

# LE CONTRE PUNITIF : PRINCIPES A RETENIR

EN MATCH/4 : on contre les manches tendues, on ne contre pas les partiels

EN TPP : on ne contre pas une manche appelé librement car elles ne sont pas tendues. Le seul cas de Contre est une forte opposition à l'atout : 3 levées au moins. On peut contrer souvent les partielles compétitives.

## LES SCORES A BATTRE EN TPP : le fameux 110 (et 140)

EN TPP : on s'efforce de ne pas laisser jouer 2C/2P. Le réveil (anticipé ou non) devant être très facile et courant.

Inversement, si vous aviez l'intention de vous arrêter à 2C/2P, ne vous précipitez pas sur une surenchère, mais pensez à un éventuel contre. La distribution de votre jeu est primordiale pour surenchérir.

EN TPP : contre un espoir de marquer 110 (ou 140), si l'adversaire vous vole votre contrat, une seule attitude, quelle que soit votre main : CONTREZ !

## Attitude identique en TPP et en match par 4

Après des enchères compétitives qui arrivent à une manche :

- Si on est en attaque (22h) on contre toujours même sans opposition à l'atout
- Si on est en défense, on sera contré donc pour contrer il nous faut une forte opposition à l'atout (3 levées au moins)
- Si les points sont partagés on ne contre qu'avec une bonne opposition à l'atout (2 levées certaines)