

LES DIFFERENTS CONTRES

0. Introduction:

Le but de ce cours est de vous donner les éléments essentiels pour vous permettre d'améliorer votre jeu en enchères compétitives. Nous allons voir les différentes situations de contre :

- Contre punitif
- Contre d'appel
- Contre de l'ouvreur
- Contre de réveil
- Contre indiquant un jeu fort et plaçant le camp en attaque
- Contre indicatif (sur une enchère conventionnelle adverse indiquant une bonne tenue et une belle couleur).
- Contre *Lightner* ou contre d'entame

Avant de commencer ce cours, un bref rappel historique. Jusqu'en 1957, le contre était à vocation punitive. Alvin L.ROTH en 1957, proposa de rendre ce contre négatif du répondant. Il fut appelé contre Spoutnik en référence au premier satellite envoyé en orbite le 4 Octobre 1957.

Enfin, on terminera par les différentes conditions du surcontre.

1. Les différentes situations de contre punitif :

Nous allons essayer de vous fournir des règles et vérifier les situations où ce contre sera pris comme punitif : il faut noter que certains joueurs seront en désaccord avec ses principes, mais dans un premier temps ils vous permettront de progresser. Cette étude va porter sur l'emploi du contre punitif dans trois domaines distincts.

- Quand vous pensez que le contrat déclaré volontairement par vos adversaires va chuter.
- Quand il s'agit d'obtenir une juste pénalité en contre partie d'un contrat que vous auriez pu réussir.
- Enfin, quand contrer peut permettre au partenaire de battre le contrat, à l'entame particulièrement (voir chapitre contre d'entame).

1.1 Les contre punitif d'un score partiel

Sauf en cas de jeux réguliers où il suffit en général de détenir la majorité des points dans l'axe, le contre d'un score partiel sera réservé aux cas où l'intervenant est « mal tombé ».

Il faudra donc que vous déteniez derrière lui des atouts avec des fourchettes (D10xxx, RV9x) et non ARxx qui ne constitue pas une mauvaise surprise pour lui.

🍏 Principe :

Le contre d'une partielle repose essentiellement sur des levées de défense et non sur des points H.

Afin de vous aider, il a été répertorié un certain nombre de situations où ce contre est punitif (il faudra de sérieux arguments pour que le partenaire ne tienne pas ce contre).

1. Après un changement de couleur 2 sur 1

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	pas	2♣	2♥
contre			

2. Après un surcontre

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	contre
surcontre	pas	pas	1♠
contre			

3. Après une ouverture de barrage

Sud	Ouest	Nord	Est
		2♥	3♣
contre			

4. Après le contre d'appel du partenaire et l'annonce d'une nouvelle couleur du N° 3

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	contre	1♥
contre			

5. Après le contre d'une intervention bicolore

Sud	Ouest	Nord	Est
		1♥	2SA
contre	3♣	pas	pas
contre			

6. Après un fit majeur et une intervention adverse quand l'ouvreur aurait pu glisser une enchère d'essai

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	pas	2♥	2♠/3♣
contre			

Attention : sur l'enchère de 3♦ l'ouvreur n'a plus d'espace pour une enchère d'essais, ce contre redevient d'appel (il remplace l'enchère d'essais).

1.2 Le contre d'une surenchère adverse en situation compétitive

Il arrive souvent, dans le cadre d'une séquence compétitive, que vous déclariez un contrat de manche en pensant avoir d'excellentes chances de la gagner, parce que la force combinée de vos deux jeux de votre camp est importante. Il faut distinguer deux cas :

1. Votre camp a montré une majorité de points d'honneurs, après une ouverture forte, un changement de couleur 2/1, une quatrième couleur forcing, un cue-bid. On dit alors que ce contrat a été nommé en attaque (**au moins 23H connu des 2 joueurs**).

Si vos adversaires, alors minoritaires en points, surenchérissent, c'est qu'ils sont dans un contrat de sacrifice. Ils pensent en général chuter, mais la pénalité leur semble satisfaisante eu égard à votre manche. En général, c'est lorsque vous êtes vulnérables et eux non, que ce genre de situation intervient (attention à l'inverse). Voyons cela sur des exemples :

Sud	Ouest	Nord	Est
1♥	1♠	2♣	2♠
pas	pas	4♥	pas
pas	4♠	contre	

Ouest n'avait aucune volonté de jouer 4♠, il a passé sur 2♠. Maintenant que vous avez déclaré la manche, il estime la défense profitable : il faut contrer punitif. **Si vous passez, vous transférez le capitaneat au partenaire en faisant passer le message que vous acceptez de jouer au palier de 5 s'il a quelques réserves distributionnelles.**

2. On ne sait pas trop qui est en attaque et qui défend.
Si les deux joueurs de votre camp se sont déjà clairement exprimés, le contre sera punitif.

54	Sud	Ouest	Nord	Est
A9842	1♥	1♠	2♥	3♠



AR9 4♥ 4♠ passe passe
RDV contre

Nord a zoné sa main et n'a pas promis grand chose en levées de défense. Quand Sud contre, il prend ses responsabilités et contrera en général avec des levées d'honneurs dans les mineurs plus qu'avec des atouts qu'il n'a pas promis (ici 1C+2K+1T).

Par contre avec cette main il faut passer (pas de levées de défense).

5

RDV875 On a déclaré 4♥ pour les faire, mais les chances de gagner
ADV10 5♥ sont lointaines et on n'a aucune certitude de faire chuter
D4 4♠ : il faut passer.

Dans les autres cas, le contre ne sera pas punitif au sens où il ne promettra pas des atouts : il montrera du jeu et une main plutôt plate. Néanmoins, eu égard au palier atteint, si celui est élevé par exemple, la partenaire laissera souvent le contre si sa distribution est sans surprise.

54	Sud	Ouest	Nord	Est
AV98		1♠	2♦	4♠
D9	Contre			

AV987 Ce contre montre du jeu et laisse Nord décider de la conduite
à tenir. Il passera avec :

6

R75
AR9873
D42

Mais devra surenchérir à 4SA (bicolore mineure 6-4) avec :

6

75
AR9873
RD102

Corolaire : il ne faut pas contrer avec une main ne supportant pas la surenchère au palier supérieur.

RV108 Par contre avec cette main et les mêmes enchères, n'embarquez
A43 votre partenaire au palier de 5, il faut **passez !**

3

V9872

1.3 Quelques principes de base du contre punitif

Les contres à bas palier sont punitifs quand :

- On contre une enchère adverse à Sans Atout
- Le contreur a les atouts placés derrière la main longue à l'atout
- Son propre camp a nommé Sans Atout
- Les enchères ont démarré par un 2 sur 1
- Les adversaires ont nommé 3 couleurs.

Corolaire : quand l'un des deux camps est fitté, les contres ne sont pas punitifs jusqu'au palier de 3 inclus.

Signalons une seule exception :

DV107	Sud	Ouest	Nord	Est
AV9	1♦	1♠	1SA	2♠
D9	passe	passe	contre	

10987 Ce contre montre 9-10H, 4 Piques liés derrière Ouest.

Dans cette situation, le contre d'appel est remplacé par 2SA (enchère économique).

2. Le contre d'appel du Numéro 2 :

2.1 Sur une ouverture au palier de 1

La théorie préconise :

- dans la zone 13-18HL, un support pour les trois autres couleurs
- à partir de 19HL, contre toute distribution.

Dans ce domaine, il convient aussi de faire preuve d'un peu plus d'agressivité. Mais attention à rester dans des limites acceptables afin de ne pas prendre de lourdes pénalités.

2.11 Derrière une ouverture mineure

N'hésitez pas à contrer dès que vous avez les deux majeures, même sans support pour l'autre mineure.

Voici quelques exemples :

RV98 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

AD98 **1♦** **Contre**

R109 13H, les deux Majeures, n'hésitez pas à contrer.

98

Sans points perdus dans la couleur adverse, contrez d'appel avec une distribution 4-3-3-3 à partir de 13-14H (avec une Majeure 4^{ème}).

RV98 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

AD8 **1♣** **Contre**

R109 13H, pas de points perdus à ♣, n'hésitez pas à contrer.

982

2.12 Derrière une ouverture majeure

N'hésitez pas à contrer avec 5 cartes à carreau et l'autre Majeure, mêmes si vous êtes allergique aux trèfles (2 cartes souhaitées).

AV98 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

D8 **1♥** **Contre**

AD1092 14HL, 5♦-4♠ n'hésitez pas à contrer.

82

Si votre partenaire répond 2♣, vous aurez deux possibilités :

- La classique : passez votre partenaire a au maximum 7H
- Annoncez 2♦, mais vous vous mettez hors système : il faut une entente avec le partenaire et le jour où vous aurez de beaux carreaux avec 19 HL, il faudra faire un saut à 3♦

En revanche, soyez prudent avec 5 cartes à ♣ et l'autre majeure quatrième :

A98 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

ADV8 **1♠** **passe**

2 15HL, mais sur une réponse à ♦ de votre partenaire vous seriez

DV1086 bien ennuyé. La théorie préconise de passer et de contrer au prochain tour.

2.13 Après une ouverture en troisième

Comme ces ouvertures sont de plus en plus basse (en nombre de points), contrez dès que vous avez une ouverture et une distribution à peine convenable.

Exemple :

98	Sud	Ouest	Nord	Est
R108	1♠	contre		
AD92	Ce sera toujours aussi dangereux et souvent moins rémunérateur			
RD87	de vous manifester plus tard.			

2.2 Sur une ouverture majeure au palier de 2 :

L'ouverture d'une couleur majeure au palier de 2 est pénalisante car, hormis **2♥ 2♠** qui peut se faire avec une ouverture de première zone et une belle couleur au moins 5^{ème} à Pique, pour tous les autres cas il nous faut enchérir au palier de 3.

"On intervient de la même façon que sur 1 Majeur mais avec 2 à 3 points supplémentaires"

Il faut donc posséder **de la distribution pour intervenir**, où bien une main de seconde zone (15-17H) pour se manifester. A partir de 18H le contre devient obligatoire.

Le contre sera toujours d'appel, et promettra toujours au moins 4 cartes dans l'autre Majeure dans la zone 15-18HL. Le contre ne promet pas des Piques 5^{ème} ou des cœurs 6^{ème} dans la zone 15-17H.

Plusieurs systèmes de réponse existent, je vous propose celui de Philippe CRONIER qui a l'avantage de bien décrire la main du contreur (zone de points et longueur de la majeure promise). **Voir à ce sujet le cours N° 12 dans la rubrique perfectionnement.**

2.2 Sur un barrage au palier de 3 à la couleur :

2.21 Le barrage est en mineure :

Ce barrage nous impose de jouer au palier de 3, donc il faudra de la distribution pour intervenir et un support obligatoire pour les deux majeurs. Un support pour l'autre mineure sera conseillé. Dans la zone 15-17, on ne contre pas avec une majeure 6^{ème}.

"On intervient de la même façon que sur 1 Mineur mais avec 2 à 3 points supplémentaires"

RV10	Sud	Ouest	Nord	Est
RV64		3♦	contre	
V9	La main adéquate.			
ARD4				

Mais :

- On passe également pour transformer la pénalité (-2). Attention de posséder les arrêts dans les autres couleurs. Souvent l'ouvreur dégagera.
 - L'attitude est de faire comme sur une ouverture de 1SA, donc Stayman et Texas (4♣ = **Stayman**, toute autre enchère est un **Texas**)
- Le répondant (jouer N°3) relais à 4♣, alors tout redevient naturel. Le numéro 4 peut contrer d'appel.

Principe :

♣ Après un 3SA Gambling, Contre est l'équivalent d'une ouverture à Sans Atout.

♣ Le Numéro 4 répond en Stayman et Texas

♣ Si le Numéro 3 se manifeste (4♣/♦), tout redevient naturel

Quelques exemples pour vous montrer ces enchères :

AD4	Sud	Ouest	Nord	Est
RD107		3SA	contre	
AD104	La couleur de l'ouvreur est forcément à ♣			
98				

AV108	Sud	Ouest	Nord	Est
R1087		3SA	contre	
9	Evident.			
RD98				

RD107	Sud	Ouest	Nord	Est
AV98				3SA
1085	contre	4♣	contre	
98	Votre partenaire a contré, il a forcément un support pour les 2 Majeurs : contre pour lui laisser le choix de la majeure.			

2.4 Sur un barrage au palier de 4 dans la couleur :

Les principes généraux s'appliquent. Soyez exigeant en position 2 et dynamique en position de réveil.

La seule enchère à étudier ici est le contre.

Attention : Il sera toujours d'appel

La réponse au contre n'est pas obligatoire, elle se fera avec au moins un espoir de manche. En moyenne l'intervenant a 3 levées de défense. On peut donc passer si on a rien à dire.

2.41 Sur une ouverture mineure :

Ces enchères promettent une belle couleur 8^{ème} commandée par au moins deux gros honneurs et moins de 10H. Vert contre rouge on peut abaisser les critères. Le contre promettra toujours les deux Majeures au moins 4^{ème}.

AR108	Sud	Ouest	Nord	Est
RD1098		4♦	contre	
5	19HL, main idéale			

AD8

Mais

RDV8	Sud	Ouest	Nord	Est
A1098		4♦	passe	
R10	15H, mais 3 H dans la couleur d'ouverture : passe			
D98	Attendez l'attitude de votre partenaire.			

2.42 Sur une ouverture Majeure :

Ce sont toujours des barrages avec 8 cartes ou 7 cartes et une mineure 4^{ème} à coté.

Sur 4♥ le contre promet toujours les piques.

A1098	Sud	Ouest	Nord	Est
65		4♥	contre	
AR10	16H une courte à cœur, c'est la main idéale.			
AV98				

Mais

A2	Sud	Ouest	Nord	Est
V32		4♠	passe	

RDV10 14H, des cœurs faméliques. Il vaut mieux passer

RV109

3. Les contres de l'ouvreur :

3.1 Après un changement de couleur 1 sur 1 :

Ce contre est toujours d'appel et il indique :

- soit trois cartes dans la majeure du répondant, donc 5 cartes dans la mineure d'ouverture.
- Soit une main de 18-19H régulière sans l'arrêt dans la couleur adverse.
- Soit un bel unicolore de deuxième zone (17-19HL) et l'impossibilité d'effectuer un saut sans dépasser 3SA.
- Soit un bicolore fort et l'impossibilité d'effectuer un saut sans dépasser 3SA.

Nous noterons que les deux dernières options ne sont pas standard.

Exemples :

A2	Sud	Ouest	Nord	Est
9	1♦	pas	1♠	2♥

ADV102 Contre

ADV109 Difficile, 3♣ est non forcing : bicolore 5-5 de 14-18HL, donc il faut contrer pour montrer cette belle main.

7	Sud	Ouest	Nord	Est
R108	1♦	pas	1♥	1♠

ADV102 Contre

D1098 Certes 12H, mais la main idéale.

Mais :

RV2	Sud	Ouest	Nord	Est
972	1♦	pas	1♠	2♥

ADV10 passe

DV10 Certes 14H, mais pas de distribution, imposer un contrat au palier de 3 avec cette main n'est pas du bon bridge.

3.2 Après un changement de couleur 2 sur 1 :

Nous allons distinguer deux cas :

- enchère sans saut de l'adversaire.
- enchère avec saut de l'adversaire, donc barrage.

🍏 Principe :

Après une enchère 2 sur 1 du partenaire et une intervention sans saut du N°4, le contre est punitif.

Après une enchère 2 sur 1 du partenaire et une intervention avec saut du N°4, le contre est d'appel.

3.3 Après une réponse de 1SA du partenaire :

Si le partenaire a nommé 1SA, alors tout contre devient punitif, voici un exemple :

RV	Sud	Ouest	Nord	Est
RV107	1♦	passé	1SA	2♥
ADV102	contre			

RV Il faut indiquer au partenaire cette belle main de 19H.

4. Les contres de réveil :

4.1 Sur une ouverture de 1 à la couleur

Pour réveiller, surtout sur une ouverture au palier de 1 à la couleur, il faut prendre en compte que votre partenaire n'a pu se manifester donc :

- il n'a pas de quoi intervenir par une enchère de 1 à la couleur (pas de couleur 5^{ème} correct et (ou) moins de 9H).
- il n'a pas pu contrer : long dans la couleur adverse et pas de support pour les trois autres couleurs, dans ce cas il attend une réaction de votre part si vous êtes court dans la couleur d'ouverture.
- Il a moins de 9H, une main plate, et c'est l'ouvreur qui possède certainement 18 à 19H

Dans l'immense majorité des cas, il vous faudra réveiller dès que vous possédez "quelque chose" de tant soit peu intéressant (minimum 7 à 8H)

Nous énoncerons les principes de base suivants pour intervenir :

- Avec **2 cartes ou moins** dans la couleur d'ouverture, **REVEIL OBLIGATOIRE** à partir de 7-8H.
- Avec **3 cartes ou plus** dans l'ouverture: **REVEIL SOUHAITABLE** à partir de 9-10H

Le réveil par contre indiquera les types de mains suivantes :

- mains tricolores, court dans l'ouverture à partir de 7H
- mains régulières de 9-13H

- toutes les autres mains de 14H et plus

4.2 Sur une ouverture majeure au palier de 2

Même principe que sur l'intervention en Numéro 2 mais avec 3 à 4 points de moins. Le contre indiquera :

- soit 4 cartes dans l'autre majeure dans la zone 10 -17H
- toute distribution à partir de 18H

4.3 Sur une ouverture au barrage au palier de 3 & 4

On conserve les mêmes principes qu'en intervention, mais les enchères peuvent se faire avec des mains plus faibles (on décale les zones de 3 à 4 points) : voir à ce sujet le cours sur les barrages (perfectionnement).

Le contre se fera à partir de 12-13H court dans la couleur d'ouverture.

Sur les ouvertures au palier de 4, le contre reste d'appel.

5. Les différents contres d'entame :

5.1 Sur une enchère conventionnelle adverse

Il indiquera toujours la possession d'au moins 4 belles cartes et demande souvent l'entame du partenaire.

Voici un exemple :

987	Sud	Ouest	Nord	Est
V107	1SA	passé	2♣	contre
V102				

ARV10 Il faut indiquer au partenaire l'entame.

Quelquefois, elle peut permettre de retrouver une partielle en défense (principalement en Majeure).

9	Sud	Ouest	Nord	Est
ADV1072	1SA	passé	2♥	contre
RV10				

V102 Il faut indiquer au partenaire cette belle couleur.

5.2 Les adversaires ont nommé 3SA ou un chelem

Il indiquera toujours une entame anormale qui fera toujours chuter le contrat. Ce contre est appelé **contre Lightner**. Nous allons voir ceci sur deux exemples :

V1096	Sud	Ouest	Nord	Est
854	1♦	pas	1SA	pas
93	3SA	contre	Fin	

D1032 Pourquoi ce contre ? Se poser la question c'est en partie la résoudre. Ici votre partenaire a 5 carreaux maîtres. Entame 9♦

DV1074	Sud	Ouest	Nord	Est
D1082	1♦	pas	1♥	pas
873	2♣	pas	3♥	pas
2	3SA	pas	pas	contre

Pourquoi ce contre ? Se poser la question c'est en partie la résoudre. A priori ce ne peut être les cœurs ou les piques que vous tenez. Il reste ♦ ou ♣. Pour la chute, il faut que votre partenaire ait une couleur longue affranchie et une reprise de main : il faut entamer ♣. La main d'Est qui récompense votre raisonnement.

852

73

A65

RDV107

Sur les différents chelems à la couleur, ce contre demande une entame anormale, souvent dans la première couleur annoncée par le mort. Il y aura souvent une courte chez le partenaire associé à un As.

6. Les différents contres en cours d'enchères compétitives :

Lors d'enchères compétitives, lorsque nous sommes le camp attaquant (23H connu des deux joueurs), le contre est 100% punitif et dissuade le partenaire de surenchérir, le passe devenant forcing.

Si un des deux joueurs n'a pas la connaissance des 23H, alors le contre indique une main forte et place son camp en attaque : le partenaire pourra surenchérir ou laisser le contre.

Voir à ce sujet le cours sur les enchères compétitives à haut palier

7. Les différents surcontres en cours d'enchères compétitives :

Nous allons voir les différentes situations d'emploi du surcontre. Il faut d'abord distinguer les deux situations suivantes (pour les ♦ on se rapprochera de l'ouverture à ♣ et pour les ♥ on se rapprochera des ♠):

1♣ contre surcontre : 11H+ punitif pour deux des trois autres couleurs. Comme ce surcontre place le camp en attaque, on ne reparle, chez l'ouvreur, qu'avec une ouverture faible (12H).

1♠ contre surcontre : 11H+ toute distribution soit :

- Si unicolore on l'annonce ensuite.
- Si 2SA ou 3SA, on l'annonce ensuite.
- Avec une courte à Pique, on punit l'adversaire au second tour.

Les inférences de ce surcontre :

- Tout contre ultérieur est 100% punitif.
- Tout changement de couleur au palier de 1 après le contre est forcing.
- Tout changement de couleur au palier de 2 est équivalent d'un 2 Faible.
- On ne surcontre pas avec un bicolore Majeure.

Pour les Fits Majeurs après 1M contre ? :

- 2SA Truscott : 4 atouts, 11-12HLD.
- 3SA : Super Truscott : 4 atouts 13-15HLD.
- Surcontre puis 2♠ : fitté trois cartes 11-12 HLD.
- Surcontre puis 3♠ : fitté chelemisant.

Quelques situations à connaître :

- 1SA passe 2X contre : surcontre de l'ouvreur sur un Texas = Fit sans arrêt.
- 1SA passe 2♣ contre : surcontre = accepte de jouer 2♣ surcontré.
- 1X 1M contre surcontre : un gros honneur second dans une main de 8-10H.

8. Après la théorie, voici quelques exercices d'application :

Pour chaque main ci-dessous, indiquez l'enchère de Sud puis les développements possibles sur un passe de votre partenaire et une enchère à bas palier d'Ouest :

♠ 1098 **Sud** **Ouest** **Nord** **Est**

♥ A5 1♦ contre ?

♦ AD9765

♣ V6

♠ 652

♥ 8

♦ ARV743

♣ 762



♠ AR862

♥ R7104

♦ V

♣ D72

♠ D108

♥ ADV

♦ ARV73

♣ V5

♠ ADV6

♥ 2

♦ ARV73

♣ V54

♠ RD73

♥ DV62

♦ 5

♣ AV85

Pour chaque main ci-dessous, indiquez l'enchère de Sud puis les développements possibles sur un passe de votre partenaire et une enchère à bas palier d'Ouest :

♠ 1098

Sud

Ouest

Nord

Est

♥ A5

1♠

contre

?

♦ AD9765

♣ V6

♣♦♥♠

♠ 65

♥ 87

♦ ARV743

♣ 762

♠ AR862

♥ R7104

♦ V

♣ D72

♠ D108

♥ 973

♦ ARV73

♣ V5

♠ ADV6

♥ 2

♦ AV732

♣ 854

♠ RD73

♥ AV62

♦

♣ AV852

9. Donnes à travailler :

Pour chaque donne indiquer la ligne de jeu employée et le timing.



Donne 1 :

♠ A432	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 432	Sud donneur joue 4 Cœurs.			
♦ 32	Entame du Valet de Carreau. Sur l'As de cœur, Ouest			
♣ A432	défausse un Pique. A vous !			

♠ 9
♥ AR8765
♦ ARD
♣ 765



Donne 2 :

♠ 98652	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 97	Sud donneur joue 6 Piques.			
♦ AV109	Entame Dame de Trèfle. Sur l'As de pique, Ouest			
♣ A2	défausse. A vous !			

♠ ARD10
♥ ARD10
♦ R3
♣ 876



Donne 3 :

♠ D53	Sud	Ouest	Nord	Est
♥ 863	2♣	passee	2♦	passee
♦ DV73	2SA	passee	3SA	Fin

♣ 874

Entame du 6 de pique. A vous !



♠ A108

♥ AR2

♦ A54

♣ AR52

Bibliographie :

La Majeure 5^{ème} et tous ses secrets : Philippe SOULET & Thierry ROUFLET

Cours de compétition : Jean Paul BALIAN

Testez vos enchères : Promenade en Majeure 5^{ème} de Robert BERTHE

Améliorez efficacité : Patrick BURTIN

Le bridgeur N° 853 : les interventions, *Le New Deal* de Michel BESSIS