

## 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
<b>X</b>			

Fig. 2

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

Fig. 1

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

Fig. 3

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

Fig. 4

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

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♦, intervention ♣, 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♦, intervention 2♣ suivie de 2 passe : le contre est idéal. Nord pourra donc soit passer, 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'intervention).

#### 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
<b>X</b>			

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