

LES « CONTRE » DE L'OUVREUR (1)

Nous n'aborderons que le « contre » inaugurant le deuxième tour d'enchères, le plus intéressant. Il peut exister dans cinq circonstances :

Sud	Ouest	Nord	Est
1x	1y	pas	pas
<u>X</u>			

Fig. 1

Sud	Ouest	Nord	Est
1x	1y	pas	1z
<u>X</u>			

Fig. 2

Sud	Ouest	Nord	Est
1w	1x	1y	1z
<u>X</u>			

Fig. 3

Sud	Ouest	Nord	Est
1x	pas	1y	1z
<u>X</u>			

Fig. 4

Sud	Ouest	Nord	Est
1x	pas	pas	1y
<u>X</u>			

Fig. 5

Chacune de ces séquences mériterait un long développement. Nous nous contenterons de souligner les points importants qui doivent être le point de départ de notre raisonnement.

Généralités, qui s'appliquent dans tous les cas :

- Contre indique toujours qu'il n'y a pas d'enchère naturelle, pouvant par exemple mener à la manche ou à un bon contrat partiel. Priorité, bien sûr, à l'enchère naturelle (sauf désir de punition : attention !).
- Le raisonnement est toujours basé sur la valeur possible du jeu de son partenaire Nord :
 - Dans les cas des figures 3 et 4, Nord a parlé : au moins 8HL(D) en 3 et 5HL (ou 6HLD) en 4.
 - Dans les cas 1 et 2, Nord a un nombre de points inconnu : en effet, il n'a peut-être que la couleur y.
 - Dans le cas 5, au contraire, il possède au plus 4 ou 5HL.

Principe : **Priorité aux enchères naturelles, sauf espoir de punition.**

Le réveil de l'ouvreur (fig. 1) :

Le n°2 est intervenu par une couleur, les n°3 et 4 ont passé :

Le contre de réveil est la redemande la plus fréquente de l'ouvreur. On l'emploiera dans 2 circonstances :

- Avec la possibilité d'une transformation punitive de son partenaire (« passe Blanche-Neige »).
 - Remarque : les chances que le n°3 ait passé dans l'espoir d'un contre (passe-trappe = passe Blanche-Neige) sont d'autant plus élevées que l'ouvreur est court dans l'intervention.
 - On se doit donc de contrer dès que l'on ne possède que deux cartes ou moins dans celle-ci :
 - ▶ Exemple : Sud ♠R105 ♥A1043 ♦AD96 ♣V2. Ouverture 1♦, suivi de 2 passe : Contre (idéal).
 - ▶ Si Nord possède : ♠DV3 ♥D2 ♦R74 ♣R10973, il aura passé dans l'espoir de ce contre !
 - ▶ Passe, pour Nord, est une meilleure enchère que 2SA, surtout si les adversaires sont vulnérables : au deuxième tour, il passe à nouveau, avec délectation !
- Lorsque l'on supporte une réponse de son partenaire dans n'importe quelle couleur non nommée :
 - Ici encore, il vaut donc mieux ne posséder que deux cartes au plus dans l'intervention.
 - ▶ L'exemple est le même que tout à l'heure : Sud ♠R105 ♥A1043 ♦AD96 ♣V2. Ouverture 1♦, suivi de 2 passe : le contre est idéal. Nord pourra soit passer (voir ci-dessus), soit reparler.
 - Remarque (importante) : 3 cartes dans les majeures (ou l'autre majeure) suffisent.

Principe : Lors de son réveil, l'ouvreur doit systématiquement penser à la possibilité d'un « passe Blanche-neige ». Il doit donc le plus possible réveiller par « contre ». Ce contre se fait à partir de 12H (ouverture minimale, 2 cartes max dans l'ouverture).

Le n°2 est intervenu par 1SA, les n°3 et 4 ont passé :

Il est évidemment inintéressant ici de réveiller avec des points « soumis » : Contre (ouverture mineure) devient une convention.

- Contre (en réveil) montre conventionnellement une main comportant les 2 majeures 4èmes, donc une jolie main tricolore.
 - Exemple : ♠RD105 ♥A1043 ♦AD963 ♣- → Contre.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♣/♦	1SA	pas	pas
<u>X</u>			

Principe : Après intervention par 1SA sur une mineure d'ouverture, le réveil par « contre » indique un tricolore élégant avec les deux majeures quatrièmes.