

**REPONSES à des OUESTIONS :****1. Retour sur la séquence mini-MAXI :**

1K - 2T 2SA*	* le jump indiquant 18/19 pts ne peut plus se faire donc l'annonce signifie : 1 arrêt C et 1 arrêt P dans une des 2 zones : <b>mini : 12/14 pts</b> ou <b>MAXI : 18/19pts.</b>
- 3SA ?	<b>Sur la réponse 3SA, l'ouvreur dira :</b> <b>(1) 4SA en zone MAXI</b> ou <b>(2) passera en zone mini</b>

**Rappel du cours 8 :**

<b>Une séquence à connaître (mini-Maxi)</b>	<b>1K - 2T* - 2SA : l'ouverture à 1K cache des mains 12/14 ou 18/19 avec 3,3,4,3 qu'on ne peut pas annoncer en bicolore cher.</b> *Le 2T est autoforcing ; en zone Maxi, l'ouvreur jumpera ensuite. <b>(1K - 2T - 3SA : signifie 15/17H et 4,4,4,1 avec arrêt P et C)</b>
---	---

**2. Une donne du tournoi mixte, promotion, du 7.11.2009**

- 4 AV1098763 A985	Donneur S Vulnérable E/O Enchères→	S O N E - 1T 2C 3K - 3SA - 4SA - 5K - 6K	- 4 AV10 98763 A985
N <u>E</u> S O	7C	Entame 7C.  Si après avoir perdu un pli à C, on tire 2 coups d'atout, on va chuter.	R975 AD10932 - 10 42
ADV10 RV85 R4 RD7			86432 76 D52 V63  ADV10 RV85 R4 RD7

**Commentaires :** - sans intervention, les annonces auraient été : 1T - 1K - 2SA - 3K..... 6K

- avec intervention (plutôt 1C que 2C) le chelem est plus difficile à demander.

Sachant qu'il s'agit de donnes préparées par des « vicieux », on peut se douter d'une répartition 3/0 des atouts manquants.

Sur l'intervention 2C, on est un peu aidé car la main de N est limitée à 10 H.

Au vu du mort, N fait DC et rejoue AC en montrant 6pts.

On doit alors chercher à placer le RP : les 9P restants sont 4/5 ou 3/6, donc, il n'y a pas de danger à jouer 3 fois P avant de jouer atout.

Si RP tombe en N, on lui dénombre 9 pts et N ne peut plus avoir DK, il faut donc jouer VK et passer le 4 du mort !.....

**3. Question : avec 6T et 5C, doit-on ouvrir 1T ou 1C ?**

<b>1T - 1K (ou 1SA)</b> <b>3C* -----→ Main faible : 6T,5C et 12/13 pts (on rallonge les T et C et diminue les pts.)</b>	avec <b>17/18 pts</b> : <b>1T - 1K... -</b> <b>2C - 2SA...-</b> <b>3C</b>
--	---

## LES CONTRES ET LES SURCONTRES

PLAN : Chapitre 1 : Généralités  
 Chapitre 2 : Contre d'appel de l'ouvreur  
 Chapitre 3 : Contre d'appel du répondant  
 Chapitre 4 : Contre d'appel de l'intervenant  
 Chapitre 5 : Contres punitifs  
 Chapitre 6 : Surcontre

### 1. GENERALITES

Il n'y a que 2 types de contres :	{	CONTRE d' APPEL (Positif) CONTRE PUNITIF (Négatif)
-----------------------------------	---	---

**Le partenaire doit impérativement reconnaître le type de contre, ce qui ne veut pas dire qu'il ne peut pas le transformer, si son jeu le permet.**

<b>Ex. 1 :</b> 1T, 1P, - , - X, - , - → on passe avec RV10 Contre d'appel plutôt que de dire 1SA : Le X est transformé en punitif	<b>Ex. 2 :</b> 1P, 2C, 4P, 5C X, - , <b>5P</b> on corrige le contre avec Contre punitif DP 7 <sup>ième</sup> et 3 petits C Avec AP, AC...
--	--

\* **Remarque :** avec moins de 18 pts et une enchère naturelle, il vaut mieux la faire que de contrer.

**Ex. :** avec x  
 ARV10 6  
 ADVx x après 1P, il vaut mieux annoncer (3 T Michaël) que de contrer,  
 Ax pour éviter d'être barré à 4P, sans pouvoir annoncer son jeu.

### 2. CONTRES D'APPEL DE L'OUVREUR

#### 2.1. CONTRE D'APPEL INFORMATIF OU COOPERATIF

\* Il faut garder en tête les **3 ZONES DE POINTS :**

<b>ZONE 1 : 12-14 pts</b>
<b>ZONE 2 : 15-17 pts</b>
<b>ZONE 3 : 18 et +</b>

**Exemples :**

1T, 1K, 1P, 2K <b>X</b> → en Zone 1 : 3P et 0 ou 1K → en Zone 2 : plus élastique, 3P et 2 ou 3K → en Zone 3 : toute distribution	1T, 1K, 1P, 2K - en Zone 1 on passe avec 3P, 3K, mais le partenaire a la possibilité de contrer	1T, 1C, 1P, 3C <b>X</b> d'appel en Zone 2 ou 3
1K, - , 1C, 1P <b>X</b> avec par ex. 943 (Zone 3 A3 19 pts après ARV4 intervention) AR42...	1K, - , 1C, 1P X , - , 2C, - <b>2P → cue-bid forcing de</b> <b>Manche</b> , demande 1 arrêt P pour jouer 3SA .....	Si le répondant n'a pas dit 3SA et que le déclarant a ½ arrêt P (ex V43) Il peut dire <b>3P</b> → 2 <sup>ième</sup> cue-bid pour demander un ½ arrêt P ( ex. Dx). Le répondant dit 3SA avec ½ arrêt P.
<b>Un premier cue-bid demande un arrêt.</b> <b>Un deuxième cue-bid demande ½ arrêt.</b>		<b>La plupart des contres ne sont pas punitifs, surtout</b> <b>lorsque les adversaires sont fittés.</b>

<b><u>Inférences :</u></b>	1K, 1C, 1P, 2C <b>3T</b> enchère faible, 5K/4T en Zone 1 (en Zone 3, on contre)	1K, 1C, 1P, 2C <b>4T</b> fitté, en Zone 3 Pique agréé. Contrôle T
<b><u>Mais :</u></b>	1K, -, 1P, - <b>3T</b> main forte 5K/4T en Zone 3 Forcing de manche	
	1K, -, 1P, 2C <b>X</b> Si intervention, contre : main forte 5K/4T en Zone 2 ou 3	1K, -, 1P, 2C <b>X, -, 3K</b> Si l'ouvreur passe sur 3K, c'est qu'il était en zone 2. S'il reparle, il est en zone 3.

## 2.2 CONTRE ENCHERE D'ESSAI

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

1P, 2C, 2P, 3C

**X → est aussi un contre enchère d'essai**

**Mais :**

1C, 1P, 2C, 2P

**X → est un contre punitif car il y a la place de faire une enchère d'essai classique à 2SA.**