

# Les ateliers du PLM



**Dimanche 15 juin**

## **POUR OU CONTRE ?**

**Le contre de mon partenaire  
est-il d'appel ou punitif ?**

Animation : Alexandre Debernardi et Vincent Romiguière

Dans ce qui suit, les quatre joueurs sont appelés "l'ouvreur", "le joueur N°2", "le répondant" et "le joueur N°4". Par simplification de langage, on parlera du "camp de l'ouvreur" et du "camp de la défense" (les joueurs N°2 et 4), sans rapport avec le camp qui sera finalement en défense dans le jeu de la carte.

Pour faciliter la lecture, nous avons toujours placé l'ouvreur en Ouest :

S	O	N	E
N°4	Ouvreur	N°2	Répondant

## **SOMMAIRE**

### 1. LES CONTRE DU CAMP DE LA DÉFENSE.

#### 1.1. Au 1<sup>er</sup> tour d'enchères.

1.1.1. Du N°2, en intervention directe.

1.1.2. Du N°4.

#### 1.2. Au 2<sup>ème</sup> tour d'enchères.

1.2.1. Du N°2 en réveil (l'ouvreur a passé sur la réponse).

1.2.2. Du N°2, sur une 2<sup>ème</sup> enchère de l'ouvreur.

1.2.3. Du N°2, après un Contre de réveil du N°4.

1.2.4. Du N°4 en réveil (le répondant a passé au 2<sup>ème</sup> tour).

### 2. LES CONTRE DU CAMP DE L'OUVREUR APRÈS OUVERTURE D'1 À LA COULEUR.

2.1. Du répondant, sur intervention directe du N°2.

2.2. De l'ouvreur au 2<sup>ème</sup> tour, quand le répondant a passé.

2.3. De l'ouvreur au 2<sup>ème</sup> tour, sur une intervention du N°4 par une couleur.

2.4. Au 2<sup>ème</sup> tour, du répondant, sur une intervention du N°2.

### 3. LES CONTRE DU CAMP DE L'OUVREUR APRÈS OUVERTURE D'1 SA.

3.1. Du répondant

3.2. De l'ouvreur

### 4. LE CONTRE D'UNE ENCHÈRE ARTIFICIELLE.

# 1. LES CONTRE DU CAMP DE LA DÉFENSE.

## 1.1. Au 1<sup>er</sup> tour d'enchères.

1.1.1. Du N°2, en intervention directe.

S	O	N	E
	1x	contre	

Le contre d'appel par excellence, avec 12 H et plus, appel aux autres couleurs, en particulier à la ou aux majeures non nommées.

Toutes distributions à partir de 18 HL.

S	O	N	E
	4♠	contre	

Limite supérieure du contre d'appel sur l'ouverture, avec des levées de défense. Le partenaire ne répond que pour gagner.

S	O	N	E
	4♠	4 SA	

Appel pur et dur, chicane ou singleton à ♠.

S	O	N	E
	1 SA	contre	

Plusieurs options au choix.

– Punitif, avec une valeur d'ouverture et un unicolore de secours si le partenaire est trop faible pour passer (relais SOS à 2♣). C'est le contre Jaïs.

– D'appel, 5-4 mineure-majeure.

– D'appel, 5-4 ♥-mineure.

– Avec un unicolore indéterminé (dans le cadre du Landy surnois ou du DONT)...

– Le contre punitif avec 16-18 H réguliers a été abandonné.

1.1.2. Du N°4

– Sur un changement de couleur 1/1

S	O	N	E
contre	1♣	–	1♠

Appel aux deux autres couleurs, sans majeure 5<sup>ème</sup>. Ici, avec 4 cœurs et au moins 4 carreaux. N.B.

Le cue-bid de la couleur de gauche (2♣) est un bicolore 5-5 inverse offensif, nommer la couleur de droite (2♠) est naturel, 2 SA est un bicolore inverse défensif, barrage (6-5 si possible).

S	O	N	E
contre	1♣	1♥	1♠

Appel, avec 4 cartes dans la dernière couleur (carreau) et, par sécurité, 2 cartes dans la couleur du partenaire (cœur).

– Sur un soutien du répondant

S	O	N	E
contre	1 ♠	–	2/3/4 ♠

Appel.  
Principe 1 : pas de contre punitif avec les atouts mal placés.  
4 cartes dans l'autre majeure garanties.

S	O	N	E
contre	1 ♦	–	2/3/4 ♦

Appel.  
Sur un fit mineur, garantit 4-4 en majeures.

– Sur 1 SA du répondant

S	O	N	E
contre	1 ♠	–	1 SA

Appel aux (trois) autres couleurs.

S	O	N	E
contre	1 ♦	1 ♥	1 SA

Appel aux deux autres couleurs.

– Après passe du répondant, en réveil.

S	O	N	E
contre	1x	–	–

Appel  
– aux autres couleurs à partir de 7-8 H  
– toutes distributions à partir de 13 H.

Comme le contre d'appel en 2<sup>ème</sup>, en plus faible.

– Si le N°2 a contré.

S	O	N	E
contre	1 ♣	contre	1 ♥

Sur un changement de couleur adverse : punitif, dit "anti-psychique". On entre dans une séquence punitive.

S	O	N	E
contre	1 ♥	contre	2 ♥

Sur un fit adverse, appel. C'est le **recontre**.  
Ici, sur un fit majeur, appel aux mineures. Avec des piques, l'autre majeure, on aurait dit 2 ♠ (ou plus).

## 1.2. Au 2<sup>ème</sup> tour d'enchères.

### 1.2.1. Du N°2 en réveil (l'ouvreur a passé sur la réponse).

– Quand le répondant a soutenu.

S	O	N	E
–	1♥	–	3♥
–	–	contre	

Les adversaires sont fittés et s'arrêtent à une partielle : appel. On n'avait simplement pas la force de contrer au 1<sup>er</sup> tour.

S	O	N	E
–	1♠	–	4♠
–	–	contre	

Les adversaires sont à la manche : 100 % punitif.

– Quand le répondant a dit 1 SA.

S	O	N	E
–	1♠	–	1 SA
–	–	contre	

Punitif. Misfit adverse, misfit probable également chez soi !

On avait passé "Blanche-Neige" avec des ♠ et un jeu fort : partenaire, entamez ♠ !

- ♠ RV985
- ♥ V
- ♦ ADV
- ♣ RD73

### 1.2.2. Du N°2, sur une 2<sup>ème</sup> enchère de l'ouvreur.

– Quand l'ouvreur répète sa couleur.

S	O	N	E
–	1♠	–	1 SA
–	2♠	contre	

Comme ci-dessus, misfit adverse : punitif avec des ♠.

S	O	N	E
–	1♣	–	1♠
–	2♣	contre	

Appel aux 2 autres couleurs. Si l'on n'avait pas contré au 1<sup>er</sup> tour, c'était par manque de piques.

- ♠ 52
- ♥ AV64
- ♦ RV72
- ♣ AV9

S	O	N	E
–	1♥	–	2♥
–	3♥	contre	

Appel sur ce barrage inférieur à la manche. On anticipe le "passe" d'Est : réveil anticipé, avec environ 10 points. Si l'on n'avait pas contré au 1<sup>er</sup> tour, c'était par manque de points.

S	O	N	E
–	1♥	–	2/3♥
–	4♥	contre	

Punitif. Les adversaires sont à la manche. Avec des atouts bien placés.

– Quand l'ouvreur redemande 1 SA.

S	O	N	E
-	1♣ 1 SA	- contre	1♠

Appel aux 2 autres couleurs.  
Si l'on n'avait pas contré au 1<sup>er</sup> tour, c'était par manque de piques (cf. ci-dessus).

♠ 43  
♥ AR87  
♦ AV106  
♣ V92

- Quand l'ouvreur annonce une 2<sup>ème</sup> couleur sur la réponse d'1SA.

S	O	N	E
-	1♥ 2♦	- contre	1 SA

Appel aux 2 autres couleurs.  
Si l'on n'avait pas contré au 1<sup>er</sup> tour, c'était par manque de carreaux (cf. ci-dessus).

♠ AV85  
♥ RV3  
♦ 5  
♣ A9863

- Quand l'ouvreur soutient le répondant.

S	O	N	E
-	1♣ 2♥	- contre	1♥

Appel aux 2 autres couleurs.  
Si l'on n'avait pas contré au 1<sup>er</sup> tour, c'était par manque de cœurs (cf. ci-dessus).

### 1.2.3. Du N°2, après un Contre de réveil du N°4.

- Quand l'ouvreur répète sa couleur.

S	O	N	E
contre	1♠ 2♠	- contre	-

Appel. On a un peu de jeu, mais sans couleur annonçable à ce palier.  
Comme un Spoutnik généralisé.

♠ V54  
♥ A742  
♦ R9  
♣ D1063

Avec des piques, selon les vulnérabilités, soit on passe (et le partenaire va peut-être à nouveau contrer en réveil, que l'on transformera), soit on nomme SA.

– Quand l'ouvreur annonce une 2<sup>ème</sup> couleur.

S	O	N	E
	1♠	–	–
contre	2♣	contre	

Punitif.  
On aurait pu nommer librement une couleur.

- ♠ RV92
- ♥ 74
- ♦ A85
- ♣ DV54

– Quand l'ouvreur dit 1 SA.

S	O	N	E
	1♠	–	–
contre	1 SA	contre	

Punitif, avec des ♠. On aurait pu nommer librement une couleur.

#### 1.2.4. Du N°4 en réveil (le répondant a passé au 2<sup>ème</sup> tour).

– Quand l'ouvreur a soutenu le répondant.

S	O	N	E
	1♦	–	1♥
– contre	2♥	–	–

Appel aux deux autres couleurs.  
On n'avait pas contré au 1<sup>er</sup> tour par manque de points.

- ♠ DV63
- ♥ 76
- ♦ A62
- ♣ R853

– Quand l'ouvreur a répété sa couleur.

S	O	N	E
	1♥	–	1 SA
– contre	2♥	–	–

les cœurs de Sud seraient mal

Appel en réveil. On n'avait pas contré au 1<sup>er</sup> tour par manque de points.

Attention : ne pas confondre avec la situation vue plus haut (§ 1.2.2.) où Nord contraît 2♥ (punitif). Ici, placés.

- ♠ A864
- ♥ 9
- ♦ D1074
- ♣ R932

S	O	N	E
	1♦	–	1♠
– contre	2♦	–	–

facilement.

Appel à ♥, (à ♣) ... et à ♠ !

On n'avait pas contré au 1<sup>er</sup> tour car on était long dans la couleur de réponse (♠). Bien sûr, avec des ♦ (bien placés), le partenaire transformera

- ♠ AD1072
- ♥ AV94
- ♦ 2
- ♣ D86

– Quand l'ouvreur a annoncé une 2<sup>ème</sup> couleur.

S	O	N	E
	1♥	–	1 SA
– contre	2♦	–	–

Appel aux deux autres couleurs.

On n'avait pas contré au 1<sup>er</sup> tour (cf. § 1.1.2.) par manque de ♦ ou de points.

- ♠ RV63
- ♥ DV7
- ♦ 3
- ♣ RV842

S	O	N	E
	1♥	–	1♠
– contre	2♦	–	–

Appel à ♣... et à ♠, la couleur de réponse, comme ci-dessus.

On n'avait pas contré au 1<sup>er</sup> tour car on était long dans la couleur de réponse. Le partenaire

transformera avec plaisir et des ♦.

- ♠ RD1054
- ♥ A92
- ♦ 5
- ♣ RV65



## **2. LES CONTRE DU CAMP DE L'OUVREUR APRÈS OUVERTURE D'1 À LA COULEUR.**

### **2.1. Du répondant, sur intervention directe du N°2.**

#### 2.1.1. Sur intervention du N°2 par une couleur.

S	O	N	E
	1♣	1♠	contre

Appel. C'est le très classique Spoutnik simple, avec des ♥.

S	O	N	E
	1♥	2♣	contre

Spoutnik généralisé : du jeu, pas d'enchère naturelle.

S	O	N	E
	1♣	1♥	contre

Deux options incompatibles.

– Soit Spoutnik pour les mineures. Option la plus courante. Avec quatre piques, on dit 1♠.

– Soit contre dit "Lebel-Soulet", montrant

exactement quatre piques, l'enchère d'1♠ en promettant cinq.

#### 2.1.2. Sur intervention naturelle du N°2 à SA.

S	O	N	E
	1♦	1 SA	contre

Punitif, tendance misfitté avec le partenaire.

On entre dans une séquence punitive si un adversaire reparle.

S	O	N	E
	2♠	2 SA	contre

### **2.2. Au 2<sup>ème</sup> tour, de l'ouvreur quand le répondant a passé.**

S	O	N	E
	1♦	1♠	–
–	contre		

Appel. Contre "de réouverture" en réveil, avec une courte dans la couleur adverse, ou toutes distributions avec une main de 2<sup>ème</sup> zone.

Permet au partenaire de transformer si son passe était "Blanche-Neige".

S	O	N	E
1♠	1♦	–	–
	contre		

Appel sur le réveil adverse.

Contre de réouverture, avec une courte dans la couleur adverse et une main de 2<sup>ème</sup> zone.

S	O	N	E
2♥	1♣	1♥	–
	contre		

Appel sur le fit adverse.

Comme ci-dessus, courte adverse et 2<sup>ème</sup> zone.

### **2.3. De l'ouvreur au 2<sup>ème</sup> tour, sur intervention du N°4 par une couleur.**

2.3.1. Quand le répondant a répondu 1/1  
(sa réponse n'est pas autoforcing).

S	O	N	E
1♠	1♣ contre	–	1♥

Appel. Contre "de soutien" :  
– soit au moins 14-15 H avec trois cartes dans la majeure du partenaire,  
– soit toutes distributions, main forte sans

enchère naturelle.

- ♠ 10
- ♥ RD5
- ♦ RV73
- ♣ AV982

2.3.2. Quand le répondant a dit 1 SA.

S	O	N	E
2♥	1♠ contre	–	1 SA

Appel aux autres couleurs sans enchère naturelle,  
main de 2<sup>ème</sup> zone.

- ♠ AV754
- ♥ 8
- ♦ R102
- ♣ AR83

2.3.3. Quand le répondant a répondu 2/1  
(sa réponse est autoforcing).

S	O	N	E
2♦	1♥ contre	–	2♣

Punitif.  
Avec du jeu et une courte à ♦, soit on aura une enchère naturelle, soit il suffit d'attendre le réveil obligatoire du partenaire.

2.3.4. Quand le répondant a soutenu à 2 en majeure.

S	O	N	E
2♠	1♥ contre	–	2♥

Punitif.  
On avait toute la place pour une enchère d'essai (3♥ serait une enchère purement compétitive).

S	O	N	E
3♣	1♥ contre	–	2♥

Idem.  
On avait (juste) la place pour l'enchère d'essai de 3♦ (avec ou sans carreaux, essai généralisé).

S	O	N	E
3♦	1♥ contre	–	2♥

Appel. Contre "d'essai".  
Pas de place pour une enchère d'essai : contrer la remplace.  
3♥ reste compétitif.

**2.4. Au 2<sup>ème</sup> tour, du répondant sur une intervention du N°2.**

S	O	N	E
-	1♣ 1 SA	- 2♠	1♥ contre

Appel, sans enchère naturelle.

À partir de 10-11 H, suggère cinq cartes à ♥ (le contre équivaut alors à un Roudi).

S	O	N	E
-	1♦ 2♣	1♥ 2♥	1♠ contre

Idem. Suggère un problème d'arrêt à ♥.

Avec un arrêt suffisant à ♥, on aurait pu dire 2 ou 3 SA.

S O N E Punitif.

On a déjà zoné la main à 8-10 et montré sa distribution. À quoi et avec quoi pourrait-on bien appeler ? En outre, les atouts sont bien placés.

### **3. LES CONTRE DU CAMP DE L'OUVREUR** **APRÈS OUVERTURE D'1 SA.**

#### **3.1. Du répondant.**

3.1.1. Du répondant, sur une intervention directe du N°2.

S	O	N	E
---	---	---	---

Deux options incompatibles.

- Système classique sans convention : punitif.
- Avec convention Lebensohl ou Rubensohl : appel généralisé avec 8H, que l'ouvreur peut transformer.

- ♠ DV93
- ♥ 62
- ♦ R1065
- ♣ D743

S	O	N	E
	1 SA	3♦	contre

Idem.

- Sans convention : punitif.
- Avec convention : appel généralisé, forcing de manche (9H +). L'ouvreur peut transformer.

3.1.2. Du répondant, en réveil au 2<sup>ème</sup> tour.

S	O	N	E
2x	1 SA	–	–
	–	–	contre

Appel.

Le répondant peut difficilement envisager de contre punitif avec des atouts qui seraient mal placés. Plus utile, son contre de réveil sera d'appel, avec quelques points et une courte dans la couleur adverse, pour défendre la partielle.

Bien sûr, l'ouvreur pourra le transformer, car ses atouts seront bien placés.

Remarque : le répondant, n'ayant pas fait de Texas, a dénié une majeure 5<sup>ème</sup>.

S	O	N	E
2♦	1 SA	–	–
	–	–	contre

Appel aux majeures.

S	O	N	E
2♥	1 SA	–	–
	–	–	2♠

Appel avec quatre ! cartes à ♠, et des mineures. Avec cinq piques, on aurait fait un Texas depuis longtemps.

S	O	N	E
2♥	1 SA	–	–
	–	–	contre

Corollaire : appel sans ! quatre piques.

S	O	N	E
2♠	1 SA	–	–
	–	–	contre

Appel avec quatre cartes à ♥ (dire 3♥ serait trop élevé).

S	O	N	E
2♠	1 SA -	- -	- 2 SA

Appel aux mineures. Classique.

### **3.2. De l'ouvreur.**

#### 3.2.1. De l'ouvreur, en réveil.

S	O	N	E
-	1 SA contre	2♦	-

Appel.

Pas de contre punitif avec les atouts mal placés.  
Ouverture maximum, doubleton dans la couleur adverse.

- ♠ RDV2
- ♥ AD83
- ♦ V6
- ♣ A74

#### 3.2.2. De l'ouvreur, sur un réveil.

S	O	N	E
2♣/2♦	1 SA contre	-	-

Sur un réveil naturel en mineure (rare), appel aux majeures.  
Idem ci-dessus.

S	O	N	E
2♥/2♠	1 SA contre	-	-

Sur un réveil en majeure : punitif.

Ouverture non minimum, quatre beaux atouts bien placés.

Ex. sur réveil à 2♥ :

- ♠ AD7
- ♥ RD109
- ♦ V8
- ♣ A1043

## 4. LE CONTRE D'UNE ENCHÈRE ARTIFICIELLE.

Principe :

**le contre d'une enchère artificielle (sauf enchères de bicolores) est punitif dans la couleur.**

À bas palier (sur un 2♣ fort indéterminé, un Stayman, un Texas, un Roudi, un Drury, une 4<sup>ème</sup> forcing), le contre signifie "il m'a pris mon enchère", soit une belle couleur 6<sup>e</sup>, ou une *très* belle couleur 5<sup>e</sup>.

C'est donc une proposition de défendre compétitivement dans la couleur si le partenaire est fitté et, à défaut, une indication d'entame.

Ex. Contre d'un 2♣ artificiel quelconque :

♠	1095
♥	A8
♦	43
♣	RD10952

À palier élevé, sur un Splinter, un contrôle, une réponse au Blackwood, le risque d'être "pris au mot" et de voir les adversaires passer est quasi-nul.

Le contre n'indique donc pas de longueur, mais seulement une concentration d'honneurs pour diriger l'entame ou un retour : AR, ADV, RDx, voire simplement l'as de la couleur sur une réponse au Blackwood si le partenaire est destiné à entamer.

**Sur les interventions artificielles bicolores** (Landy, Michaël...), le contre est punitif pour au moins l'une des deux couleurs. On entre alors dans une séquence punitive.

S	O	N	E
	1 SA	2♣	contre

Punitif à ♥ et/ou à ♠.

S	O	N	E
	1 ♠	2 SA	contre

Punitif à ♣ et/ou à ♦.

## CONCLUSION.

On constate qu'il n'y a pas de règle universelle permettant de séparer les contre d'appel des contre punitifs. On peut malgré tout dégager des principes récurrents.

- Priorité au contre d'appel sur le contre punitif. Un contre n'est punitif que s'il n'y a pas de raison qu'il soit d'appel.
- Dans presque tous les cas, pas de contre punitif avec les atouts mal placés.
- Quand la dernière enchère adverse est forcing, le contre est d'appel.
- Quand les adversaires se sont fittés au-dessous de la manche : appel.
- Quand les adversaires sont misfittés, le contre sera soit punitif, soit d'appel mais ostensiblement transformable si le partenaire est un tant soit peu long dans la couleur de son adversaire de droite.
- Quand les adversaires sont parvenus à la manche (sauf ouvertures de barrage de 4♥ et 4♠) : punitif.
- Tout contre d'appel peut être transformé. Notamment, plus un contre d'appel conduit à une réponse élevée, plus il est fort, donc plus il contient de valeurs défensives en vue d'une éventuelle transformation.
- On retrouve les contre originellement punitifs via la transformation d'un contre de réveil du partenaire.

Quelques conseils pour finir.

- En cours d'enchères, derrière une intervention adverse, il faut toujours envisager le contre d'appel.
  - En position de réveil, il faut penser avant de passer machinalement que le partenaire attend peut-être un contre de réveil.
  - Quand vous avez un doute sur la signification d'un contre de vos adversaires, voyez à qui vous avez affaire :
    - si ce sont de forts joueurs, soyez sans crainte, ils alerteront tout contre d'appel, hormis les cas basiques standard du genre Spoutnik simple;
    - si vous les voyez perplexes, évitez de poser des questions avant la fin des enchères. S'ils n'ont pas suivi ce stage, ils se méprendront peut-être !
- Mais chut ! Ne le répétez pas.

Avec nos amitiés,  
Alex et Vincent.

## SOMMAIRE

### 1. LES CONTRE DU CAMP DE LA DÉFENSE.

#### 1.1. Au 1<sup>er</sup> tour d'enchères.

1.1.1. Du N°2, en intervention directe.

1.1.2. Du N°4

- Sur un changement de couleur 1/1
- Sur un soutien du répondant
- Sur 1 SA du répondant
- Après passe du répondant, en réveil.
- Si le N°2 a contré.

#### 1.2. Au 2<sup>ème</sup> tour d'enchères.

1.2.1. Du N°2 en réveil (l'ouvreur a passé).

- Quand le répondant a soutenu.
- Quand le répondant a dit 1 SA.

1.2.2. Du N°2, sur une 2<sup>ème</sup> enchère de l'ouvreur.

- Quand l'ouvreur répète sa couleur.
- Quand l'ouvreur redemande 1 SA.
- Quand l'ouvreur annonce une 2<sup>ème</sup> couleur sur la réponse d'1SA.
- Quand l'ouvreur soutient le répondant.

1.2.3. Du N°2, après un Contre de réveil du N°4.

- Quand l'ouvreur répète sa couleur.
- Quand l'ouvreur annonce une 2<sup>ème</sup> couleur.
- Quand l'ouvreur dit 1 SA.

1.2.4. Du N°4 en réveil (le répondant a passé au 2<sup>ème</sup> tour).

- Quand l'ouvreur a soutenu le répondant.
- Quand l'ouvreur a répété sa couleur.
- Quand l'ouvreur a annoncé une 2<sup>ème</sup> couleur.

### 2. LES CONTRE DU CAMP DE L'OUVREUR APRÈS OUVERTURE D'1 À LA COULEUR.

2.1. Au 1<sup>er</sup> tour, du répondant sur intervention du N°2.

2.2. Au 2<sup>ème</sup> tour, de l'ouvreur quand le répondant a passé.

2.3. Au 2<sup>ème</sup> tour, de l'ouvreur sur une intervention du N°4 par une couleur.

- Quand le répondant a répondu 1/1.
- Quand le répondant a dit 1 SA.
- Quand le répondant a répondu 2/1.
- Quand le répondant a soutenu à 2 en majeure.

2.4. Au 2<sup>ème</sup> tour, du répondant sur une intervention du N°2.

### 3. LES CONTRE DU CAMP DE L'OUVREUR APRÈS OUVERTURE D'1 SA.

3.1. Du répondant

- Au 1<sup>er</sup> tour, sur une intervention du N°2
- Au 2<sup>ème</sup> tour, en réveil.

3.2. De l'ouvreur

- Au 2<sup>ème</sup> tour, en réveil après intervention du N°2.



– Au 2<sup>ème</sup> tour, sur un réveil du N°4.