

5. Les CONTRES PUNITIFS (positifs)

5.1 PRINCIPES :

- A bas paliers, quand les adversaires sont fittés, les **contres** sont **très rarement punitifs**.
(Exception : quand le partenaire a limité sa main, le contre devient PUNITIF)
 - Quand les atouts sont soumis, le contre n'est **pas punitif** (le contraire est rarissime).
 - les **CONTRES PUNITIFS** se font en tenant compte : des **atouts** et des **gros honneurs** (A,R)
 - Quand le partenaire a ouvert, pour contrer punitif au palier de 3, on ne peut compter que sur 2 levées du partenaire. Il faut donc avoir **2,5 levées de défense** pour contrer (A, R et levées d'atout).
- EX. 1 : RD10 x dans la couleur du déclarant placé devant.
EX. 2 : Après 1SA, 3T, ? 2 levées de défense à T suffisent : RDxx par exemple.

5.2 LES CONTRES PUNITIFS DU CAMP DE L'OUVREUR

Rappels	1C, -, 2C*, 2P (*main limitée à 10 pts) X → Punitif car on a la place de faire une enchère d'essai.(2SA,3Tou 3K)	1C, -, 3C, 3P X → contre enchère d'essai , car il n'y a plus de possibilité de placer l'enchère d'essai.
	1P, -, 1SA, 2T X → Punitif car le partenaire a déjà limité sa main (on n'a plus de question à lui poser)	1K, 1P, X, - 1SA, -, -, 2T X → Punitif car le partenaire a déjà limité sa main : 4C et 7/8 pts.

A RETENIR : quand le partenaire a limité sa main (on n'a plus d'information à lui demander)
Le CONTRE devient PUNITIF

Autres exemples	1K, 1C, 1P, 2T -, -, X, - → contre 100% d'appel passe → Transformation en punitif. (l'ouvreur a sans doute des T avec les K)	1K, 1SA, X → le standard dit que l'on fait un contre punitif à partir de 9 pts. A manier avec précaution car le 1SA peut être annoncé avec une mineure pleine (ici T) et Rx dans l'ouverture (K).
	1K, 1SA, 2T est un LANDIK (doit s'alerter) : appel aux majeures (11pts). Réponse : 2C ou 2P, ou 2K avec les 2 majeures de même longueur.	

5.3 LES CONTRES PUNITIFS DUCAMP DES INTERVENANTS : contres à haut palier

On a déjà vu des contres d'appel que l'on pouvait transformer en punitif.

4P, X → Appel (18pts et pas d'enchère naturelle) - main régulière - pas bicolore : avec un bicolore 5/5, on met 4SA, le répondant dit 5T (ou 5K, s'il n'a pas de T) On peut le transformer en punitif avec des pts et pas de longue, ou passer avec une main très faible : voir les exemples →	Ex.1: 84 V654 A765 R53 Passe, pour punir	EX.2 : 954 D432 10 65 432 Passe, car on n'a rien à dire

A RETENIR : sur ouverture 2C(P), 3C, 4C, le contre est toujours d'appel (mais on peut le transformer en punitif)

1P, -, 2K, - 2C, -, 4P, 5T X → contre d'arrêt (j'ai tout dit : 12/14H) (la chute est assurée mais pas les 5P)	1P, -, 2K, - 2C, -, 4P, 5T Passe → encourageant (14/16H) pour aller à 5P : Le partenaire choisit entre X et 5P
---	---

6. CONTRE D'ENTAME	Principe : il faut être capable de jouer la couleur
---------------------------	--

1SA, -, 2T, X → il faut avoir au moins ADxx à T et être capable de jouer la couleur

Traditionnellement : 1SA, -, 3SA, X → réclame l'entame P
--

Par contre : 1SA, -, 2T, -

2K, -, 3SA, X → réclame l'entame T (couleur du répondant)

7. SURCONTRE

Règle habituelle :

1K(T), X, XX → 11 pts ⁺ , vocation punitive, AUTOFORCING , avec belles cartes en majeures
--

1K, X, XX, 1C

-, -, 2C → 12pts, 4P et pas d'arrêt C

toute autre enchère est FORCING
--

1K(C), X, ?

Avec 8/10pts et des K (C), ne pas surcontrer

Avec 5P et main faible, mettre 2P

A RETENIR : - après un contre, toute enchère naturelle est forcing . - après un surcontre, tous les contres sont punitifs.

Autre utilisation

1K, 1C*, -, -

* 8 à 17 pts

X, XX → Intervention maximum et court à K → (demande le soutien du partenaire même s'il n'a que 4/5pts)
--

Ex. :RV3

ADV10 5

4

A987

INFERENCE : 1C, X, 2K → faible, misfitté, avec 6K → EX. : xxx

x

RDVxxx

Xxx

SURCONTRE S.O.S.

1SA, X, -, -

XX → SOS

1T, X, -, -

XX → SOS

-----FIN du cours sur les CONTRES

* QUESTION sur les REPONSES AU 2T STAYMAN, avec les 2 majeures ?

1SA, -, 2T, -

2SA (minimum)

ou 3T (maximum)

la réponse se fait en TEXAS : 2K pour les C et

2C pour les P
