

LES CONTRES COOPERATIFS

1. L'idée

Ce type de **Contre** est difficile à définir, mais l'idée de base est la suivante.
Partenaire, j'ai du jeu, mais pas d'enchère satisfaisante. Je ne cherche pas la pénalité, mais tu n'as pas de meilleure idée, c'est envisageable.

2. Les critères d'emploi

Ces **Contres d'une couleur** s'utilisent en **situation compétitive à bas niveau**, et seulement en **l'absence d'enchère satisfaisante**.

Ils sont fondés sur la redéfinition du **Contre de pénalité**.

Dans ces situations le **Contre de pénalité d'une couleur** était **naturel** et fondé sur sa propre longueur dans la couleur adverse. Il indiquait au partenaire qu'il ne fallait plus enchérir (tenir le **Contre**). C'était donc une décision unilatérale.

Désormais, le **Contre d'une couleur** en **situation compétitive à bas niveau** (niveaux de 1 et de 2) :

- garantit des **levées de défense** évaluées en **levées rapides**, et non en points H (tous les points H n'ont pas de valeur défensive).
- confie au partenaire, qui est peut-être en meilleure position pour le faire, le soin de décider ou non de poursuivre les enchères.

La décision de transformer le **Contre** en **Contre de pénalité** est donc prise à deux (coopération),

On peut résoudre beaucoup de dilemmes à partir des enchères et du type de main que le partenaire peut détenir.

Voici **3** recommandations importantes.

1. Eviter d'utiliser ce **Contre** juste pour dire, j'ai quelques valeurs et j'espère que tu sais quoi faire. Il faut avoir un espoir raisonnable que le partenaire aura le type de main qui lui permette de prendre la bonne décision.

2. Ce **Contre** peut toujours être transformé. Donc il est important d'avoir de bonnes **valeurs défensives, évaluées en levées rapides**, plutôt qu'en points H.

3. Lorsque le partenaire ne transforme pas le **Contre**, tout nouveau **Contre** du camp est de **pénalité**.

3. Illustration (Quelques exemples)

1♦ P 1♠ 2♥

P P X ♠AJ863 ♥952 ♦A3 ♣Q98

*On détient la majorité des points H. Aucune autre enchère que le **Contre**.*

1♣ X 1SA P

2♣ P P X ♠AX9 ♥D76 ♦R865 ♣863

*Après le **Contre d'appel**, le second ne peut être de pénalité avec des ♣. Avec ce jeu, il n'est pas question de laisser jouer 2♣.*

1♣ 1♥ X P

1♠ P P X ♠X96 ♥A6 ♦RV65 ♣8632

*Après le premier **Passe**, le **Contre** ne peut être de pénalité avec des ♠. Avec ce jeu il n'est pas question de laisser jouer 1♠.*

4. Les Contre de pénalité

Voici une liste de règles générales.

4-1. Le **Contre**, quel que soit le niveau, d'une ouverture forte à **SA** est de **pénalité**, sauf après **Passe**.

4-2. Le **Contre**, quel que soit le niveau, d'une surenchère à **SA** est de **pénalité**, sauf après **Passe**

4-3. Dès que votre camp a fait une **enchère naturelle** à **SA**, tout **Contre** d'une enchère adverse est de **pénalité**.

4-4. Le **Contre** d'une intervention adverse sur une ouverture de barrage du partenaire est de **pénalité** (3♦ 3♥ X = pénalité).

4-5. En situation compétitive, tout **Contre du camp** est **d'appel** s'il se situe **avant** la main qui a exprimé la longueur dans cette couleur. Il est de **pénalité** s'il se situe **après** cette main.