LE CONTRE D'APPEL

Vous êtes en n° 2, votre adversaire de droite ouvre de 1 à la couleur et vous possédez une valeur d'ouverture, mais pas de couleur 5ème ou 6ème pour intervenir. Sous certaines conditions, vous allez pouvoir **contrer** : ce contre est dit **contre d'appel**.

Ex. : 1 ♣ contre

Pour contrer, il vous faut au moins 12 H, et aussi :

- De 12 à 17 H :

- L'ouverture adverse est de 1 ♣ ou 1 ♦ : il faut être au moins 4-3 en Majeure.
- L'ouverture adverse est de 1 ♥ ou 1 ♠ : il faut avoir 4 cartes dans l'autre Majeure.

- Avec 18 H et plus :

Contrer quelle que soit la main : ce contre est dit « toutes distributions ».

Attention : si votre adversaire ouvre de 1 ♣ et que vous ayez 5 ♥ et 4 ♠ avec au moins 12 H, ne contrez pas, intervenez à 1 ♥. Sauf si vous avez au moins 18 H, là, contrez (« toutes distributions »).

LES RÉPONSES AU CONTRE D'APPEL

Ex. :	**N**	**E**	**S**	**O**	ou	**N**	**E**	**S**	**O**
	1 ♣	x	passe	**?**		1 ♣	x	1 ♥	**?**

Si le partenaire de l'ouvreur passe, comme dans l'exemple de gauche, la réponse est obligatoire, même avec 0 points.

Si le partenaire de l'ouvreur parle (exemple de droite), vous pouvez passer avec moins de 7 H.

- Avec 0-7 H :

Annoncer une couleur au moins quatrième, en donnant la priorité à une couleur Majeure.

<u>Sinon, avec une Majeure au moins 4ème :</u>

- Avec 8-10 H :

Annoncer une couleur avec saut :

1 ♣	x	-	2 ♥	= 4 cartes à ♥, 8-10 H.
			3 ♥	= 5 cartes à ♥, 8-10 H.

Avec les 2 Majeures 4èmes sur ouverture mineure : faire un cue-bid de l'ouverture, ici : 2 ♣. [1]

- Avec 11 H et plus :

4 cartes : faire un cue-bid de l'ouverture.

5 cartes : manche Majeure directe, sauf avec une main de chelem, faire un cue-bid de l'ouverture.

<u>Sans Majeure 4ème, avec une main régulière et avec l'arrêt dans l'ouverture adverse :</u>

- 7-10 H = 1 SA.
- 11-12 H = 2 SA.
- 13-15 H = 3 SA.

---

[1] Le « cue-bid » (terme intraduisible), qui est le fait de nommer la couleur de l'adversaire, a des significations diverses selon la séquence. En règle générale, il indique une main forte, et laisse le partenaire décrire son jeu.