

CLUB DE BRIDGE LOBBES

LES CONTRES : PUNITIF / D'APPEL / NEGATIF

LE CONTRE PUNITIF

Le contexte ?

Le contre punitif apparaît à la fin d'une séquence d'enchères.

Il est utilisé lorsque le camp adverse a fait une enchère que vous jugez trop élevée ou risquée.

En choisissant de contrer, vous signalez à votre partenaire que vous avez une main suffisamment forte pour espérer que l'enchère adverse échoue, ce qui pourrait vous rapporter des points de pénalité

Un exemple ?

Le camp Nord/Sud pourrait facilement réaliser 4 Piques.

Mais le camp Est/Ouest propose une enchère 5 Carreaux.

Le camp Nord/Sud va « contrer », car il estime que 5 Carreaux n'aboutira pas.

Petit rappel : la réussite de 4 Piques par Nord/Sud aurait rapporté 420 points en non vulnérable ou 620 points en vulnérable.

Résultat du camp Est/Ouest ?

Moins 4 levées.

Moins 800 points si non vulnérable ou **moins 1.100 points si vulnérable.**

Moins 3 levées.

Moins 500 points si non vulnérable ou **moins 800 points si vulnérable.**

Moins 2 levées.

Moins 300 points si non vulnérable ou **moins 500 points si vulnérable.**

Moins 1 levée.

Moins 100 points si non vulnérable ou **moins 200 points si vulnérable.**

Pour que la manche 5 Carreaux jouée par Est/Ouest soit avantageuse pour eux, il faut moins 2 levées en non vulnérable ou moins 1 levée.

A partir de moins 3 levées, cette manche proposée n'est plus rentable pour Est/Ouest.

LE CONTRE D'APPEL

Le contexte ?

Le contre d'appel est utilisé lorsqu'un adversaire ouvre la première enchère et que vous possédez une main suffisamment forte pour intervenir, mais sans avoir de couleur longue spécifique à annoncer immédiatement.

Contrairement au contre punitif, qui vise à sanctionner l'adversaire, le contre d'appel sert à découvrir le meilleur contrat pour votre camp et à montrer la force de votre main de manière économique.

Force minimale ?

Généralement au moins 12 points H pour intervenir derrière une ouverture mineure, et 12 points H avec 4 cartes dans l'autre majeure après une ouverture majeure.

Distribution ?

Idéalement 4 cartes dans chacune des couleurs non annoncées et un singleton dans la couleur d'ouverture.

Les mains tricolores avec un singleton dans la couleur d'ouverture sont particulièrement adaptées.

Réponse obligatoire du partenaire ?

Le partenaire doit répondre à ce contre, même avec 0 point, en nommant une couleur autre que celle de l'ouverture.

LE CONTRE NEGATIF

Le contexte ?

Le contre négatif est utilisé lorsqu'un adversaire est intervenu immédiatement après l'ouverture de votre partenaire.

Contrairement au contre punitif, qui vise à sanctionner l'adversaire, le contre négatif sert à découvrir le meilleur contrat pour votre camp alors qu'une autre enchère naturelle n'aurait pas pu être proposée.

Un exemple ?

Votre partenaire ouvre d'un Trèfle ou d'un Carreau et le joueur du camp adverse intervient immédiatement en proposant 1 Pique.

Vous aviez 4 cartes à Cœurs dans votre main et 9H.

Sans l'intervention du joueur adverse, vous vous apprêtiez à proposer 1 Cœur : présence dans votre main d'une majeure 4^{ième}.

Vous ne pouvez pas annoncer 2 Cœurs car cela signifierait pour votre partenaire le message suivant : je détiens 5 cartes à Cœurs.

Ce qui n'est pas la réalité ...

Cela serait dommage de passer après l'intervention du joueur adverse.

Votre partenaire a ouvert (12H ou plus) et vous comptabilisez 9H.

Il y a probablement un contrat à réaliser dans votre camp !

Dans ce cas vous allez annoncer « contre ».

Votre partenaire devra comprendre qu'il s'agit d'un contre négatif, lui signifiant que vous avez des points et 4 cartes à Cœurs. Il pourra donc choisir parmi les deux autres couleurs pas encore annoncées.

Un exemple ?

Nord (votre partenaire) : 1T

Est : 1P

Sud (vous) : contre (négatif)

Ouest : passe

Pour sa deuxième enchère Nord aura donc le choix entre les couleurs Carreaux et Cœurs.

FORMATEUR ET RESPONSABLE
STEENS Christian