

FICHE 107. CONTRE D'APPEL ET REVEIL

1 CONTRE D'APPEL DU JOUEUR 2

1.1 Rappel principes et conditions requises

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).

Le contre d'appel demande à son partenaire de nommer n'importe quelle couleur (sauf celle de l'ouverture !) en donnant priorité aux majeures :

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

1.2 Synthèse des conditions

« contre » d'appel simple		« contre » toutes distributions
12-14 H	15-18 HL Si main trop distribuée pour intervenir à 1SA	17H+ / 19+ HL
Si distribution plate 4333 ou 4432, ne contrer qu'à partir de 15 H Eviter de contrer avec une couleur 5 ^{ème} (surtout majeure)		Aucune condition de distribution
Sur ouverture mineure		
Conditions strictes :	Conditions assouplies :	
<ul style="list-style-type: none"> • 4 cartes dans chacune des Majeures • Au plus 2 cartes dans la mineure d'ouverture 	<ul style="list-style-type: none"> • 7 cartes entre les 2 Majeures (4/3) • Si distribution 4-3 en M → au plus 2 cartes dans la mineure d'ouverture • Si distribution 4-4 en M → au plus 3 cartes dans la mineure d'ouverture 	
Si distribution plate 4333 ou 4432, ne contrer qu'à partir de 15 H		
Sur ouverture Majeure		
4 cartes dans l'autre Majeure		
Au plus 2 cartes dans la Majeure d'ouverture		

1.3 Réponse du partenaire du contreur après passe du n°3.

1.3.1 Obligation de réponse

Le partenaire du contreur est **obligé de répondre dans le silence adverse** même s'il a zéro point,

- Exception : Enchère très rare, s'il dispose d'une main de 10+H avec 5 belles cartes dans la Majeure d'ouverture, le passe du répondant transforme le contre d'appel en contre punitif. Cela dépend de la vulnérabilité des 2 camps.
- Dans le cas général il indique dans sa réponse à la fois
 - La force de sa main (faible, moyenne, forte),
 - La présence d'une ou deux majeures 4^{èmes},
 - À défaut la présence d'une mineure (en principe) 5^{ème},
 - À défaut la présence d'arrêt(s) dans la couleur d'ouverture
 - Avec majeure 4^{ème} et mineure 5^{ème}, on privilégie la majeure si le niveau de réponse le permet.

1.3.2 Annonce d'une couleur

Faible 0 - 7 H	Au minimum 4 cartes dans la couleur nommée	La plus belle couleur au niveau le plus bas , (priorité à la Majeure).
Moyen 8 - 10 H	Majeure 4^{ème}	Annoncée avec simple saut , niveau 2 ou 3
	Majeure 5^{ème}	Annoncée avec double saut niveau 2 ou 3 <ul style="list-style-type: none"> • 2 ♠ sur ouverture de 1♣, 1♦, 1♥ • 3♥ sur ouverture de 1♠
	Mineure 5^{ème}	Annoncée avec simple saut <ul style="list-style-type: none"> • 2♦ sur ouverture de 1♣ • 3♣, 3♦ sur ouverture de 1♥, 1♠
	Majeure 6^{ème}	La manche 4♥, 4♠
Fort 11 H	Majeure 5^{ème}	La manche 4♥, 4♠

1.3.3 Annonce à SA

Dénie une majeure 4^{ème} annonçable

Moyen 7 - 10 H	1SA
Fort 11 H	2SA
Très fort ≥ 12H	3SA

1.3.4 Le Cue-bid

Le cue-bid permet de traiter 2 types de mains, il est auto-forcing

- Toutes les mains fortes à partir de 11 H sans enchère naturelle
- Les mains de 8-10 H, avec les 2 majeures 4^{èmes} après une ouverture mineure
- Recherche d'arrêt couleur adverse pour jouer à SA

1.4 Réponse du partenaire du contreur, le n°3 s'est manifesté.

1.4.1 Remarques :

- Quand le n° 3 se manifeste, on n'est plus obligé de parler. Toute enchère indiquera une main positive ≥ 7 HL.
- Les adversaires ont au moins 17-18H dans la ligne → Ne pas trop faire monter les enchères en tenant compte de la vulnérabilité.

1.4.2 Le partenaire de l'ouvreur a soutenu

L'expression d'un fit adverse v/s un changement de couleur est propice à une surenchère.

Avec une couleur annonçable :

- Jeu mini (5-7H) → 4 cartes suffisent pour une couleur sans saut au palier de 2, mais 5 cartes et 7H+ au niveau 3
- Jeu moyen (8-10H) on peut nommer une couleur à saut au palier de 3.

Avec arrêt dans la couleur des adversaires sans couleur vraiment annonçable

- 10-11H → 2SA
- ≥ 12H → 3SA

Jeu pouvant envisager une manche → contre (Après soutien des adversaires, le **contre n'est pas punitif mais d'appel**)

- Sur un fit mineur c'est un appel aux majeures
- Sur un fit majeur c'est un appel aux mineures

Jeu de manche, pas d'enchère évidente mais intérêt pour majeure non nommée → Cue-bid

1.4.3 Le partenaire de l'ouvreur a nommé une couleur.

Avec une couleur annonçable :

- Jeu mini (6-7H) et 4/5 cartes on peut nommer une couleur sans saut (niveau 2 ou 3 = 5 cartes préférable).
- Jeu moyen (8-10H) et 4/5 cartes on peut nommer une couleur avec saut (8H : 5 cartes préférable)

Avec arrêt dans la couleur d'ouverture

- 8-10H → 1SA
- 11H → 2SA
- ≥ 12H → 3SA

4 cartes dans la couleur du n°3

- Contre punitif à partir de 8H

Jeu de manche ou naturel 5 cartes dans la couleur du n°3

- Cue-bid n°3

1.4.4 Le partenaire de l'ouvreur a nommé 1SA

Avec une couleur annonçable :

- Avec 4/5 cartes et 6-7H on peut nommer une couleur sans saut
- Avec 5 cartes et 8-10H on peut nommer une couleur avec saut

Avec arrêt dans la couleur d'ouverture

- 8-10H → 1SA
- 11H → 2SA
- ≥ 12H → 3SA

Bonne tenue dans l'ouverture

- Contre punitif à partir de 8H

Bicolore majeur au moins 4*4

- Cue-bid si l'ouverture est mineure

1.4.5 Le partenaire de l'ouvreur a surcontré

Le camp de l'ouvreur est majoritaire. . Il faut trouver le contrat le moins mauvais ou produire une enchère de barrage avec de la distribution.

1.4.6 Synthèse

Partenaire contreur ↓	Enchère du partenaire de l'ouvreur			
	Soutient l'ouvreur	Annonce une couleur	Annonce 1SA	Surcontre
Passe	≤ 5H	≤ 5H	≤ 5H	≤ 5H
Couleur sans saut niveau 2	<ul style="list-style-type: none"> • 4 cartes et 6-9H • 5 cartes et 5-7H 	<ul style="list-style-type: none"> • 4/5 cartes 6-7H 	<ul style="list-style-type: none"> • 4/5 cartes 6-7H 	On essaie de trouver une enchère de barrage
Couleur sans saut niveau 3	<ul style="list-style-type: none"> • 5 cartes et 7H+ 	5 cartes 6-7H		
Couleur & saut niveau 3	<ul style="list-style-type: none"> • 4/5 cartes et 8-10 	5 cartes et 8-10	5 cartes et 8-10 ou 4 cartes si ♠	
SA	10-11H = 2SA 12H+ = 3SA	8-10 H = 1SA 10-11H = 2SA 12H+ = 3SA		
Cue-bid	Jeu de manche		Sur ouverture mineure = 4*4 majeur	
Contre	D'appel	Punitif : 4 cartes dans couleur n°3	Punitif si 8H et bonne tenue de l'ouverture	

En résumé

Le n°3 ne s'est pas manifesté	Le n°3 s'est manifesté
Jeu très faible, 0-7H, obligé de parler, on annonce une couleur au niveau le plus bas	Jeu très faible, 0-5H, on peut passer
Jeu intermédiaire 8-10H, on annonce une couleur avec saut	Jeu intermédiaire 6-10H, on annonce une couleur sans saut ou 1SA avec arrêt

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 18 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^{èmes}
 - 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**

1.5.2 Son partenaire a montré une main minimale 0-7H

- 19-20 HL, 1 SA ou 21-22 HL → 2SA
- Soutien du partenaire au niveau le plus bas à partir de 18 HLD
- Nommer une couleur 5^{ème} et ≥ 18H
- Cue-bid (fit 3^{ème} dans la couleur du partenaire, sans couleur longue, sans arrêt dans la couleur d'ouverture) si 18H+

1.5.3 Son partenaire a montré une main intermédiaire 8-10H

Après l'annonce d'une enchère à saut ou d'une enchère à SA du répondant :

- Les soutiens et les enchères à SA du contreur sont des propositions non forcing, pouvant être la manche.
- Les changements de couleurs et les cue-bids sont forts et forcing

Après un cue-bid du répondant, le contreur devra annoncer en priorité sa majeure 4^{ème} la plus économique

1.5.4 Son partenaire a montré une main forte 11HL+

Enchères possibles du contreur (11+ H)	
Distribution	Annonce
Sur une manche annoncée par le répondant (3SA, 4♥, 4♠), on n'intervient que si un chelem est envisageable	Passe ou Enchère d'exploration de chelem
Sur un Passe du répondant qui, rappel, est Punitif, on ne retire le X punitif qu'en fonction des vulnérabilités	Nouvelle enchère
Sur un Cue-Bid, on annonce par ordre de priorité : <ul style="list-style-type: none"> Sa 1^{ère} Majeure 4^{ème} Une mineure au moins 5^{ème} Une main régulière avec arrêts dans la couleur d'ouverture Re Cue-Bid pour forcer le répondant à se décrire : 	⇒ 2♥ / 2♠ ⇒ 2/3 ♣ / ♦ ⇒ 2 SA ⇒ Cue-Bid

1.5.5 Synthèse

<p>Le partenaire du contreur est minimum 0-7H</p>	<p>Contre simple → passe dans la majorité des cas sauf cas exceptionnel ci-dessus</p> <p>Contre toutes distributions</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Annonce couleur 5^{ème} sans saut ⇒ Annonce couleur 6^{ème} avec saut si 20H ⇒ Soutien partenaire au niveau le plus bas avec 4 cartes ⇒ Annonce SA si arrêts dans l'ouverture et main régulière (trop forte pour une intervention à 1SA) ⇒ Cue-bid dans les autres cas avec 3 cartes dans la couleur du partenaire
<p>Il a une main intermédiaire 8-10H</p>	<p>Contre simple → passe dans la majorité des cas sauf cas exceptionnel ci-dessus</p> <p>Contre toutes distributions : On va à la manche</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Si fit 4^{ème} 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
<p>Il a une main forte 11H+</p>	<p>Sur manche demandée par le partenaire → passe Une nouvelle annonce est une exploration chelem</p> <p>Sur un Cue-Bid, on annonce par ordre de priorité :</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Sa 1^{ère} Majeure 4^{ème} ⇒ Une mineure au moins 5^{ème} ⇒ Une main régulière avec arrêts dans la couleur d'ouvertur ⇒ Re Cue-Bid pour forcer le répondant à se décrire

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, non forcing .
Couleur avec saut	8-14H	Beau barrage: 6 cartes au niveau 2, ou 7 cartes au niveau 3	Non forcing
1SA	10-13H	Régulière	Arrêt dans l'ouverture à préciser avec partenaire, non forcing
2SA	17-19H	Régulière, promet l'arrêt dans l'ouverture	Solide arrêt, non forcing
Cue-bid		2♣ sur 1♣ → bicolore ♠-♥ 2♦ sur 1♣ → bicolore majeur 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^{ème} (et +) dans la zone 7 (+) à 14 pts H, NON FORCING
Note : exceptionnellement, une belle couleur 4^{ème} admise au palier de 1...
- 2♥, 2♠ : couleur 6^{ème} 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 ^{ème} 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 ^{ème} et tenue dans la couleur d'ouverture Main forte (ouverture) sans enchère possible.	<ul style="list-style-type: none"> Le répondant doit montrer un signe de force s'il a 12 points et plus. 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. Le contreur doit toujours garder présent à l'esprit que son partenaire n'est pas intervenu au premier tour.
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.	Attention , 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 ^{ème} de préférence
2♣	Bicolore majeur, au moins 5-4	Landy
2SA	Bicolore mineur	5-5 de préférence
Contre	Bicolore majeure-mineure	Mineure 5 ^{ème} et majeure 4 ^{ème}

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.