

# QUAND CONTRER (PUNITIF) EN TPP ?

## Introduction :

### En match par 4 :

- Il est rare de se battre contre un **contrat partiel**, et il ne faut pas contrer l'adversaire sans certitude de faire chuter, le risque de « filer » la manche étant trop important.
- Au contraire, contrer une manche ne coûte pas trop cher devant le bénéfice d'une pénalité lourde, surtout si les adversaires sont vulnérables :
  - 4♥/♠ contré égal rapporte 150 points au déclarant. 4♥/♠ contré -1 coûte 200, et -2 coûte 500 :
    - ▶ La chance pour le défenseur (le contreur) de ramasser 5 pts (-1) ou 11 pts imp (-2) contre un coût de 4 pts (=) vaut le risque. Le contre d'une manche en match par 4 est donc assez facile.
  - Par ailleurs, l'adversaire ne voulant pas risquer d'« empailler » une manche, l'appellera donc avec environ 50% de chances de la gagner. Il appellera 3SA avec 25, mais aussi parfois avec 24HL.
  - ▶ Une manche déplace 6 ou 10 imp, un chelem 11 ou 13 imp, il ne faut donc pas les rater...
- Si l'on contre toutes les manches qui sont appelées avec 25H exactement (ou 27HLD à la couleur), qui ont donc une chance sur deux de gagner, au bout de 20 manches contrées, on a le résultat suivant :
  - 10 manches réussies : 40 pts pour le déclarant.
  - 5 manches perdues NV : 30 pts + 5 manches perdues V : 50 pts. Au total : 80 pts, soit le double !
- Conclusion : en match par 4 on peut contrer toutes les manches à 25H, surtout vulnérables.
  - Le problème, c'est que le score du contre est moins favorable pour les manches à 26H ou 27H.
  - ▶ Et il est bien difficile de connaître le nombre exact des points adverses...

Principe : En match par 4, on contre les manches « tendues », on ne contre pas les partiels.

### En match par paires, la logique est différente :

- Le **contrat partiel** est aussi important qu'une manche et il convient de battre ou d'égaliser le champ :
- Ici, contrer une manche appelée librement est rare, car le champ a horreur de chuter. Et en effet :
  - Une manche est rarement « tendue », car un partiel peut parfaitement rapporter un top.

Principe : En TPP, on ne contre pas une manche appelée librement, mais on peut contrer souvent les partielles compétitives.

### Les scores à battre en TPP :

#### Le fameux 110 (et 140) :

- Ce score (contrats de 2♥/♠ ou 3♣/♦), avec celui de 140 pour 3♥/♠, est capital en TPP.
  - En effet, 110 (ou 140) n'est battu, en « sacrifice » que par 3 de chute NV et 2 de chute V !
    - ▶ Si la défense n'avait pas peur d'un Contre, elle surenchérait presque toujours<sup>1</sup> !
- Rappel (évident) : les adversaires s'arrêtent à 2♥/♠, votre camp a évidemment quelques points !
  - Pour peu que vous ayez 8 atouts, vous ne chuterez pas beaucoup au niveau de 2, et de 2 levées au plus au niveau de 3. Pensez-y en permanence...
  - C'est la raison pour laquelle il convient toujours de tenter de réveiller si l'adversaire s'arrête à 2 !
    - ▶ Bien sûr, vous n'aurez pas toujours une répartition suffisamment alléchante.

Principe : En TPP, on s'efforce de ne pas « laisser jouer » 2♥/♠, le réveil (anticipé ou non) devant être très facile et courant.

- Inversement, si vous aviez l'intention de vous arrêter à 2♥/♠, ne vous précipitez pas sur une surenchère, mais pensez à un éventuel Contre. Exemple :

- Main de Sud : ♠ R 5 3            Personne vulnérable  
                  ♥ 8 6 2  
                  ♦ A 8 7 2  
                  ♣ D 4 2

S	O	N	E
		1♠	-
2♠	-	-	X
-	3♥	-	-
?			

- Vous n'êtes pas du tout sûr de réaliser 3♠, et les adversaires peuvent chuter : contrez !

**T.S.V.P.**

<sup>1</sup> C'est exactement ce que je fais souvent : évidemment, cela dépend du « paysage » !  
Cours d'Olivier CHAILLEY

## Remarques importantes :

- Bien entendu, **ne contre pas en match par 4**, le risque de « filer » une manche est bien trop grand.
- Voici les scores possibles, en TPP, avec les différentes options :
  - Les adversaires gagnent, **contrés** : 630 dans leur colonne. **Vous récoltez un zéro plein.**
  - Les adversaires gagnent, **non contrés** (vous avez été pusillanime ?): 140 dans leur colonne.
    - ▶ Vous comptez, comme le champ, gagner 110 dans la vôtre. La note est donc **proche de zéro** :
    - ▶ En effet, seules les rares autres tables qui auront été « victimes » de « 3♥ égal » feront mieux.
  - Les adversaires chutent d'une levée, **non contrés** : vous marquez 50 (au lieu de 110) : **petite note** !
  - Les adversaires chutent d'une levée, **contrés** : vous marquez 100 (au lieu de 110) :
    - ▶ Note légèrement meilleure, plus près de 35% peut-être.
  - Les adversaires chutent de 2, **non contrés** : vous marquez de la même façon 35%.
  - Les adversaires chutent de 2, **contrés** : vous marquez 300, qui est incontestablement un top !
- Vous voyez qu'au total, **dans les 5 premiers cas**, vous marquez une très mauvaise note (35% max).
- Le seul moyen d'avoir **une chance de top** est donc évidemment de **contrer systématiquement**.
- **Remarque essentielle** :
  - Ce contre est **indépendant** de la nature de votre main ! **Vous devez contrer sans regarder** !
    - ▶ Il n'est nullement besoin d'avoir des « levées de défense », il s'agit d'une **attitude statistique** !

**Principe : Contre un espoir de marquer 110 (ou 140) en TPP, si l'adversaire vous vole votre contrat, une seule attitude, quelle que soit votre main : CONTREZ !**

- Le calcul montre que même si votre « contre » ne paye qu'une fois sur 3, vous êtes encore bénéficiaire !

## Rôle de la vulnérabilité :

- Lorsque l'adversaire est vulnérable, **une seule levée de chute** (contrée) permet d'espérer un top :
  - Si vous n'avez pas contré vous marquez 100, **vous avez donc un zéro** (vous vouliez marquer 110).
  - Avec votre Contre, vous marquez 200, ce qui vous assure **un top**.

**Principe : Contre un partiel, surtout si l'adversaire est vulnérable, contrer le contrat compétitif au niveau de 3 est le seul moyen de transformer un zéro en top.**

## Lors des enchères compétitives, le contre d'une manche est fréquent :

- Ici, le principe est le même en TPP et en match par 4, avec une modération importante (rappel) :
  - En TPP, on ne contre pas les manches demandées **librement**, car elles ne sont pas tendues.
    - ▶ Le seul cas de Contre est une forte opposition à l'atout : 3 levées au moins.

## 3 cas différents en compétitives (identiques en TPP et en match par 4) :

- 1) Notre camp est majoritaire en points H (**attaque**, au moins 22 contre 18) : on contre TOUJOURS.
  - En effet, l'adversaire est considéré et se considère comme étant en sacrifice :
    - ▶ Il **s'attend donc à être contré** ! Par ailleurs :
  - Il n'y a aucun autre moyen d'espérer un top, car sans le contre, il peut chuter impunément !
    - ▶ Contre une manche chez nous à 620, sans contre, **il est gagnant jusqu'à 12 de chute** !

**Principe : Lorsque l'adversaire est minoritaire en points d'honneurs (jusqu'à 18H), on contre systématiquement (même sans opposition à l'atout !)**

- 2°) Inversement, notre camp est minoritaire en points (**défense**) : nous nous attendons à être contrés.
  - Si l'adversaire emporte le contrat, on ne contre qu'avec **une forte opposition à l'atout** : 3+ levées.

**Principe : Lorsque l'adversaire est majoritaire en points (à partir de 22H), on contre seulement avec une forte opposition à l'atout (3 levées au moins)**

- 3°) Les deux camps ont le même nombre de points (**attaque-défense**) : 19-21, 20-20 ou 21-19 :
  - On rajoute les cas où l'on ne sait pas qui est en attaque ou en défense. Ex : 1♥-1♠-4♥-4♠-fin.
  - On ne peut contrer qu'avec une **certaine opposition à l'atout**, 2 levées au moins.

**Principe : A égalité de compétitives, on ne contre qu'avec une bonne opposition à l'atout (2 levées certaines)**