

EXERCICES SUR LES CONTRES

La première question à se poser est : s'agit-il d'un Contre d'Appel ou d'un Contre Punitif ?
Ensuite on recherche toutes les informations données par le contre.

(1) 1T, 1C, 1P, - 2T, -, -, <u>X</u>	(2) 1T, X, 2T, <u>X</u>	(3) 1T, 1P, <u>X*</u> , 2P -, -, <u>X**</u>	(4) 1T, 1P, <u>X*</u> , 2P -, -, <u>3C</u>
Contre d'appel : Bas palier et atouts soumis. Pas 3C, mais sûr ^t 2 8/10 pts et 5K	Contre d'appel : Adversaires fittés, Bas palier. 2 majeures aussi longues, Donne ta meilleure.	* Appel : j'ai 4C ** Appel : 8/10pts, capable de jouer T ou K au palier de 3, peut demander l'arrêt P.	3C :faible (<10pts) , court à P et 6C, par ex : xx xxxxxx

A retenir : Quand le premier contre est d'Appel, le 2^{ème} est toujours d'Appel (à bas palier)

Après un surcontre, tout contre est punitif.

(5) 1K, X, XX, 1SA <u>X</u>	(6) 1T, 1K, X, XX -, -, 1C, <u>X</u>	(7) 1SA, 2C, -, - <u>X</u>	(8) 1C, 2T, 3T*, 5T** Passé , -, <u>?</u>
X Appel. XX : >11pts, sans enchère satisfaisante. <u>X</u> 100% punitif	<u>X</u> punitif, après un surcontre .	100% Appel : Bas palier et atouts soumis, avec 4P. Avec 3P, le partenaire ne peut répondre que 2P.	* cue bid : fitté>12pts **Barrage Le passé est forcing ; le partenaire doit contrer ou mettre 5C. (X aurait été plus faible)

(9) 1K, X, -, ? Avec : 10xx xxx Dxx Vxxx 3pts Répondre 1C et non 2T	Avec 10xx xx Dxxx xxxx 3pts Répondre 1P. (1SA est une enchère positive → 9/10 pts)	(10) 1C, 2T, 4C, <u>X</u> 100% Appel : j'ai 4P et je peux jouer les T. ex. : xx/ Rxxx Dx/ ARxxx	Pour transformer le contre en punitif, il faut avoir au moins 3 lévées sûres. Sinon on met 4P ou 5T
--	---	---	--

(11) 1P, 2T, 4P, <u>X</u>	(12) 1P, 2T, 2P, - -, <u>X</u>	(13) 1K, 1C, 1P, 2C <u>X</u>	(14) 1K, 1C, 1P, 2C -, -, <u>?</u>
Ce contre est plus exigeant, il est très fort. Le partenaire doit envisager un chelem ou transformer le contre d'Appel en Punitif.	Contre d'Appel avec 4C et l'ouverture.	Contre informatif de l'ouvreur : ou 18pts, ou 3 cartes à P forcing (main sympathique ou distribuée)	2P avec 6P X avec 5P et ligne majoritaire en pts.
(Suite14) 1K, 1C, 1P, 2C ex main ouvreur AV 9 D64 AD10 8 15 pts sympas D97 → Je contre (informatif)	1K, 1C, 1P, 2C avec A10 9 864 AD10 8 D97 → Je passe	1K, 1C, 1P, 2C -, -, 3T c'est un canapé : avec 4P et 6T.... →	Exemple 10 986 9 D10 RDV964 L'ouvreur Peut avoir : D 8642 ARxx Axxx Il dira alors 4T suivi de 5T

RETOUR SUR LES INCIDENCES DU 2T ROUDI

EX.1 : 1K, -, 1C, - 1SA, -, ?	EX.2 : 1T(K), -, 1C, - 1SA, -, ?	EX.3 : 1T, -, 1C, - 1SA, -, 2T, - 2K*, -, 3K**
Que dire avec cette main de 9pts ? xx DVxx x RDVxxx → 2SA qui est un Texas T (car 2T aurait été un Roudi)	Que dire avec 11pts et 4C ? → il faut passer par un ROUDI :, 2T, - 2x, -, 2SA, - suivi de passe ou 3SA	* minimum, pas 3 P. ** 5C et 4 K
EX.4 : 1T, -, 1P, - 1SA, -, 3C signification?	EX.5 : 1T(K), -, 1P, - 1SA, -, 2T, - 2x, -, 3C ?	EX.6 : 1T(K), -, 1P, - 1SA, -, 4C
→ 5P et 5C	→ 5P et 4C	Avec par exemple : RDxxx RDxxx xxx x
Moralité : Les points ne sont pas tout. Cette main de 10 pts est sympathique et justifie d'imposer la manche à C ou P.		