponses sont de même nature que quand c'est le n°2 qui intervient en tenant compte du point important mentionné en 2.3.1,

- Chaque camp ayant 20 points environ, moins le joueur 4 a de points...plus son partenaire en a et mieux sont placés ces points derrière l'ouvreur !
- Donc: Moins vous avez de points, meilleure est la situation de votre camp pour réveiller.