



# ENTAMES ET CONTRES CONVENTIONNELS

---

# ENTAMES ET CONTRES CONVENTIONNELS

---

Parfois les adversaires se sont aventurés trop haut, soit parce qu'ils ont mal annoncés, soit parce que ce camp s'est jugé en situation de sacrifice.

Votre partenaire a contré et, de toute manière, le déclarant va perdre son contrat et ceci quelle que soit votre entame.

Ce n'est pas de ce genre de coup dont nous allons parler.

Dans ce cours, nous allons apprendre à reconnaître plusieurs familles de coups où le contre de pénalité de votre partenaire est conventionnel.

*Autrement dit il s'agit de contres qui doivent impérativement vous faire entamer une couleur précise, cette entame étant souvent le seul moyen de faire chuter l'adversaire.*

## Ces contres se divisent en deux parties :

Les contres en cours d'enchères.

Les contres en fin d'enchères.

## Les premiers ont donc lieu pendant les enchères.

Votre partenaire pendant le déroulement a contré une enchère artificielle de votre adversaire de gauche, une couleur qui a une signification conventionnelle et qui ne sera pas le contrat final. Ce contre demandera chaque fois d'entamer la couleur contrée.

## Les contres en fin d'enchères.

Dans certains cas, des contres d'apparence banale sont en réalité des enchères conventionnelles qui doivent téléguides la seule entame meurtrière.

*Entames et contres conventionnels*

## LES CONTRES EN COURS D'ENCHERES

Ils sont aisés à reconnaître :

*Un joueur contre une enchère artificielle pour indiquer la bonne entame à son partenaire.*

Exemples:

Sud	Ouest	Nord	Est
1 S.A	<i>    </i> passe	2 ♣	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">contre</span>
2 ♥	<i>    </i> passe	3 S.A	Fin

♠ 9 7
♥ 10 8 5
♦ A 6 5
♣ R D V 7

2 ♣ est une enchère artificielle puisque c'est un Stayman, le contre d'Est demande à Ouest d'entamer sa couleur (♣) et ce quelle que soit sa teneur dans la couleur. Il doit entamer comme si son partenaire avait nommé cette couleur et appliquer les principes d'entames dans la couleur du partenaire avec une exception cependant quand l'entameur possédera l'As, il devra l'entamer, même si celui ci est 3<sup>ème</sup> ou 4<sup>ème</sup> etc..

♠ R876  
♥ 854  
♦ VX98  
♣ 92

***Il faut entamer ♣*** le contre d'Est vous le demande impérativement, entamez du 9 en pair impair. Sans le contre vous auriez probablement entamé ♦.

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♣	<i>    </i> passe	1 ♥	<i>    </i> passe
1 ♠	<i>    </i> passe	2 ♦	<span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">contre</span>
2 SA	<i>    </i> passe	3 SA	Fin

♠ 8 7 3
♥ V 8 7 3
♦ A R V 8
♣ 6 5

2 ♦ est une 4eme couleur forcing. Le contre signifie :

Partenaire, s'il vous plait, entamez ♦, sans 2eme choix

Vous serez pardonné de ne pas entamer ma couleur, si êtes chicane

***Entames et contres conventionnels***

Sud	Ouest	Nord	Est
1 ♠	passe	2 ♥	passe
3 ♠	passe	4 ♠	passe
4 SA	passe	5 ♦	<u>contre</u>
6 ♠			

♠ 3 2
♥ D 8 5
♦ R D V 9 5
♣ 10 8 5

L'enchère de 5 ♦ est une enchère artificielle puisque c'est une réponse au Blackwood, le contre d'Est demande l'entame ♦ à Ouest.

Sud	Ouest	Nord	Est
1 SA	passe	2 ♥	<u>contre</u>

♠ A 7
♥ R D 10 8 4
♦ V 3 2
♣ 9 7 5

L'enchère de 2 ♥ est artificielle puisque c'est un Texas elle ne promet pas les ♥, le contre demande l'entame ♥.

Sud	Ouest	Nord	Est
Passe	passe	2 ♣	<u>contre</u>

♠ 9 5
♥ 8 6
♦ 8 7 2
♣ A D V 10 9 5

L'enchère de 2 ♣ est artificielle puisque c'est soit un 2 ♣ Forcing de manche, soit un 2 ♣ fort indéterminé, le contre demande donc l'entame ♣.

L'avantage de ces contres d'entame, permet à votre partenaire de ne pas avoir de problèmes pour trouver l'entame « qui tue ».

C'est la raison pour laquelle vous ne contrerez pour réclamer l'entame dans une couleur que si celle-ci est de bonne qualité.

En effet, avec

DVX – Axxx – Rxxx

Contrez avec ce type de cartes ne pourrait qu'engendrer des catastrophes à long terme...

Alors, qu'avec RDV

ADV

RDX Rien de mal ne peut vous arriver !

***Entames et contres conventionnels***

# LES CONTRES CONVENTIONNELS A LA FIN DES ENCHERES

A la fin des enchères, votre partenaire contre et ce contre conventionnel demande une entame déterminée.

## A ) Le contre conventionnel à 3 S.A.

Il y en a trois :

- Si votre partenaire nomme une couleur et contre 3 SA, il faut entamer cette couleur, même avec un singleton ; le partenaire sait ce qu'il fait.
- Si le mort a nommé une couleur et que votre partenaire contre 3 SA, entamez cette couleur. (Même si la couleur n'a été nommée que de manière suggestive) Si le mort a nommé plus d'une couleur et que votre partenaire contre 3 SA, entamez la première couleur annoncée par le mort.
- Si votre partenaire a contré 3 SA quand aucune couleur n'a été nommée, entamez ♠.

Voici 3 exemples :

Main de Sud	
♠	DV9
♥	984
♦	A7
♣	RDV1086

SUD	OUEST	NORD	EST
1 ♣ X	1 SA	P	3 SA

Votre partenaire a nommé une couleur et contre : entamez cette couleur.

Main d'Ouest	
♠	RDV97
♥	876
♦	A7
♣	D109

SUD	OUEST	NORD	EST
1 ♠ 3 SA	P X	2 SA Fin	P

Le mort a nommé une couleur : le contre exige cette entame.

Main d'Est	
♠	ADV97
♥	872
♦	A4
♣	1093

SUD	OUEST	NORD	EST
1 SA	P	3 SA	X

Il n'y a eu aucune couleur nommée : Le contre demande l'entame ♠.

Dans ce dernier exemple, Ouest est, bien sûr, incapable de trouver l'entame mortelle à ♠ si Est ne la lui indique pas en contrant.

## B) Le contre Lightner

**Définition :** derrière le mort, votre partenaire contre un chelem.

**Règle :** Vous devez faire une entame anormale.

Comment reconnaître un contre Lightner ?

**Réponse :** aucune importance. Faites sans exception une entame anormale, autrement dit considérez qu'il s'agit d'un « contre Lightner » chaque fois que vous devez entamer dans un chelem contré par votre partenaire.

Pour trouver cette entame anormale, il faut donc :

### 1) Eviter les entames normales.

- *N'entamez pas atout.*
- *N'entamez pas la couleur « verte », (celle non annoncée), si les adversaires ont nommé 3 couleurs.*
- *N'entamez pas la couleur nommée par votre partenaire*

### 2) Rechercher l'entame anormale

Si, en dehors de l'atout, les adversaires ont nommé une seule couleur entamez-la.

si votre partenaire a fait une enchère de barrage ou si encore vos adversaires se sont soutenus dans une autre couleur que l'atout, soyez assuré que votre partenaire possède une chicane, trouvez là et il va couper votre entame.

S'il n'y a pas de chicane prévisible, entamez une couleur nommée par le camp adverse autre que la couleur d'atout naturellement.

*Entames et contres conventionnels*

Enfin dans le cas d'un chelem à Sans atout, entamez la couleur nommée par le mort. Si le mort a nommé plus d'une couleur, entamez la première couleur annoncée. *Exemple :*

Le futur mort ouvre de 1 ♠.

Votre partenaire, placé derrière le mort, contre 6 SA : **Entamez ♠.**

## 1) LE CONTRE DES CONTRATS PARTIELS A LA COULEUR.

Il existe des contres sur les contrats partiels à la couleur. Ils n'ont rien de conventionnel mais il y a une bonne recette :

Quand votre partenaire contre 2 ♦, 2 ♥, 2 ♠, 3 ♥ etc. Entamez atout !

L'adversaire ayant un jeu faible en points d'honneur, ses levées proviendront souvent de levées de coupe. Otez les lui !

Une bonne maxime : Contre un contrat contré, entamez atout les yeux fermés

Sans hésiter, fonctionne également au niveau de la rime.....

## 2 ) LE CONTRE A SANS-ATOUT, LE « COUP DU SANDWICH »

Votre partenaire passe derrière l'ouvreur et contre la réponse de 1 S.A.

C'est un contre punitif et vous devez le plus souvent passer ; *il est fort dans la couleur d'ouverture* et c'est la raison pour laquelle il n'a pas pu intervenir.

**Exemple :** *Vous avez le jeu suivant :*

♠ A 10 9 8   ♥ 8 7 3   ♦ 10 2   ♣ 10 9 8 7

Après les enchères suivantes :

Sud	Ouest	Nord	Est
			1 ♦
P	1SA	P	P
X			

**En Nord, entamez ♦.**

*Entames et contres conventionnels*