

# LES CONTRES

## 1 Le contre d'appel

### 1.1 Le contre d'appel classique

- Non punitif FORCING
- .Zone faible (12 à 17 pts H)  
sur une ouverture mineure : 7 à 8 cartes dans les majeures (4/3 ou 4/4)
- .Zone forte ( $\geq 18$  pts H) toutes distributions

#### a) Réponses au contre classique

- . Couleur
  - sans saut : 0 à 7 pts H et 4 cartes
  - simple saut : 8 à 10 pts H et 4 cartes
  - double saut : 8 à 10 pts H et 5 cartes
  - au niveau de 4 en majeure : 6 à 9 pts H et 6 cartes
  - Cue-bid : 8 pts H et 2 majeures 4<sup>ième</sup>
  - 11 pts H et 1 majeure 4<sup>ième</sup>
  - 13 pts H sans majeure 4<sup>ième</sup>
- . Sans Atout
  - 1 SA : 7 à 10 pts H
  - 2 SA : 11 pts H et 2 arrêts dans la majeure d'ouverture
  - 3 SA : 12 pts H (et +) et 2 arrêts dans la majeure d'ouverture

#### b) Attitude du contreur

- Sur une réponse faible (0 à 7 H), il ne reparle que s'il a 18 pts H et plus
- Soutien simple : 18 à 20 pts DH
- Soutien à saut : 21 à 22 pts DH
- Nouvelle couleur : 18 pts H (et +) et 5 cartes
- 1SA : 19 à 20 pts H

### 1.2 Contre de Réveil (4<sup>ième</sup> position)

- 1X-passe-passe-contre
- Conditions : 7 à 8 pts H et distribution ad hoc
- 13 pts H toutes distributions
- Réponses : sensiblement décalquées sur celles du contre d'appel mais décalées de 2 points vers le haut.
- Couleur sans saut : 0 à 10 pts H
- avec saut : 11 à 12 pts H
- 1 SA : 9 à 12 pts HL
- 2 SA : 13 à 14 pts HL

### 1.3 Les contres de réouverture

- soit : 1T -1P – passe – passe  
contre
- soit : 1T -1P – passe –2P  
contre
- soit : 1T –passe – passe - 2C  
contre
- soit de la part d'un intervenant :
  - 1T – 1C – 1P – passe
  - 2P - contre

## 2 Les contres punitifs

### 2.1 Le camp de l'ouvreur

#### a) L'ouvreur

- 1) Si le répondant a limité sa main ( en force et/ou en distribution)  
1P – passe – 2P – 3T  
contre mais attention au contre d'essai de manche  
1P – passe – 1SA – 2C  
contre  
1C – passe – 4C – 4P  
contre
- 2) Après une réponse : changement de couleur 2/1  
1K – passe - 2T - 2P  
contre
- 3) Après un surcontre  
1P - contre - surcontre – 2T  
contre

#### b) Le répondant

- 1) Sur une intervention à 1 ou 2SA  
1K - 1 SA – contre  
2P - 2 SA – contre
- 2) Après une ouverture de barrage  
2P – 3T – contre
- 3) Après un surcontre  
1C – contre - surcontre – passe  
passe – 1P – contre
- 4) Après le contre d'une annonce de bicolore  
1C – 2SA – contre – 3T  
passe – passe – contre

### 2.2 Le camp de la défense

Après un contre d'appel suivi d'une nouvelle couleur nommée par l'adversaire :

1K – contre – 1C – contre

1K – contre - 1SA – contre

Attention : pas de contre punitif sur des enchères adverse de soutien

1C – 1P – 2C – 2P

contre montre 17 à 18 pts H

## 3 Les contre négatifs

### 3.1 Le sputnik

#### a) sur l'intervention de 1P

1T – 1P – contre il faut 4 cœurs et  $\geq 8$ pts  
ou 5 cœurs et  $\leq 10$  pts

## b) Sur les autres interventions

. appel pour les couleurs non nommées

1P – 2T – contre

. unicolore faible non déclarable

1K – 2T – contre (avec : P ADV432, C V2, K 765, T 42)

. jeu régulier fitté trop fort pour un soutien direct ( barrage ) mais avec seulement 3 atouts ( pas de cue-bid possible )

1C – 1P – contre (avec P A32, C A76, K D542, T V73 )

### 3.2 Le contre de soutien

Sur une réponse majeure et intervention du N°4

1T – passe - 1P – 2K

contre signifie 3 cartes à P avec une belle ouverture

### 3.3 Le recontre sur fit adverse

1T - contre – 2T – contre

ou 1T – 1P – 2T – contre

signifie : soit un gros jeu, soit posséder les autres couleurs, soit être fitté avec le partenaire

### 3.4 Le contre d'essai de manche

C'est une enchère d'essai quand il n'existe plus de place pour faire une autre enchère d'essai.

1C – passe – 2C – 3K

contre enchère d'essai

mais :

1C – passe – 2C – 3T

contre contre punitif

## 4 Les contres d'entames

Tout contre d'une annonce artificielle signale une bonne entame au partenaire

Sur une enchère finale à Sans Atout, le contre demande :

l'entame Pique si aucune couleur n'a été déclarée

ou l'entame de la première couleur déclarée par le mort (ou promise par le mort)

1K – passe – 1C – passe

1SA – passe - 3SA - contre entame cœur

1SA – passe – 2T – passe

2C – passe – 3SA – contre entame pique