

## Le contre punitif

L'enchère de contre a mené bien des partenaires au déchirement, à l'incompréhension voire à la rupture. Il n'est qu'à écouter les dialogues entre partenaires pour s'en convaincre. Admettez qu'il est bien délicat de s'y retrouver. Le contre peut être, au gré des situations, d'appel, Spoutnik, de réveil, d'entame, interrogatif, spéculatif, de relance, muet, punitif, j'en passe et des meilleures ! Voici les principales situations où le contre est punitif, mettant fin à bien des querelles et inaugurant une ère nouvelle de contres rémunérateurs.

### I - Le contre des contrats partiels.

#### a) Les partielles à la couleur.

Tout contre est punitif après :

**\* Un surcontre.**

Exemple :

♠ 9532	♠ DV1084	♠ R6						
♥ 965	♥ RV82	♥ D1074						
♦ V73	♦ AR	♦ D95						
♣ 652	♣ 73	♣ AD104						
	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 30px; height: 30px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	O	N	E	S			
O	N	E						
S								
	♠ A7							
	♥ A3							
	♦ 108642							
	♣ RV98							

Ouest donneur. E/O vul.

S	O	N	E
	-	1P	X
XX	-	-	2T
X			

Après le contre d'appel imprudent d'Est (Ouest a passé d'entrée), Sud profite de la situation pour châtier le malheureux Est. Tout finit dans un bain de sang. En effet, l'affaire devrait se solder par moins 4 ou moins 5 selon l'adresse des protagonistes !

**\* Un changement de couleur 2 sur 1 du répondant.**

Pour contrer punitivement une intervention du n°4, l'ouvreur devra :

- posséder de beaux atouts liés au moins 4<sup>èmes</sup>
- ne pas être fitté avec le partenaire
- évaluer le rendement de son contre par rapport au gain de la manche (notion de vulnérabilité).

Exemples :

	S	O	N	E				
	1C	-	2T	2P				
	?							
<p>Personne vulnérable</p> <p>♠ 7</p> <p>♥ V9</p> <p>♦ RV105</p> <p>♣ ARD964</p> <p>♠ 42</p> <p>♥ D10543</p> <p>♦ 63</p> <p>♣ V1073</p> <p>♠ AV9653</p> <p>♥ 7</p> <p>♦ A974</p> <p>♣ 82</p> <p>♠ RD108</p> <p>♥ AR862</p> <p>♦ D82</p> <p>♣ 5</p>	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 30px; height: 30px; margin: auto;"> <tr><td style="padding: 2px;">O</td><td style="padding: 2px;">N</td><td style="padding: 2px;">E</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">S</td><td style="padding: 2px;"></td><td style="padding: 2px;"></td></tr> </table>	O	N	E	S			<p>Nord/Sud vulnérables</p> <p>♠ 74</p> <p>♥ 95</p> <p>♦ RD4</p> <p>♣ ARV963</p> <p>♠ 6</p> <p>♥ AV103</p> <p>♦ 9732</p> <p>♣ 10872</p> <p>♠ DV10983</p> <p>♥ 72</p> <p>♦ AV108</p> <p>♣ 4</p> <p>♠ AR52</p> <p>♥ RD864</p> <p>♦ 65</p> <p>♣ D5</p>
O	N	E						
S								

Toutes les conditions sont réunies.  
Résultat : 4 de chute, 800.

De vilaines intermédiaires à Pique et une vulnérabilité favorable à E/O conduisent Sud à dire 2 S-A. Bonne décision : 2 PX moins 1 contre 3 SA =.

**\* Une ouverture de barrage du partenaire.**  
Le contre d'une couleur d'intervention est punitif.

Exemples :

S O N E  
? 2C 3T

♠ A 10 8 5 3  
♥ 6  
♦ A D 5  
♣ R D 10 4

**Contre.** Et contre encore s'ils cherchent à s'échapper dans une autre couleur.

S O N E  
? 3T 3P

♠ R 10 6 2  
♥ A 10 8 4  
♦ A 9 6  
♣ R 4

**3 S-A.** 3 Piques chutent sans doute mais 3 S-A rapportera plus.

S O N E  
? 2C 3K

♠ A 4 3  
♥ R 9 5  
♦ A 6 4 2  
♣ R 10 2

**3 ou 4 Coeurs.** A vous de décider. Avec certaines mains 4 Coeurs gagnent alors qu'avec d'autres on est en danger à 3 !

**\* Un contre de réveil de l'ouvreur.**

Voilà le fameux "contre muet" appelé aussi "Passe Blanche-Neige".

Le répondant passe au 1<sup>er</sup> tour sur l'intervention adverse et attend un éventuel contre de réveil de l'ouvreur qu'il transforme en contre punitif.

Exemple :

♠ 9 7 6 2  
♥ R 10 8 5  
♦ 9 7  
♣ 9 8 4

♠ R 8 5  
♥ A D 9 6 4  
♦ 4  
♣ R D 7 2

♠ A D 3  
♥ V 2  
♦ A R 6 3 2  
♣ V 10 5

♠ V 10 4  
♥ 7 3  
♦ D V 10 8 5  
♣ A 6 3

S O N E  
- - 1C 2K  
- - X -

Passe

Avec ses 15 points mais une couleur anémique, Est a voulu rentrer dans la conversation. Qu'il assume la pénalité qui va être terrible : 4 de chute.

**b) Les partielles à Sans-Atout.**

**\* Contre sur la base d'une longue.**

Un seul cas peut se présenter :

♠ R D V 9 5  
♥ 10 2  
♦ A V 10  
♣ A R 4

S O N E  
- 1T - 1P  
- 1SA - -  
X

**Demande, en plus, au partenaire d'entamer dans la couleur du mort : Pique.**

## \* Contre sur la base d'une majorité en points.

Exemple :

S	O	N	E
		1T	1SA
?			

♠ R 10 2  
♥ R 9 5 3  
♦ DV 10 8  
♣ V 4

S	O	N	E
		1P	2T
-	2SA	-	-
?			

♠ D 4  
♥ A 9 6  
♦ 9 7 5 4  
♣ D 10 8 2

Contre. Au moins 9 H pour être majoritaire.

Contre. 8 H seulement mais une violente opposition dans leur couleur. Plus dure sera la chute !

## II - Le contre des contrats de manche.

En situation compétitive, deux cas peuvent se présenter :

## a) Le camp est en attaque.

Quand il est clair que le camp est majoritaire en points et que l'adversaire se bagarre en enchères compétitives, une règle s'impose : **on ne le laisse pas jouer un contrat sans qu'il soit contré !**

Exemples :

S	O	N	E
1C	-	2K	2P
3K	3P	4C	4P
?			

Il est clair que le camp N/S est en attaque (ouverture + réponse 2 sur 1). En conséquence, Sud a trois actions possibles :

- surenchérir avec une main distribuée
- passer pour laisser Nord décider (le fameux "passe forcing") et respecter sa décision (surenchère ou contre)
- contrer punitif pour décourager Nord de surenchérir.

♠ 4  
♥ AR 8 6 5 3  
♦ RD 5 4  
♣ R 5

♠ D 4  
♥ D 9 6 5 4  
♦ A 8 5 2  
♣ A 4

♠ A 4  
♥ RD 8 5 2  
♦ 10 9 5 2  
♣ A 5

5 Coeurs. 15 H et la courte à Pique devraient permettre de faire 11 levées.

Contre. Aucune envie de jouer au palier de 5 avec une main si plate.

Passe. Partenaire, votre décision sera sans appel !

**b) Le camp n'est pas en attaque.**

Le contre punitif sera basé sur une opposition accidentelle et inattendue à l'atout.

Exemple :

♠ V 10 7 6 3	S	O	N	E
♥ D V 10 9		1C	1P	2C
♦ 5	4P	-	-	5C
♣ R 10 4	X			

Les Coeurs sont 4/0, ça va faire mal, de grâce, partenaire, passez, je ne vous ai rien demandé !

**III - Les contres d'entame.**

Ils ne concernent que les contrats à Sans-Atout.

- Si aucune couleur n'a été nommée, le contre du contrat final demande l'entame Pique

- Si une ou plusieurs couleurs ont été nommées, le contre demande l'entame dans la 1<sup>ère</sup> couleur nommée par le mort.

Exemples :

S	O	N	E
	1SA	-	3SA
?			

♠ R D V 10 7  
♥ A 9 5  
♦ 4  
♣ 10 8 6 3

**Contre.** Le partenaire entamera Pique sans réfléchir (ça lui va bien !).

S	O	N	E
	1T	-	1K
-	1C	-	1P
-	1SA	-	3SA
?			

♠ A 6  
♥ 8 3 2  
♦ A D V 9 7  
♣ 7 4 3

**Contre.** Demande l'entame Carreau. Normal car si Sud avait eu des Coeurs ou des Piques, il les aurait nommés.

**IV - Le contre de "survie" en tournoi par paires.**

Attention ! L'abus peut être dangereux, à consommer avec modération. Il se pratique quand l'adversaire vole la partielle à notre camp pourtant majoritaire en points.

Exemple :

♠ A 4		♠ R 9 6 5 3									
♥ V 8 5		♥ A 7 2									
♦ A 9 6		♦ D 7 5 3									
♣ 8 5 4 3 2		♣ V									
♠ D V 10 8	<table border="1"> <tr><td></td><td>N</td><td></td></tr> <tr><td>O</td><td></td><td>E</td></tr> <tr><td></td><td>S</td><td></td></tr> </table>		N		O		E		S		
	N										
O		E									
	S										
♥ 10 4											
♦ 10 8 4											
♣ RD 9 7											
♠ 7 2											
♥ RD 9 6 3											
♦ RV 2											
♣ A 10 6											

Sud donneur. E/O vul.

S	O	N	E
1C	-	2C	-
-	X	XX	2P
-	-	3C	3P
-	-	?	

N/S font 9 levées à Coeur et devraient scorer 140. S'ils laissent E/O jouer 3 Piques gratuitement, ils ne marqueront que 100 et le zéro sur la donne. Aussi, le **contre est-il obligatoire** pour marquer 300 et le top. Autant vous prévenir, une fois toutes les années bissextiles, le contrat gagnera.

Ce jour-là, prenez votre zéro avec plaisir mais le reste du temps, vous ne vous ferez pas piétiner.

## Le contre punitif Quiz

Quelle est votre enchère en Sud ?

1)    ♠ AV5  
      ♡ D105  
      ♦ R86  
      ♣ 9754

S	O	N	E
		1P	X
XX	-	-	-
?			

2)    ♠ A104  
      ♡ RV963  
      ♦ R82  
      ♣ V5

S	O	N	E
1C	-	2T	2K
?			

3)    ♠ 8  
      ♡ 73  
      ♦ RV1084  
      ♣ AD542

S	O	N	E
		2P	3K
?			

4)    ♠ RV1086  
      ♡ 7  
      ♦ D95  
      ♣ R1063

S	O	N	E
		1C	1P
?			

5)    ♠ ADV1086  
      ♡ 84  
      ♦ A93  
      ♣ 74

S	O	N	E
		1T	1SA
?			

6)    ♠ A62  
      ♡ DV1097  
      ♦ A4  
      ♣ AD3

S	O	N	E
	1K	-	1C
-	1SA	-	-
?			

7)    ♠ R4  
      ♡ RD863  
      ♦ V64  
      ♣ A72

S	O	N	E
1C	1P	2K	3P
-	-	4C	4P
?			

8)    ♠ A4  
      ♡ AD86  
      ♦ 4  
      ♣ ADV752

S	O	N	E
		1C	1P
2T	4P	X	-
?			

9)    ♠ RV1082  
      ♡ A4  
      ♦ A73  
      ♣ 962

S	O	N	E
	1P	-	2P
-	4P	-	-
?			

Qu'entamez-vous ?

10)    S    O    N    E

			1SA
-	3SA	X	-
-	-		

♠ 7  
♡ DV1083  
♦ V83  
♣ 9742

Qu'entamez-vous ?

11)    S    O    N    E

			1T
-	1C	-	2SA
-	3SA	X	-
-	-		

♠ V1097  
♡ 83  
♦ 10986  
♣ D63

12)    S    O    N    E

		1K	1SA
?			

♠ R104  
♡ AV95  
♦ 74  
♣ A963