

Les contres

Contres punitifs

À l'origine, tous les contres étaient punitifs. Ils ont été peu à peu détournés pour exprimer des mains particulières, difficilement descriptibles en enchères classiques. Ainsi sont nés les contres d'appel et les contres coopératifs.

Il n'en reste pas moins qu'un contre d'appel peut toujours être transformé en punitif par l'adversaire du contreur.

Sont considérés comme punitifs :

- Les contres à partir de l'enchère de 4♥
- Le contre d'un des deux joueurs d'une paire ayant exprimé un fit
- Le contre d'un des deux joueurs d'une paire qui aura exprimé un total de points élevé
- Le contre d'une annonce conventionnelle (il demandera souvent l'entame)
- Le contre Lightner (voir ci-dessous)

Contres d'appel

Les autres contres seront des contres d'appel qui demanderont au partenaire du contreur de produire une enchère en nommant une couleur censée être fittée dans la ligne, sa meilleure couleur, SA...

Si l'adversaire situé à gauche du contreur produit une enchère, le partenaire du contreur est libéré de parole. Il n'enchérira qu'avec une main intéressante.

Après ouverture en mineure et intervention par 1♠, le contre du répondant est un contre "Spoutnik" montrant 4 ♥ (ou plus non exprimables par manque de points) et 8 points et plus.

- Le Spoutnik généralisé ne garantit pas 4 cartes à ♥.
- Pour contrer une ouverture en mineure, il faut posséder les points d'ouverture et au moins 4 -3 dans les majeures ou 17 H.
- Pour contrer une ouverture en majeure, il faut posséder les points d'ouverture et 4 cartes dans l'autre majeure ou 17 H.
- Le contre du joueur placé en sandwich demande à son partenaire une enchère dans une des couleurs non nommées.

Contre coopératif

Lorsqu'après ouverture par un des joueurs d'une paire, réponse par un changement de couleur de son partenaire et intervention du joueur n°4, l'ouvreur contre, il exprime en général un demi-soutien dans la couleur de réponse.

Ex :

| S | O | N | E |
|----|---|----|----|
| 1♣ | - | 1♠ | 2♥ |
| X | | | |

Le contre de Sud montre 3 cartes à ♠.

Contre Lightner

Le contre Lightner (du nom du champion américain Théodore Lightner) est employé contre un chelem à la couleur pour suggérer au partenaire une entame particulière et anormale. Le contreur possède souvent une chicane dans la couleur désirée.

L'entameur devra s'abstenir d'entamer

- atout,
- la couleur nommée (et fittée) par le camp défendant,
- la couleur verte (non nommée au cours des enchères).