

# Le Contre

Au [bridge](#), le **contre** est une déclaration pouvant être faite pendant la phase des enchères lorsque la dernière déclaration autre que passe est une enchère faite par un des adversaires.

Les contres doivent être alertés lorsque leur signification est inusuelle.

## Contre punitif

Dans sa forme la plus naturelle, le contre envoie le message suivant "Partenaire, je pense que ce [contrat](#) ne va pas réussir et je te suggère fortement de laisser nos adversaires le jouer". Ce contre est appelé *punitif* ou parfois *business*. Il implique généralement (mais pas toujours) d'être disposé à également contrer tout autre contrat dans lequel les adversaires pourraient chercher à se réfugier.

Exemple :

Nord	Est	Sud	Ouest
	1♣	Passe	1♠
Passe	2♠	Passe	2SA <a href="#">ii</a>
Passe	4♠	X	

1. [↑ Enchère d'essai](#)

Le contre est ici assurément punitif parce qu'il n'existe pas de main qui ne serait pas assez bonne pour contrer d'appel sur l'enchère de 2♠, mais qui soudainement serait assez bonne pour le faire sur 4♠.

## Contre d'appel

À l'inverse, le contre d'appel montre un désir de ne pas laisser jouer les adversaires.

Sur une ouverture à la couleur au palier de 1, il promet généralement une des mains suivantes:

- Main de 12 [points d'honneur](#) ou plus et 7 cartes en majeure (4-3) et courte dans la ou les couleurs promises par les adversaires.
- Main unicolore trop forte que pour intervenir naturellement (16 points et plus).
- Main très forte (19 points et plus).

Exemple:

Nord	Est	Sud	Ouest
1♥	X		

Derrière une ouverture à un niveau plus élevé, il requiert une meilleure main.

## Contre de réveil

Cas particulier de contre d'appel fait après deux *pas* consécutifs.

Sur une ouverture à la couleur au palier de 1, il promet généralement :

- Toute main de 8 [points d'honneur](#) ou plus.

Exemple:

Nord	Est	Sud	Ouest
1♥	Passe	Passe	X

## Contre Indicatif

Contre posé après une enchère conventionnelle pour indiquer au partenaire que l'on est fort et long dans la couleur contrée<sup>[7]</sup>.

Il est utilisé pour couvrir un ou deux des besoins suivants :

- Inviter le partenaire à [entamer](#) la couleur contrée.
- Proposer au partenaire de défendre dans un contrat dans cette couleur si d'aventure il est lui aussi long dans cette couleur et possède une main propice à la défense.

Exemple:

Nord	Est	Sud	Ouest
2♦ <a href="#">li11</a>	X	1SA	Passe
	1. <a href="#">↑ Texas Cœur</a>		

Dans cet exemple, il est courant de définir ce contre comme étant une demande d'entame carreau.

## Contre Lightner

Contre demandant au partenaire de faire une [entame](#) autre que l'entame 'normale'. Les contres de [chelem](#) sont généralement des contres Lightner.

Exemple:

Nord	Est	Sud	Ouest
1♥	Passe	2♣	Passe
2♠	Passe	3♠ <sup>[i.1]</sup>	Passe
4SA <sup>[i.2]</sup>	Passe	5♥ <sup>[i.3]</sup>	Passe
6♠	Passe	Passe	X

1. ↑ Fitté ♠ et pas minimum
2. ↑ [Blackwood](#)
3. ↑ 2As mais pas le Roi d'atout.

L'entame « normale » étant carreau (la seule couleur non annoncée), le contre demande ici une autre entame. Le contreur possède probablement une [chicane](#) à ♥ ou ♣ et son partenaire va devoir deviner au vu de sa propre main quelle chicane est la plus probable chez le contreur.

## Spoutnik

Le contre *spoutnik* désigne une convention précise : un contre posé après une ouverture de 1♣ ou 1♦ du partenaire suivie immédiatement d'une intervention naturelle adverse à 1♦, 1♥ ou 1♠.

Il promet normalement ceci :

- Au moins 4 cartes dans la première couleur [majeure](#) non-annoncée et au moins 7-8 points d'honneur.
- ET pas de quoi annoncer cette couleur au palier de 2.
- ET pas 5 cartes dans cette couleur si cette couleur est encore disponible au palier de 1. (C'est-à-dire si l'intervention adverse est de 1♦ ou 1♥.)

Exemple:

Nord	Est	Sud	Ouest
	1♦	1♠	X

avoir d'autre enchère plus descriptive à disposition.

Le contre promet ici soit exactement 4 cartes à cœur et au moins 7-8 points, soit 5 cartes à cœur et environ de 7 à 10 points d'honneur. Le tout sans

## Contre sur 1SA

Le contre classique et conservateur d'une ouverture de 1SA fort promet un beau jeu avec une unicolore 6è ou un jeu vraiment très fort ce qui n'arrive que rarement.