

CONTRE D'APPEL SUR 1 A LA COULEUR

Conditions :

- **12-17 points H**, main à tendance tricolore, courte dans la couleur d'ouverture, capable de jouer dans les 3 autres couleurs
 - sur ouverture majeure : garantit 4 cartes dans l'autre majeure, ou 3 cartes avec un singleton dans la couleur d'ouverture
 - sur ouverture mineure : les majeures au moins 4 – 3
 - Toujours au moins 3 cartes dans les 3 autres couleurs
 - Si distribution plate 4333 : ne contrer qu'à partir de 15 H
 - **Dénie une majeure 5^{ème}** sauf avec plus de 17 H
 - Préférer, si possible, une intervention à la couleur ou à 1 SA (16-18 H et tenue adverse)

- si **18 points H et plus** : toutes distributions

REPONSE AU CONTRE D'APPEL

A) Sans enchère du partenaire de l'ouvreur

- **Passé** : Transformation du Contre d'appel en Contre punitif : Rare, 8-9H maxi, un atout au moins 5^{ème}, cartes liées, demande l'entame atout.

1) Zone 0 à 7 H :

- Annoncer en priorité au palier le plus bas sa majeure 4^{ème}, même si mineure plus longue.
- sans majeure 4^{ème} annoncer toujours au palier le plus bas une mineure.

2) Zone 8 à 10 H : Proposition de manche

- En majeure : saut à 2 avec 4 cartes, à 3 avec 5 cartes.
- En mineure : saut à 3 si 5 cartes
- Avec un jeu régulier : 1 SA avec une main régulière et un arrêt dans la couleur d'ouverture; dénie une majeure 4^{ème}.
- Avec les 2 majeures 4^{èmes} : Cue Bid, suivi du fit au palier de 3.

3) Zone 11 H et plus : La manche

- 4 en majeure avec 5 cartes ou à partir de 8H avec 6 cartes.
- 2 SA avec 11 H ou 3 SA à partir de 12 H, avec tenue(s) dans la couleur d'ouverture sans majeure 4^{ème}.
- **Cue Bid : main forte** : Forcing de manche et autoforcing, obligatoire à partir de 11 H, ensuite, sur réponse de l'ouvreur, on précise sa main :
 - en donnant le fit,
 - en annonçant SA,
 - en effectuant un 2nd Cue-Bid pour demander l'arrêt pour jouer à Sans Atout
 - en annonçant une belle mineure 5^{ème}.

REDEMANDE DU CONTREUR

- **Sur réponse au palier minimum** (0 à 7 H): **Passe**. S'il reparole, c'est qu'il a un espoir de manche avec au moins 19 HLD.

- Un soutien simple promet 19 à 20 HLD et 4 atouts
- Un soutien à saut : 21 à 23 points HLD et 5 atouts, si 4 atouts : Cue Bid
- Une nouvelle couleur sans saut montre 5 cartes et au moins 19 HL (non forcing).
- Changement de couleur en jump, au moins 20 HL, très belle couleur de 6 cartes, soit l'équivalent d'un 2 Fort, non forcing.
- 1 SA indique 19 ou 20 points HL, 2 SA : 21- 22 HL, main régulière et un arrêt dans l'ouverture.

- **Sur réponse encourageante** (jump ou SA) :

- **Passe** avec main minimum.
- Avec une main moyenne (16 HL) donne un fit non forcing ou propose la manche à SA.
- Avec une main forte : Cue-bid, puis nomme sa couleur longue conclut à la manche ou annonce une nouvelle couleur.

- **Sur Cue-bid** (11 H et plus ou les 2 majeures avec 8 H) : l'ouvreur annonce sa majeure la plus économique en priorité.

- Le répondant effectue un 2nd Cue-Bid s'il cherche à jouer à SA.

B) Après une enchère du partenaire de l'ouvreur qui a annoncé :

Les enchères du répondant au contre d'appel étant libres, il ne reparole que s'il a quelque chose à dire.

1) Une 2nde couleur :

a) avec une main de 1^{ère} zone :

- Passe si moins de 4 H
- Couleur sans saut : naturel : 4-8 HL, sans dépasser le palier de 2.

b) avec une main de 2^{ème} zone :

- Couleur avec saut avec 4 cartes, double saut si 5 cartes, ne pas dépasser le palier de 2 sans 5 cartes.
- Contre : punitif, 8 H et plus, 4 cartes dans la réponse du répondant
- 1 SA : 8-10 H, avec tenue dans l'ouverture, sans majeure 4^{ème}.

c) avec une main de 3^{ème} zone :

- annonce d'une majeure au palier de 4 avec 5 cartes.
- sans majeure 5^{ème} : Cue Bid :
 - si 11 H : de la couleur annoncée par les adversaires la moins chère
 - si 12 H+ : de la couleur annoncée par les adversaires la plus chère.

2) 1 Sans Atout :

- a) avec une main de 1^{ère} zone :
 - 2 à la couleur : naturel faible 4-8 HL
 - Cue-bid : Appel aux majeures si ouverture mineure, faible et distribué
- b) avec une main de 2^{ème} zone :
 - Contre : punitif
 - Couleur au palier de 2 avec 4 cartes, au palier de 3 avec 5 cartes
- c) avec une main de 3^{ème} zone :
 - 4 en majeure avec une couleur 5^{ème}
 - Si majeure seulement 4^{ème} : Contre puis Cue Bid
 - Contre seul : punitif

3) Un soutien :

- a) avec une main de 1^{ère} zone :
 - uniquement une couleur dès 5 H : au palier de 2 avec 4 cartes, au palier de 3 avec 5 cartes en majeure ou 6 cartes en mineure.
- b) avec une main de 2^{ème} zone :
 - **Recontre** : Sur fit en mineure : appel aux majeures
Sur fit en majeure : appel aux mineures
 - Couleur à saut avec 5 cartes pour le palier de 3, et au palier de 4 avec 10 H
 - avec 4 cartes : recontre suivi de l'annonce de sa majeure 4^{ème}
 - 2 SA : 10 H et une solide tenue dans la couleur adverse.
- c) avec une main de 3^{ème} zone :
 - 4 en majeure avec 5 cartes
 - Cue Bid avec 4 cartes
 - 2 SA avec 11 H ou
 - 3 SA avec au moins 12 H et solide tenue dans la couleur des adversaires

4) Un surcontre :

- Passe : rien à dire
- 1 ou 2 à la couleur sans saut : sauvetage faible, couleur au moins 5^{ème} si palier de 2, la main peut être totalement nulle.
- Couleur à saut : barrage