



CONTRES ET CUE-BIDS  
DU CAMP DE L'OUVREUR



## 1.Lutte contre les interventions du N°2 sur une ouverture de 1 a la couleur

### 1.Lutte contre les interventions du N°2 sur une ouverture de 1 à la couleur

Le contre et le Cue-bid permettent de résoudre les problèmes inenchérissables naturellement.

La signification du Contre et du Cue-bid varieront en fonction de la couleur et de la hauteur de l'intervention.

On peut dégager les grands principes suivants:

Cue-bid	<p>Enchère forte couvrant les 2 cas suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La recherche d'une tenue adverse pour jouer à Sans-Atout</li> <li>• L'expression (ultérieure) d'un fit lorsque l'on a trop de jeu pour un soutien direct</li> </ul>
Contre	<p>Le contre d'une intervention naturelle du N°2 n'est pas punitif. Il permet généralement de découvrir le fit dans les couleurs que l'intervention nous empêche de trouver.</p> <p>On le nomme Contre négatif ou Spoutnik (simple ou généralisé)</p>

### A. Les Cue-bids

Les Cue-bids diffèrent selon que l'ouverture est mineure ou majeure.

#### 1.L'ouverture est mineure

Ils ne constituent jamais une recherche pour la ou les majeures non nommées.

Ils promettent au moins 11-12H et plus et un des 2 cas suivants:

1. Main fittée recherchant l'arrêt adverse pour jouer Sans-Atout
2. Un très beau fit pour la mineure d'ouverture, sans couleur annonçable

Exemple :

Main de Sud :	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 852			1♣	1♠
♥ AD2	2♠			
♦ RD2				
♣ D862				

Main de Sud :	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 8			1♣	1♠
♥ AD2	2♠			
♦ R52				
♣ AD9862				

2.L'ouverture est majeure

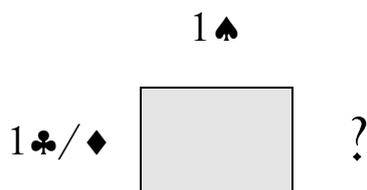
Le Cue-bid montre un fit par au moins 4 cartes et au moins 12H, sans possibilité de nommer une autre couleur.

Exemple :

Main de Sud :	Sud	Ouest	Nord	Est
♠ 85			1♥	1♠
♥ AD85	2♠			
♦ RD2				
♣ D862				

Ce Cue-bid ne garantit pas le contrôle, qu'il soit du premier ou du deuxième tour, dans la couleur d'intervention.

## B. Spoutnik simple



- CONTRE:

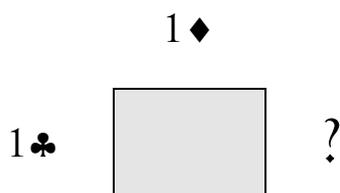
4 Coeurs et au moins 7/8\*\* points sans limite supérieure ou 5 cartes à Coeur et moins de 10 points.

*\*\* Parceque je suis de bonne humeur ! Sinon c'est a partir de 8H*

## C. Spoutnik généralisé

La signification du Contre varie en fonction de la couleur d'intervention et selon les cas plusieurs options sont possibles.

Examinons tous ces cas :



• CONTRE: 3 options:

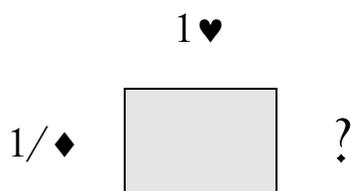
1. 4/5 cartes à ♥ (Si vous jouez le Cachalot)
2. pas 4 cartes à ♥ ni 4 cartes à ♠, 8 à 11H
3. 4 cartes à ♥ et 4 cartes à ♠

### ***A titre personnel : ma préférence est toujours pour les enchères naturelles***

- Elle permet de retrouver le fit Pique même après un soutien à Carreau du joueur N°4.
- Les contres ultérieurs de réveil étant plutôt destinés à trouver le fit 5-3 à Coeur.

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♣	1♦
1♥	2/3♦	Passe	Passe
Contre	Montrant 5 cartes à Coeur en principe		

Le contre montre 5 cartes à Coeur.



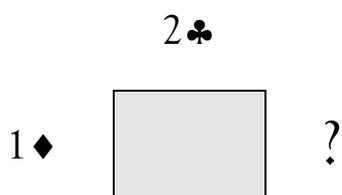
• CONTRE: 2 options:

1. 4 cartes à ♠ et 7/8 H et plus
2. pas 4 cartes à ♠, 8 à 11H, sans envie ou possibilité de nommer les Sans-Atout

Exemples : Option 2 (ma préférence)

<b>Main de Sud :</b>	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ R97				
♥ 762			1♣	1♥
♦ AV975	<b>Contre</b>			
♣ V2				

<b>Main de Sud :</b>	<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ D10				
♥ V83			1♣	1♥
♦ R1052	<b>Contre</b>			
♣ A964				



- Le CONTRE promet une des mains suivantes:
  - ⇒ Les 2 majeures 4èmes à partir de 8 H
  - ⇒ Une majeure 4ème et le fit Carreau à partir de 8 H
  - ⇒ Une majeure 4ème et une tenue à Trèfle à partir de 8 H
  - ⇒ Une majeure 5ème de préférence les Piques (7 à 10H)
  - ⇒ A partir de 12 H et une ou deux majeure(s) quatrième(s)

Le contre Spoutnik généralisé résoud les problèmes suivants :

- Recherche du fit majeur 4-4
- L'annonce d'une majeure 5ème avec moins de 11 H

Un minimum de 8-9 H est nécessaire et dans cette zone de points une solution de repli si un fit majeur n'est pas découvert est indispensable :

- soit un fit à Carreau (retour à 3♦)
- soit un arrêt Trèfle (retour à Sans-Atout)

### C.f. exemples à la fin

Dans la séquence :

<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
?		1♣	2♣

On garde les grandes lignes du système précédent.

2♦

1♥		?
----	--	---

- Le CONTRE promet une des mains suivantes:
  - ⇒ 5 cartes à Pique, 7 à 10 H
  - ⇒ 4 cartes à Pique, 8-9 H et plus
  - ⇒ A partir de 12 H sans arrêt Carreau (on recue-biddera à 3♦)
  - ⇒ Un fit 3ème, 11DH et plus

Exemples :

Main de Nord :	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
♠ R104				
♥ AV9	1♥	2♦	Contre	
♦ D63				
♣ V1064				

Suivi de 3♥ sur l'enchère du partenaire.

Main de Nord:	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
♠ DV10				
♥ R64	1♥	2♦	Contre	
♦ A652				
♣ R102				

Puis 4♥ au prochain tour.

## Significations du contre sputnik lorsque aucune majeure n'est cachée

<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
		1♥	1♠
<b>Contre</b>			

Un ajustement est nécessaire et dans ces deux situations, le contre revêtira exclusivement les significations suivantes :

a/ fit majeur pour la couleur d'ouverture, fit qui sera exprimé ensuite au palier adapté

b/ appel aux mineures (une ou deux mineures - 8-9 H et plus)

c/ recherche de Sans-Atout (on cue-biddera au tour suivant)

Exemples :

<b>Main de Sud :</b>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
♠ 762				
♥ AD6			1♥	1♠
♦ AV95	<b>Contre</b>			
♣ 1084				

<b>Main de Sud :</b>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
♠ 2				
♥ 54			1♥	1♠
♦ RV1085	<b>Contre</b>			
♣ A9875				

<b>Main de Sud :</b>	<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
♠ 1052				
♥ R7			1♥	1♠
♦ A1075	<b>Contre</b>			
♣ RD85				

**C.f. exemples à la fin**

## Interventions barrages

---

1 ♣ / ♦      Barrage  
      ?

- Le CONTRE :  
⇒ pour trouver les majeures ou seule enchère disponible avant 3SA pour montrer du jeu.
- Le CUE-BID :
  1. sous 3SA : recherche de 3SA (ou gros fit)
  2. Au dessus de 3SA: jeux forts, gros fit

1 ♥ / 1 ♠      Barrage  
      ?

- Le CONTRE :  
⇒ pour trouver l'autre majeure, ou expression d'un fit 3ème, ou recherche de 3SA
- Le CUE-BID :  
⇒ gros fit, possibilité de chelem

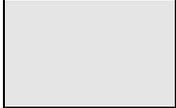
4 ♥ / 4 ♠  
1 ♣ / 1 ♦      Barrage  
      ?

- Le CONTRE :  
⇒ Optionnel: il montre du jeu sans enchère évidente.  
L'ouvreur passe sur ce contre avec une main plate et reparle avec une main distribuée ou forte.

## 2.Lutte contre les interventions du N°2 sur une ouverture de 1 SA

### A.Le système classique

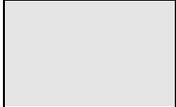
---

2♦/2♥/2♠  
1SA  ?

- Le CONTRE :  
⇒ 100 % punitif
- Le CUE-BID :  
⇒ Stayman

### B.Le Rubensohl

---

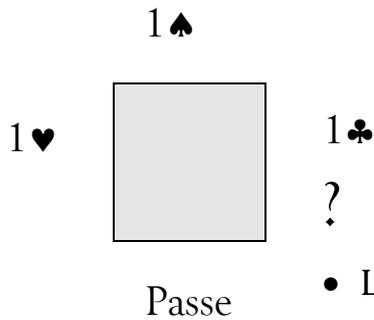
2♦/2♥/2♠  
1SA  ?

- Le CONTRE :  
⇒ Spoutnik
- Le CUE-BID :  
⇒ Stayman avec arrêt
- 2SA (Texas ♣) puis CUE-BID:  
⇒ Stayman sans arrêt

### 3.Lutte contre les interventions du N°4 sur une ouverture de 1 à la couleur

#### A.Contre et Cue-bid de l'ouvreur

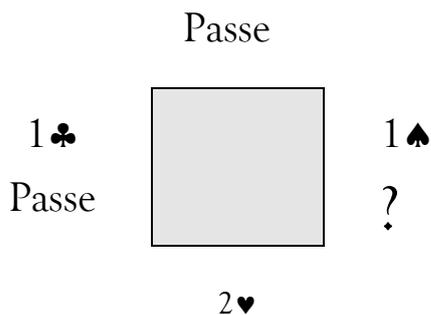
---



- Le CONTRE : 2 types de main:
  1. Bonne ouverture, 3 cartes à Coeur
  2. Main forte régulière (18-19) sans l'arrêt
- CUE-BID
  - ⇒ Main forte, fittée 4ème

#### A.Contre et Cue-bid du répondant

---



- CONTRE:
  - ⇒ Pour allonger la majeure de réponse (5 cartes à Pique dans l'exemple) et du jeu
- CUE-BID:
  - ⇒ Dénie 5 cartes dans la majeure de réponse
  - ⇒ Recherche l'arrêt adverse pour jouer 3SA avec au moins 11 H

## Quelle est votre enchère en Sud ?

1) ♠ RV1082 ♥ 53 ♦ AV2 ♣ 852	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣
2) ♠ R74 ♥ AD108 ♦ A52 ♣ 982	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣
3) ♠ R987 ♥ 9875 ♦ AD ♣ 752	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣
4) ♠ A1052 ♥ D8 ♦ DV52 ♣ 982	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣
5) ♠ D8 ♥ RV105 ♦ V82 ♣ R982	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣
6) ♠ A5 ♥ RD74 ♦ 852 ♣ 8752	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣
7) ♠ DV8 ♥ RD5 ♦ A852 ♣ V62	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣
8) ♠ R1052 ♥ ADV85 ♦ R2 ♣ 63	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣
9) ♠ AV982 ♥ 75 ♦ R102 ♣ 632	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣
10) ♠ RV105 ♥ D1085 ♦ V965 ♣ 2	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣

## Votre réponse en Sud ?

1) ♠ RV1082 ♥ 53 ♦ AV2 ♣ 852	<b>Contre</b>  Pas assez de jeu pour annoncer 2♠
2) ♠ R74 ♥ AD108 ♦ A52 ♣ 982	<b>Contre</b>  Il manque un cinquième Coeur pour dire 2♥
3) ♠ R987 ♥ 9875 ♦ AD ♣ 752	<b>Contre</b>  Tans pis si le partenaire annonce 2♦
4) ♠ A1052 ♥ D8 ♦ DV52 ♣ 982	<b>Contre</b>  Puis 3♦ si le partenaire annonce 2♥
5) ♠ D8 ♥ RV105 ♦ V82 ♣ R982	<b>Contre</b>  Puis 2SA si le partenaire annonce 2♠
6) ♠ A5 ♥ RD74 ♦ 852 ♣ 8752	<b>Passe:</b> imaginez votre désarroi si, sur votre spoutnik, l'ouvreur annonçait 2♠. Par ailleurs, votre longueur à Trèfle permet d'anticiper un réveil de l'ouvreur qui doit y être court. A ce moment-là, vous vous attacherez à montrer le caractère hyper-maximum de votre jeu. Ajoutez un troisième Pique : ♠ A53 ♥ RD74 ♦ 872 ♣ 764 et il devient envisageable de contrer (avec l'intention de passer sur 2♠).
7) ♠ DV8 ♥ RD5 ♦ A852 ♣ V62	<b>3♣</b>  Jamais de Contre spoutnik sans la possession d'une majeure quatrième. La recherche de 3SA passe par un cue-bid.
8) ♠ R1052 ♥ ADV85 ♦ R2 ♣ 63	<b>2♥</b>  il faut toujours donner la priorité à une bonne annonce naturelle sur une enchère artificielle. Sur votre 2♣ le partenaire aura tout loisir de nommer ses (éventuels) Piques, sans que ce soit un bicolore cher. En revanche, si vous ne montrez pas tout de suite vos Coeurs et votre force (12 et +), vous allez vous retrouver « coincé » au tour suivant.
9) ♠ AV982 ♥ 75 ♦ R102 ♣ 632	<b>Contre :</b>  Vous n'avez que 8 points H, mais cette enchère est parfaitement valable. Si l'ouvreur ne l'a pas fait, vous annoncerez les Piques au prochain tour, ce qui indiquera précisément une main de 7,8 à 10 H avec cinq cartes.
10) ♠ RV105 ♥ D1085 ♦ V965 ♣ 2	<b>Contre :</b>  Même si vous ne possédez que 7 points d'honneurs (hors zone), car votre partenaire ne réveillera probablement pas s'il a au moins trois cartes à Trèfle. Un tel comportement est assimilable à la situation d'un contre d'appel idéal avec 11 points H (4441).

## Quelle est votre enchère en Sud ?

1) ♠ V62 ♥ R104 ♦ D5 ♣ AD752	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♥	<u>Est</u> 1♠
2) ♠ AV95 ♥ R2 ♦ A105 ♣ 8752	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♥	<u>Est</u> 2♣
3) ♠ R85 ♥ 85 ♦ RV852 ♣ D52	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♥	<u>Est</u> 2♣
4) ♠ 5 ♥ RV1097 ♦ 985 ♣ A742	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♠	<u>Est</u> 2♥
5) ♠ 74 ♥ A9872 ♦ RD2 ♣ A42	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♥	<u>Est</u> 1♠
6) ♠ V85 ♥ 2 ♦ 98652 ♣ R1085	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♠	<u>Est</u> 2♥
7) ♠ D1085 ♥ 7 ♦ AV85 ♣ 9852	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♠	<u>Est</u> 2♣
8) ♠ A105 ♥ AD2 ♦ V985 ♣ D63	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♦	<u>Est</u> 2♣
9) ♠ 8 ♥ V5 ♦ R10852 ♣ A8752	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♥	<u>Est</u> 1♠
10) ♠ 7 ♥ RV109654 ♦ 98 ♣ D105	<u>Sud</u> ?	<u>Quest</u>	<u>Nord</u> 1♠	<u>Est</u> 2♦

## Votre réponse en Sud ?

1) ♠ V62 ♥ R104 ♦ D5 ♣ AD752	<b>2♣ :</b>
2) ♠ AV95 ♥ R2 ♦ A105 ♣ 8752	<b>Contre :</b>
3) ♠ R85 ♥ 85 ♦ RV852 ♣ D52	<b>Passe :</b>
4) ♠ 5 ♥ RV1097 ♦ 985 ♣ A742	<b>Passe :</b>
5) ♠ 74 ♥ A9872 ♦ RD2 ♣ A42	<b>2♠ :</b>
6) ♠ V85 ♥ 2 ♦ 98652 ♣ R1085	<b>2♠ en dépit de la faiblesse de la main; signalons que l'on n'effectuerait pas cette enchère après 1♠ contre. Mais ici, donner le soutien à l'ouvreur peut l'aider à se battre pour la partielle. Notez la différence fondamentale entre les deux débuts de séquence après 1♠ 2♥, on est un peu forcé de soutenir, alors qu'après 1♠ X, on peut différer un soutien faible pour le donner au tour suivant.</b>
7) ♠ D1085 ♥ 7 ♦ AV85 ♣ 9852	<b>3♠ :</b>
8) ♠ A105 ♥ AD2 ♦ V985 ♣ D63	<b>Contre :</b>
9) ♠ 8 ♥ V5 ♦ R10852 ♣ A8752	<b>Contre :</b>
10) ♠ 7 ♥ RV109654 ♦ 98 ♣ D105	<b>3♥ :</b>