

Oct 2007

Développements après un contre d'appel

vrai aussi
Défense contre 2 faibles

Quand le dialogue de notre camp commence par un contre d'appel, il est indispensable de respecter quelques principes logiques.

Analysons les situations selon que le partenaire du contreur a annoncé un jeu faible, un jeu moyen ou un jeu fort.

I - Le partenaire du contreur a nommé une couleur au palier minimum.

Considérons la situation :

S	O	N	E
1T	X	-	1C
-	?		

Est montre un jeu de 0 à 7 points H avec 4 cartes (parfois 3) à Coeur. Si Ouest a un jeu limité à 16 H, il n'y a, logiquement, pas de manche. Comme il a, dans ce cas, au moins 3 cartes à Coeur, il passe **sans chercher à améliorer la partielle**.

Sur une réponse faible, le contreur ne reparle librement qu'avec un jeu puissant de 17 - 18 HL

a) Les redemandes du contreur.

Avec un fit :

2 Coeurs	17 - 19 HLD	soutien de 4 cartes
3 Coeurs (simple saut)	20 - 23 HLD	soutien de 4 cartes
4 Coeurs (double saut)	24 HLD et plus	soutien de 5 cartes
2 Trèfles (cue-bid) suivi du fit	24 HLD et plus	soutien de 4 cartes

Avec un jeu régulier :

1 S-A	19 - 20 HL	arrêt Trèfle
2 S-A	21 - 22 HL	arrêt Trèfle
2 Trèfles (cue-bid) suivi des S-A	23 - 24 HL	arrêt Trèfle

Avec une belle couleur :

1 Pique, 2 Carreaux (sans saut)	18 - 20 HL	au moins 5 cartes
2 Piques, 3 Carreaux (avec un saut)	20+ - 23 HL	au moins 6 cartes
2 Trèfles (cue-bid) suivi de 2 P ou 3 K	21 HL et plus	au moins 5 cartes

Sans enchère naturelle :

2 Trèfles (cue-bid)	21 HL et plus	seule enchère forcing
---------------------	---------------	------------------------------

II - Le partenaire du contreur a annoncé un jeu moyen.

Considérons le départ :

S	O	N	E
1T	X	-	?

Est peut décrire un jeu moyen de 3 façons :

- 2 Piques : saut simple 8 -10 HL et 4 cartes
- 3 Piques : double saut 8 -10 HL et 5 cartes
- 1 S-A 7 -10 HL, un arrêt Trèfle et pas de majeure 4^{ème}.

Après ces réponses précises, les développements sont facilités :

- s'il est fité, le contreur peut passer, proposer la manche ou conclure à la manche
- les changements de couleur sont naturels et forcing
- le cue-bid est une demande d'arrêt.

Exemples :

<p>♠ V973 ♥ AD63 ♦ A105 ♣ R2</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>1T</td> <td>X</td> <td>-</td> <td>2P</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>3P</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>15 HLD et des points bien placés méritent un effort.</p>	S	O	N	E	1T	X	-	2P	-	3P			<p>♠ AR5 ♥ ADV95 ♦ RV73 ♣ 8</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>1T</td> <td>X</td> <td>-</td> <td>1SA</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>2C</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Naturel et forcing.</p>	S	O	N	E	1T	X	-	1SA	-	2C			<p>♠ AD63 ♥ RD10 ♦ AV9 ♣ 853</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>1T</td> <td>X</td> <td>-</td> <td>2C</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>3T</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Demande d'arrêt pour 3 S-A.</p>	S	O	N	E	1T	X	-	2C	-	3T		
S	O	N	E																																			
1T	X	-	2P																																			
-	3P																																					
S	O	N	E																																			
1T	X	-	1SA																																			
-	2C																																					
S	O	N	E																																			
1T	X	-	2C																																			
-	3T																																					

III - Le partenaire du contreur a fait un cue-bid.

Considérons le départ :

S	O	N	E
1K	X	-	2K
-	?		

Rappelons que le cue-bid d'Est vient de 2 types de mains :

- 11 HL et plus sans enchère naturelle
- 8 -10 HL et les 2 majeures 4^{èmes}.

Le plus souvent, le contreur nomme sa première majeure 4^{ème} de façon économique en situation forcing. Il ne fait un saut qu'avec un jeu puissant (18 HL et plus) et une couleur 5^{ème}.

Voici deux séquences :

<p>♠ A73 ♠ R1062 ♥ R762 ♥ DV54 ♦ D5 ♦ 974 ♣ A973 ♣ R10</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>1K</td> <td>X</td> <td>-</td> <td>2K</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>2C</td> <td>-</td> <td>3C⁽¹⁾</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>-</td> <td>-</td> <td></td> </tr> </table>	S	O	N	E	1K	X	-	2K	-	2C	-	3C ⁽¹⁾	-	-	-		<p>♠ D92 ♠ RV103 ♥ RDV4 ♥ 85 ♦ AV72 ♦ D103 ♣ 94 ♣ AD62</p> <table style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>S</td> <td>O</td> <td>N</td> <td>E</td> </tr> <tr> <td>1T</td> <td>X</td> <td>-</td> <td>2T</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>2C</td> <td>-</td> <td>2P⁽¹⁾</td> </tr> <tr> <td>-</td> <td>3T⁽²⁾</td> <td>-</td> <td>3SA</td> </tr> </table>	S	O	N	E	1T	X	-	2T	-	2C	-	2P ⁽¹⁾	-	3T ⁽²⁾	-	3SA
S	O	N	E																														
1K	X	-	2K																														
-	2C	-	3C ⁽¹⁾																														
-	-	-																															
S	O	N	E																														
1T	X	-	2T																														
-	2C	-	2P ⁽¹⁾																														
-	3T ⁽²⁾	-	3SA																														

1) Obligatoire après le cue-bid à 2 Carreaux. L'enchère montre 8 -10 HL et les 2 majeures 4^{èmes}.

1) Montre 4 Piques et pas de fit Coeur, donc 11 HL et plus.
2) Recherche de S-A.

Développements après un contre d'appel
Quiz

Que dites vous en Sud ?

1) ♠ RV103
♥ 84
♦ ARD3
♣ D84

S O N E
X - 1P -
? Passer

15H

2) ♠ AD93
♥ RDV5
♦ 862
♣ A5

S O N E
X - 2T -
? Passer

16H

3) ♠ ARD5
♥ RD1073
♦ AD6
♣ 8

S O N E
X - 1C -
? 1P

20H 835

4) ♠ 109632
♥ V4
♦ 8763
♣ A4

S O N E
1P - 2P -
? Passer

5) ♠ 863
♥ 10642
♦ 753
♣ V94

S O N E
1P - 2C -
? 2SA

Cuebid 2M

6) ♠ R73
♥ R1098
♦ 862
♣ V85

S O N E
1C - 2K -
? 3SA

7) ♠ ARV3
♥ V73
♦ 92
♣ RD93

S O N E
X - 2C -
? Passer

14H

8) ♠ AD93
♥ ARD105
♦ D76
♣ 8

S O N E
X - 3P -
? 4P

17H

9) ♠ A972
♥ ARV73
♦ AD4
♣ 8

S O N E
X - 1SA -
? 2

18H

10) ♠ R1073
♥ A82
♦ AD
♣ V1042

S O N E
X - 2K -
? 1K

14H

11) ♠ RD1073
♥ A5
♦ ARD3
♣ 72

S O N E
X - 2T -
? 1T

18H

12) ♠ 83
♥ RD82
♦ AR4
♣ 10642

S O N E
2T - 2P -
? 1T

12H

premiere maj 4^e
3T? pour jouer 3SA