

2.2 CONTRE ENCHERE D'ESSAI (reprise et complément du cours 4')

2 séquences à retenir :	1C, -, 2C, 2P ?	→ 2SA ou 3T, ou 3K enchères d'essai classiques
avec 15pts ⁺ , il faut faire une enchère d'essai	1P, -, 2P, 3C ?	→ Contre d'essai, car les enchères ont été volées

1P, 2C, 2P, 3C

de même que : 1C, 1P, 2C, 2P

X → est aussi un contre enchère d'essai

X

Contre-exemple : 1C, 1P, 2C, 2P

X → est un contre punitif car il y a la place de faire une enchère d'essai classique.

2.3 CONTRE DE L'OUVREUR, quand le partenaire a passé.

* Ce contre est toujours un contre d'appel (néanmoins, le répondant peut le rendre punitif s'il a une longue solide dans la couleur des adversaires)

2.3.a) CONTRE DE REVEIL. (quand, si l'on passe, les enchères sont terminées)

EXEMPLE 1: 1K, 1P, -, - X Par ex : avec 14pts et singleton P	4 AV43 RD10 7 A863
EXEMPLE 2 : 1K, 1P, ? avec 8/10pts pas 4C pas d'arrêt P	Le Standard est : Passe, mais si les enchères s'accélèrent, on ne peut plus indiquer ses points. * On peut mettre 1SA, sans arrêt P ; il faut que le partenaire, averti, demande l'arrêt P par un Cue-bid ou un contre.
Suite possible : 1K, 1P, 1SA, 3P X APPEL → 3SA avec arrêt P 4K sans arrêt P.....il faut donc que l'ouvreur soit solide à K(x Axx ARDxx ARxx)
Autre main : AD4 A4 AD76 D10 65 18pts	Avec les mêmes enchères : 1K, 1P, -, - 1SA Quand le partenaire a passé, 1SA nécessite 18/19 pts (ni 1SA d'ouverture à 15/17, ni 2 SA à 20/21)
Avec cette autre main : AD10 7 3 AD956 RDx 17pts	Avec les mêmes enchères : 1K, 1P, -, - Il faut passer , pour ne pas permettre aux adversaires de se trouver à Cœur.

2.3.b) CONTRE APRES BARRAGE : Toujours d'appel

EXEMPLE : 1C, 1P, -, 2P X, -, 3T, - 3K*	* pas forcing : un gros jeu (18 pts) : 3 permettant de jouer les K tout seul, ex : ADV98 AR432 Si le répondant est faible, il passe Ax.
---	--

Nota Bene : 1C, 1P, -, 2P

3K**

** aurait été un bicolore économique « normal » (limité à 15H)

Curiosité : Une main spéciale permettant de jouer 4P, alors qu'il y a 3SA ou 5 K chez les adversaires : 1T, -, 1K, 2T* cue-bid dans la couleur d'ouverture, avec les 2 couleurs restantes 5/5 :

Axxxx	Alors que le partenaire	xxxxx	Rappel : 1C, -, 2T, - ... ? Sans 4K, → 2C jusqu'à 15 pts → 2SA avec 15/17 → 3SA avec 18 et +
AVxxxx	a 6 pts avec :	x	
x		Axx	
x		Vxxx	

3. CONTRE D'APPEL DU REpondant

3.1. CONTRE SPOUTNIK

1T (K), 1P, X	- 8 pts et + avec 4 cartes à cœur. - 7 pts et + avec 5 cartes à cœur.
---------------	--

N.B. : avec 6 cartes, et une main faible : <7pts, il vaut mieux passer et réveiller après ; l'ouvreur sait alors que l'on n'a ni 4C, ni 5, ni 1H. Exemple d'enchères : 1T, 1P, -, 2P
-, -, 3C

Remarque :	1K, 1P, ? Avec	Dx Rxxx Ax RDxxx	Il y a une enchère naturelle (forcing) à 2T ; Il faut la faire, à partir de 11pts.
-------------------	----------------	---------------------------	--

CORROLAIRE :	1K, 1P, X, - 2K, -, 3T*, - ?	* faible avec 4C et 5 ou 6 T → pas forcing , avec par ex :	93 DV43 V RD9873
---------------------	------------------------------------	--	---------------------------

Exemple de main de l'ouvreur avec laquelle il passera.	xxx Rxx ADxxx Ax	avec	Rxx xxx ADxxx Ax	Il jouera 3SA.
--	---------------------------	------	---------------------------	----------------

Remarque :	1C, -, 1P, - 3K*, -, 3SA**	*bicolore à saut (20 pts) **promet un arrêt C	Enchère particulière :	1T, 1K, X	4C plus 4P 8 pts et +
-------------------	-------------------------------	--	-------------------------------	-----------	--

3.2. AUTRES CONTRES D'APPEL DU REpondant :

1K, 1C, 1P, 2C -, -, ?	2P → faible, 5/6 cartes, non forcing. 3P → 6 cartes, 9/10 pts, non forcing X → 5P + ouverture, FORCING, avec par ex → 3T → Canapé*, non forcing, main faible avec 4P et 6T, pour jouer la mineure. 3C → demande l'arrêt C pour jouer SA.	A10 865 53 RV3 AV4 → Recherche de 3 cartes à P.
---------------------------	---	--

* le **Canapé** a déjà été rencontré dans les inférences du ROUDI :

1T, -, 1P, -

1SA, -, 2Kavec 4P et 5(6) K, pour les jouer.

Notes :

- si on met **3K**, on a 5P et 4 K, dans une main de manche
- si on met 2SA, c'est un Texas pour jouer 3T (4P/6T et 8-10H)