

## CONTRE INDICATEUR D'ENTAME

Dans de nombreux cas, contrer une manche ou surtout un chelem dans la perspective d'encaisser une chute juteuse est une idée assez saugrenue, pour différentes raisons : 1°) généralement, l'adversaire ne fait pas plus d'une de chute ; 2°) vous ne ferez pas toujours les levées escomptées (chicane) ; 3°) l'information peut profiter à un bon déclarant.

### Principe général du contre d'entame :

- Le contre demande au partenaire une entame spécifique qu'il n'aurait généralement pas trouvée seul.

### Le contre d'une enchère artificielle :

- Ce contre, qui n'a aucun sens en soi, est évidemment une indication d'entame. Mais attention ! :
- Il s'utilise après Stayman, Texas, les relais à 2♣, etc. et dans ce cas indique une couleur réelle.
  - Il est essentiel qu'en dehors de l'entame, ce contre promette une couleur défensive.
    - ▶ Sans cela, il pourrait venir à l'idée de l'adversaire de vous contrer punitif lui-même !
    - ▶ De plus, dans certains cas, votre partenaire, bien fitté, défendra dans la couleur contrée.

**Principe : Le contre d'une enchère artificielle à bas palier indique une couleur réelle.**

- Ce principe est bien souvent oublié, surtout en club, le contre sachant bien que les adversaires ne penseront pas à abandonner leurs enchères pour le contrer en « arroseur arrosé » !
  - En compétition, en revanche, ça existe : cela commence par un surcontre...
- Le contre à haut palier, en revanche, ne peut plus servir à défendre et ne fait qu'indiquer une entame.
  - Exemples : Le contre d'une réponse au Blackwood, ou d'une enchère de contrôle.
    - ▶ Ils demandent au partenaire d'entamer dans cette couleur.

### Le contre indicateur d'entame dans les contrats à SA :

- Le contre de la séquence simple 1SA-3SA indique une couleur autonome qu'il faut deviner :+
  - En général, il s'agit plutôt d'une courte sans honneur chez l'entameur.
  - Sans entame évidente, il est d'usage d'entamer ♠, surtout si l'entameur n'y possède rien.

**Principe : Après 1SA-3SA, le contre demande plutôt l'entame ♠.**

- Si la défense a nommé une couleur, le contre confirme et demande l'entame dans cette couleur.
- Si la défense a nommé deux couleurs, le contre demande l'entame dans la couleur de l'entameur.
- Sans couleur nommée par la défense, le contre demande l'entame dans la première couleur du mort.

**Principe : Si le camp du déclarant a nommé plusieurs couleurs, le contre réclame l'entame dans la 1<sup>ère</sup> couleur du mort.**

### Le contre Lightner :

Du nom de Theodore Lightner (1893-1981), champion américain qui a nommé ce contre particulier.

- Il est utilisé contre les contrats à la couleur, et singulièrement contre les chelems :
  - Il est en effet inutile de contrer un chelem dûment exploré par l'équipe déclarante.
    - ▶ Ce contre pourra évidemment être annoncé également en cas de chute certaine.
    - ▶ Mais l'entameur doit agir en pensant au contre *Lightner*.
- Ce contre demande au partenaire une entame inhabituelle :
  - En général dans le but de couper immédiatement (chicane), avec une levée annexe.
- Essayez de localiser la couleur ou votre partenaire coupe, souvent une de vos couleurs plutôt longues :
  - Sont exclues les couleurs d'atout et la couleur d'intervention du partenaire (s'il y en a une).
  - Entamez dans une couleur nommée par l'adversaire.
    - ▶ La deuxième couleur de l'ouvreur est souvent favorite.
    - ▶ Sans indication particulière, la 1<sup>ère</sup> couleur du mort.
- Attention tout de même, danger !
  - L'adversaire peut surcontrer et gagner, changer de couleur ou se réfugier à SA...

**Principe : Le contre Lightner est utilisé dans les contrats à la couleur, contre les chelems : il demande une entame insolite, excluant l'atout et la couleur du partenaire.**