

CONTRER PUNITIF

La grande majorité des contres sont d'appel

Pour punir vos adversaires :

1/ Passer sur un contre d'appel

2/ Contrer une intervention à SA adverse

3/ Votre partenaire a fait un barrage => les X sont punitifs

4/ Les adversaires sont à un palier très élevé (4P ou +) les contres montrent juste un jeu fort.

Pour punir à bas palier vous devez avoir une forte opposition dans la couleur d'atout adverse.

Attention, tous les contrats contré et fait, à partir de 2C, donne la prime de manche.

Au jeu de la carte en défense contre un contrat contré, n'hésitez pas à jouer et entamer atout.

CONTRE D'APPEL ET REPONSES

Le X montre du jeu (12+) et demande au partenaire d'annoncer sa longue :

- Au palier le plus bas avec un jeu faible (0 – 7)**
- A saut avec un jeu moyen (8 – 10)**
- En transitant par un cue-bid avec un jeu fort (11+).
Le cue-bid est autoforcing.**
- Les SA sont naturels et montrent à minima un espoir de manche.**

CONTRER POUR L'ENTAME

CONTRER UNE ENCHERE ARTIFICIELLE :

Stayman, Roudi, Drury, Texas, contrôle, Blackwood, 4ème forcing, cue-bid...

CONTRER 3SA :

Contrer 3SA demande généralement d'entamer dans la couleur annoncée par le mort.

CONTRER LIGHTNER :

Contrer un chelem à l'atout sous-entend une coupe franche et demande une entame atypique.

