



Le **X** « contre d'appel » est une des enchères de défense que l'on fait immédiatement après celle d'un adversaire.

Contre d'appel **X** : avec « 7 cartes en majeure sur ouverture en mineure ou 4 cartes dans l'autre majeure sur ouverture en majeure ».  
Vert : vous contrez à partir de 10 H ; Rouge : vous contrez à partir de 12 H.

**Avec un beau jeu de 18 et +, vous parlerez à nouveau pour indiquer la puissance de votre jeu.**

Avec un plus petit jeu, vous ne reparlerez pas, sauf sur un « cue bid » de l'ouvreur.

Décodeur : « cue bid », enchère exprimée dans la couleur de vos adversaires pour marquer à votre partenaire votre puissance.

Le Contre d'appel **X** oblige le partenaire à parler, à décrire son jeu, même faible, dès lors que le **X** est suivi de **Passe** chez les adversaires. Le partenaire est « délivré » de l'obligation de parler quand les adversaires ont continué les enchères. Dès lors, on parlera librement à partir de 8 H.

Les réponses au d'appel ou « sputnik » sont simples :

**De 0 à 7 H** vous nommez votre plus longue couleur au niveau le plus bas possible. Si ce sont les **♦**, vous nommez les **♦**, même si vous avez compris que votre partenaire a contré pour une autre couleur. L'objectif n'est pas que l'enchère posée lui fasse plaisir, mais qu'elle puisse être utile à la recherche d'un contrat. En nommant les **♦**, vous lui indiquez bien que vous ne possédez pas 4 cartes dans une majeure.

**De 8 à 11 H**, vous répondez, même si le joueur N°3 a répondu à l'ouvreur. Votre main est encourageante. Si le joueur N°3 n'a pas parlé, vous répondez à S.A. ou à la couleur avec un saut.

1 S.A. avec 1 arrêt dans la couleur adverse et un jeu régulier sans 4 cartes dans la couleur espérée par votre partenaire.

A la couleur à saut avec 4 cartes dans la couleur espérée par votre partenaire ou 5 cartes dans une autre couleur.

**A partir de 12 H**, vous nommerez la manche à la couleur souhaitée si possible ou à 3 S.A. avec une tenue dans la couleur de l'ouvreur.

Vous pourrez également utiliser le « cue bid » pour décrire de la force, pas 4 cartes dans la couleur souhaitée et absence de garde dans la couleur de l'ouvreur. C'est la seule enchère forcing après **X**.

### Les astuces de l'arpète : on ne le répète jamais assez

#### **X** contre d'appel : Deux situations et deux seulement

- Le contre simple : Celui qui **X** possède l'ouverture ou un peu moins si VERT, et ...
  1. 7 cartes en majeure sur une ouverture mineure
  2. 4 cartes dans l'autre majeure sur ouverture majeure
  3. Répondez clairement, ne cherchez pas à « faire plaisir » à votre partenaire. Soyez vrai et appliquez le barème proposé ci-dessus. Le contremaître est précis. Soyez le également.
- Le contre « toutes distributions » : Celui qui **X** possède 18 H ou plus. Il ne promet pas de distribution. Mais dans un premier temps, considérez que ce peut être un contre simple.
  1. Comment le savoir : vous le saurez au 2<sup>ème</sup> tour des enchères quand il reparlera en précisant son jeu et sa force.
  2. Oui, pendant le 1<sup>er</sup> tour des enchères, vous ne pouvez pas savoir. Mais au 2<sup>ème</sup> tour, cela devient clair.
  3. Alors, quand vous posez **X**, ne reparlez que si vous en avez le moyen. C'est impératif pour éviter un mauvais score. Votre prise de parole a toujours une signification. Celle de votre partenaire également. C'est le moment des additions pour parvenir aux points de manche.
  4. Ainsi, après 1 **♣**, si vous avez posé **X** pour les **♠** et que votre partenaire a nommé les **♦**, comprenez qu'il ne possède pas 4 **♠**.
  5. Avec un **X** toutes distributions, vous nommerez maintenant une couleur de 5 cartes et 18 H. Cela renforce votre jeu.
- PAS DE CONTRE DANS CES DEUX CAS
  1. Avec 5 cartes et 12-17, vous ne contrez pas, mais nommez votre couleur dès le premier tour des enchères.
  2. Et si vous avez 18 H, mais pas 5 cartes dans une couleur, le plus souvent vous aurez dit 1 SA à votre tour de parole.

Les enchères de **X** sont précises. En reparlant vous promettez un vrai beau jeu. Mettez cela en pratique, strictement.



Le **X** « contre d'appel » sur 1 S.A. est purement conventionnel. Il vaut mieux s'être mis d'accord avant de débiter une partie de bridge.

En effet, ce **X** par le joueur N° 2 veut dire :

pour certains c'est comme un X à la couleur : comment y répondre ?

pour d'autres, c'est « je voulais ouvrir de 1 S.A. » : oui, ... et alors ...

pour d'autres, c'est punitif : pour faire chuter, il faudra tout de même réaliser 7 levées. Bon courage

pour vous ce doit être : **j'ai 5 cartes dans une mineure et 4 cartes dans une majeure et un minimum de 10-12 H**

### De 0 à 7 H

Si le joueur N° 3 parle, vous êtes délivré de parole en N° 4. C'est parfois utile quand on est faible

Si le joueur N°3 ne parle pas (le cas le plus fréquent)

Vous direz 2 T si vous souhaitez jouer en mineure. Vous laissez ainsi votre partenaire passer ou rectifier à 2 K.

Vous direz 2 K si vous souhaitez jouer en majeure : partenaire « choisis ta majeure »

Si vous êtes plus fort dire 2 K rend l'enchère forcing, ne le perdez pas de vue.

Les astuces de l'arpète : franchement, le chef d'atelier est incomplet dans son analyse

Comptez sur moi, je vais lui demander de prévoir une fiche complète sur les interventions après l'enchère de 1 S.A. par l'ouvreur.

En effet, on peut avoir du jeu à exprimer et ne pas disposer de ce bicolore biscornu dévoilé ci-dessus :

5 cartes en mineure et 4 cartes en majeure

Dans ces cas-là, j'aimerais bien qu'il vous explique comment gérer toutes ces situations où le joueur N° 2 a l'ouverture et le bec souvent cloué par le S.A. royal exprimé à sa droite.

Je m'y engage auprès de vous.