

LE CONTRE D'APPEL (1)

Le *contre*, abrégé de « je contre », est, dans la règle du bridge, une enchère punitive qui double les points et les levées d'un contrat réussi, et qui sanctionne sévèrement les contrats chutés. Depuis longtemps, on s'est rendu compte que contrer ne servait à rien dans de très multiples circonstances. On a donc « récupéré » ces *contre* pour en faire des conventions. L'étude des *contre* est un chapitre passionnant au bridge qui donne parfois lieu à d'importantes disputes : tel ou tel *contre* est-il punitif ou conventionnel ?

Généralités sur le « contre » d'appel direct :

- Le contre d'appel sert à traiter certaines mains que l'on aurait ouvert, si l'on n'avait été devancé par un adversaire. A droite, on aurait ouvert d'1♣. Mais que dire si l'adversaire ouvre devant vous d'1♦ ?
- Rappel : « Je contre » est en principe punitif. Cependant :
 - L'utilité d'un « contre » au niveau de 1 est douteuse, et exceptionnelle.
 - On a donc décidé d'utiliser ce « contre » pour une convention dite : « le contre d'appel ».
- Attention : il s'agit ici du seul « contre » prononcé directement après l'ouverture adverse : Ex. : 1♥ - X.
 - Le « contre » après 2 « passe » (Ex. : 1♦ - P - P - X) s'appelle le « contre de réveil »¹.

♠ R D 7 5
♥ A 9 4 2
♦ 7 2
♣ A V 10

Principe du « contre » (X) direct :

- Indique au minimum la force d'une ouverture, sans *intervention directe* possible.
- Demande à son partenaire de nommer n'importe quelle couleur (sauf celle de l'ouverture !) :
 - Le partenaire ne peut pas se dérober au contre : il est obligé de répondre, même avec 0 point.

Principe : **Priorité à l'intervention directe sur le contre.**

Les conditions d'emploi du « contre » d'appel :

- ATTENTION : l'emploi du « CONTRE » est dangereux :
 - Le partenaire, obligé de répondre, peut avoir 0 point !
- Il y a donc des conditions draconiennes pour son emploi. Pour vous en souvenir :

♠ A V 9 2
♥ R V 8 4
♦ 6
♣ A D 6 3

Principe : **Contrez si vous supportez n'importe quelle réponse du partenaire !**

- La main ci-dessus à droite est une main idéale sur l'ouverture d'1♦ :
 - En effet, que le partenaire, sur votre X, vous dise 1♥, 1♠, ou 2♣, vous aurez le fit (pas les points !)
- Bien sûr, on aura rarement justement une main justement 4441 après l'ouverture dans votre singleton :
 - On a donc assoupli les conditions d'emploi (attention, danger !) :
 - ▶ On est plus souple pour la distribution avec davantage de points.
 - ▶ On est aussi moins regardant si l'on possède des couleurs majeures.
- A droite, le minimum pour contrer 1♥. Conditions générales pour le X :
 - 2 couleurs 4^{èmes} et 1 couleur 3^{ème}, avec toujours une majeure 4^{ème}. Donc :
 - ▶ Sur ouverture mineure, 7 cartes en majeures au moins.
 - ▶ Sur ouverture majeure, l'autre majeure 4^{ème}.
 - ▶ Jamais plus de 2 cartes dans la couleur d'ouverture (souvent oublié !).

♠ A 10 7 3
♥ A 3
♦ R V 8 4
♣ V 7 2

Pour contrer d'appel, toujours 7 cartes en majeures (sur ouverture mineure),
ou l'autre majeure 4^{ème} (sur ouverture majeure).

Toujours une courte (max. 2 cartes) dans la couleur d'ouverture.

- Exception admise : avec un 4-4 majeur, l'importance du fit majeur est telle qu'on admet 3 cartes dans l'ouverture mineure (donc 2 cartes dans l'autre mineure, ex. sur 1♣, ♠AV85 ♥RD73 ♦R3 ♣872 : X).
- De même, à partir de 16H, avec 2 petites cartes dans l'ouverture, 1SA impossible faute d'arrêt. OK pour X avec 3 cartes seulement dans l'autre majeure. Ex., sur 1♥, ♠AV4 ♥84 ♦AD72 ♣AV102 : X.

Principes : X avec 13 à 15H, conditions strictes ; avec 16 à 18H, conditions assouplies ;
Avec 19HL ou plus, on CONTRE toutes distributions.

¹ Le « contre de réveil » sera étudié ultérieurement. Mêmes principes, mais avec 4 points de moins.