

LES « CONTRE » DE L'OUVREUR (2)

Les quatre joueurs ont parlé (fig. 3) :

- Quelle que soit la séquence, classiquement :
 - La séquence n'étant pas forcing (le n°4 a parlé) :
 - ▶ Contre indique une main de deuxième zone, 16HL et plus, forcing, sans meilleure enchère.
- De plus en plus de joueurs utilisent différemment cette enchère si Nord a mentionné une couleur :
 - Elle montre, à partir de l'ouverture (12H seulement), 3 cartes dans la réponse du partenaire.
 - ▶ Cette façon de faire, moderne, est une convention qui doit être alertée.
- Et si Nord a dit 1SA, contre montre une main de 2^{ème} zone (16-18HL) :
 - Si l'adversaire s'est fitté, Sud a une courte (singleton ou chicane) dans la couleur des adversaires.
 - S'il n'est pas fitté, le contre est à tendance punitive, avec un intérêt dans la 4^{ème} couleur.
 - ▶ Bien sûr, en cas de passse du n°2 Ouest, Nord peut transformer facilement ce contre en passant !

Principe (classique) : Contre montre une main de deuxième zone (rare).

Principe (moderne) : Contre montre trois cartes dans la couleur du n°3 (alerter).

Le n°4 est intervenu « en sandwich » (fig.4) :

- Si Nord est resté au palier de 1, contre est d'appel.
- Après un 2 sur 1, classiquement, le contre est punitif !
- Aujourd'hui, le bridge moderne évolue et de plus en plus de joueurs de haut niveau ont pensé qu'il était plus intéressant que ce soit un contre d'appel. Vous possédez en Sud : ♠ADV65 ♥8 ♦A74 ♣RD95 :
 - Si le contre est punitif, vous devez choisir avec cette main entre 2 enchères : 3♣ ou 3♦, peu explicites :
 - ▶ Vous diriez aussi bien 3♣ avec ♠ADV65 ♥8 ♦73 ♣RD842 ou 3♦ avec ♠AD842 ♥74 ♦RV62 ♣D5.
 - Si contre signifie plutôt une jolie main de 2^{ème} zone, vous décrivez parfaitement votre main.

Principe (moderne) : Après intervention en sandwich sur un 2 sur 1, contre est d'appel (alerter).

- Mais alors comment peut-on punir l'adversaire : en PASSANT ! En effet :

- 2 sur 1 est auto-forcing, Nord reparlera, et souvent par un contre d'appel, rapidement transformé !
 - ▶ Exemple : vous avez ♠ADV65 ♥RD94 ♦2 ♣R83.
 - ▶ La séquence présentée à droite vient toute seule...

Sud	Ouest	Nord	Est
1♠	passse	2♦	2♥
<u>passse</u>	passse	X	passse
<u>passse</u>	passse		

Principe : N'oubliez pas le passe « Blanche-Neige » à plus haut palier...

Le n°4 a réveillé (fig.5) les enchères :

Ici, le partenaire de l'ouvreur a passé, indiquant une main de 0 à 4HL, voire 5HL (à 6HL, il aurait parlé).

L'adversaire est majoritaire en points jusqu'à 16H au moins, les espoirs de manche sont le plus souvent nuls.

- Le contre, comme toute autre enchère, montrera donc au moins une main de 2^{ème} zone, compétitive :
 - Contre d'appel, même sur un réveil à SA, avec un bon soutien dans les majeures non nommées.
 - ▶ Exemple, après un réveil à 1SA, avec en Sud ♠AD63 ♥AR107 ♦AV95 ♣2 → Contre.

Principe : Après un réveil, le contre de l'ouvreur est d'appel, avec les majeures non nommées.

Les deux adversaires ont parlé, le répondant a passé (fig.2) :

C'est tout simplement un cas particulier du cas de la fig. 1, où le partenaire a passé sur l'intervention du n°2.

On ignore (dans un premier temps), le nombre de points du répondant, qui a peut-être fait un « contre muet » (= passe Blanche-neige = passe-trappe). L'enchère du n°4 vient diminuer nettement l'intérêt de cette stratégie...

- Le contre de l'ouvreur correspond ici à une main forte, voire très forte :
 - Il garantit un soutien dans les couleurs non nommées.
 - Il y a donc forcément une courte dans la couleur d'intervention (surtout si elle est fittée).

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	1♠	passse	2♣
<u>X</u>			