

Fiches – résumés

Le contre d'appel

RAPPEL

Conditions de force et distribution des interventions

- ❖ 1/1 promet 5 cartes et de **8 HL à 18 HL**
- ❖ 2/1 en mineure promet 6 cartes (ou 5 très belles) et de **11HL à 18 HL**
- ❖ L'intervention **2♥** sur 1♠ peut être faite avec 5 cartes, mais il faut **14 HL**
- ❖ L'intervention à **1SA** promet une main régulière sans majeure 5^{ème} et **16/18 HL** et au moins un arrêt dans la couleur d'ouverture.

LE CONTRE D'APPEL

Le contre d'appel sert à traiter certaines mains que l'on aurait ouvert, si l'on n'avait été devancé par un adversaire.

Zones de force des mains et particularités

- Zone 12-17H (faible). Conditions distributionnelles requises, **pas d'intervention possible.**
- Avoir une main tricolore (court dans la couleur d'ouverture).
- Interdiction de contrer avec une M 5ème. (dans 99,9% des cas)
- Interdiction de contrer avec un doubleton dans la M non nommée.
- Sur ouverture m, au minimum une M 4ème, l'autre 3ème.
- Sur une ouverture m, 3 cartes dans la couleur d'ouverture sont possibles si 4-4 dans les Majeures
- Sur ouverture M, en règle générale l'autre M est 4ème. Rarement, contre possible avec 3 cartes dans l'autre M, avec singleton dans couleur d'ouverture et main intéressante.