

FAITES CE QUE JE VOUS DIS...

C'est très bien de vous avoir donné, tout au long de l'année, des conseils afin de vous améliorer. Il eût été préférable que je suive mes propres recommandations !

Suivez mon dernier match de la saison. Je commence à m'énerver à la suite d'une séquence qui me paraît des plus obscures. Premier interdit, il convenait d'aller au bout des enchères tranquillement.

Lorsque le mort s'étale, mes commentaires ne sont pas loin de s'apparenter à des vociférations. Agacé, je ne prends pas le temps de regarder attentivement mes petites cartes : interdit suprême qui va précipiter l'échec du contrat. Il suffit pourtant de se donner la meilleure chance de réaliser quatre levées avec RV543 en face de A82 (oui ! Le Roi puis petit vers le 8 si le 9 ou le 10 est apparu) pour peu qu'on ait remarqué la présence du 8.

Ainsi, mon équipe a raté la marche. C'est dit, la saison prochaine, je m'engage à lire *Bridgerama* avec plus d'attention.

SOMMAIRE N°444

LES ENCHÈRES AU BRIDGE	P. 1
LA BONNE ENTAME	P. 5
LE BON DÉPART	P. 5
CE MOIS-CI AVEC... JÉRÉMIE TIGNEL	P. 6
UNE SUR QUATRE	P. 7
SECRET DÉFENSE	P. 8
ENCHÉRISSEZ, PARTENAIRE !	P. 10
LES JEUX DE L'ÉTÉ	P. 11
UB FLASH	P. 15
L'EXEMPLE DES CHAMPIONS	P. 17
L'AGENDA	P. 18
DERNIÈRES ACTUALITÉS	P. 19
PAS À PAS	P. 20
LA QUESTION DU DIMANCHE SOIR	P. 21
DES DEUX CÔTÉS DU MIROIR	P. 22
COURRIER DES LECTEURS	P. 23

Nord donneur, personne vulnérable.

O	N	E	S
	4♥	contre	passe
4♠	passe	passe	contre

De son point de vue, Sud ne pense pas pouvoir gagner 5 Cœurs (bien que ce ne soit pas complètement exclu) et est certain de battre 4 Piques. Son contre a ici pour but d'alourdir l'addition et se rapprocher le plus possible du score qu'il aurait obtenu en gagnant 4 Cœurs (420). Sur cette donne, 4 Piques chute de deux. Le score de 300 ainsi obtenu est insuffisant pour égaler ou dépasser celui qui aurait été obtenu en gagnant 4 Cœurs mais est meilleur que si 4 Piques n'avait pas été contré (100). En duplicate, la perte en imp en sera réduite. On gagne 4 Cœurs facilement en jouant à la deuxième levée le Roi de Pique et en défaussant un Carreau. Le flanc peut encaisser un Carreau et jouer Trèfle. On prend de l'As, on défausse le dernier Trèfle sur la Dame de Pique et on joue atout. On aura perdu l'As de Pique, l'As d'atout et un Carreau.

Règle

Le contre d'une manche déclarée dans une séquence compétitive a souvent pour but de doubler le score obtenu par la chute adverse.

2. Le contre punitif à Sans-Atout

Généralement, le contre d'une partielle à Sans-Atout indique que le camp du contreur est majoritaire en points et que le contrat adverse a de grandes chances de chuter. La séquence la plus classique :

Sud

♠ AV5
♥ DV96
♦ D542
♣ 42

O	N	E	S
	1♣	1SA	contre

10H. 1 Sans-Atout a de fortes chances de chuter. Contrez pour punir un adversaire aventureux ou malchanceux.

Sud

♠ RDV107
♥ 5
♦ A1087
♣ RD5

O	N	E	S
	2♥	2SA	contre

Vous disposez d'une excellente entame et d'au moins six levées potentielles. La séquence va s'arrêter là. Contrez pour marquer un maximum de points.

Le contre d'un contrat à Sans-Atout, s'il répond toujours à l'exigence de chute, peut aussi être motivé par le désir de voir le partenaire entamer d'une couleur particulière, qui sera la plupart du temps une couleur adverse.

♠ RDV94

♥ 105

♦ AD4

♣ A95

O	N	E	S
1♣	passe	1♠	passe
1SA	passe	passe	contre

Punitif. Demande en principe l'entame dans la couleur nommée par le mort. Sud n'est pas certain de battre 1 Sans-Atout mais l'entame à Pique semble indispensable pour cela.

Principe

Le contre d'une partielle à Sans-Atout, quand celui-ci n'est pas motivé par un grand nombre de points, indique généralement une forte opposition dans la couleur nommée par le mort et demande au partenaire d'entamer dans celle-ci.

La situation est un peu différente si le camp adverse a annoncé deux couleurs. Il faut alors vérifier l'existence des tenues dans ces deux couleurs.

♠ AV876

♥ V3

♦ RV96

♣ 65

O	N	E	S
		1♣	1♠
contre	passe	1SA	passe
passe	contre	passe	?

Passez et entamez du Valet de Cœur. La couleur nommée par le mort est Cœur par l'intermédiaire du contre Sputnik.

Principe

Ce principe de contre d'entame s'applique également quand l'adversaire déclare la manche.