Edwin Kantar ne contre pas! (Fiche 1118)

(Fiche fournie par Jean-Claude Huguier)

Edwin est bien le véritable prénom de Kantar. Mais vous connaissez tous l'habitude qu'ont les Anglos Saxons à donner des diminutifs aux « petits » noms ! Pour William, c'est Bill. Pour Robert : Bob... Pour Edwin : Eddie ou Eddy...

Ne contrez pas!

1 – Lorsque les adversaires ont ouvert dans votre meilleure couleur et que votre main n'est pas assez forte pour intervenir à 1 SA.

Vous devez passer ! Un contre conduirait à plus de misère que l'on peut endurer ! Le partenaire vous verrait avec des ♥ etc... etc...

2 – Lorsque votre partenaire a ouvert, l'adversaire intervient... et vous n'avez rien de plus qu'une grande longueur dans cette couleur.

Si vous contrez, automatiquement Nord va prendre ce contre pour un spoutnik et reparler. Et c'est votre camp, cette fois, qui risque fort de se faire contrer. La mode est au « passe blanche-neige ». Priez pour que votre partenaire réveille par contre! Vous le transformerez en punitif!

3 – Lorsque votre adversaire a ouvert de 1 SA « normal » et que vous possédez derrière une main balancée de 14 à 16 H.

Vous devez vous mordre la langue (c'était avant les biddings box) et passer! Avec une main régulière comme celle-ci, il vous faut au moins 17 ou 18 points pour contrer! Et encore! Si vous avez pratiquement une couleur établie ou facilement affranchissable... à la rigueur, vous pouvez contrer avec moins de points... Mais rien n'empêche Est d'en avoir une, lui aussi!

4 – Lorsque votre partenaire et vous avez un double fit et que les enchères atteignent la stratosphère.

Ouest	Nord		Est	Sud
	1♠	2♥	2♠	
3♥	4	4♥	4♠	
5♥	Р	Р	?	

Votre main:

Ne contrez pas!

Nord a un bicolore ♠ - ♦ et les adversaires ont certainement un fit ♥ - ♣. Dans ce cas, il vaut mieux prendre une petite assurance et déclarer 5♠. Nord peut même le gagner ! Surtout s'il est chicane ♥ !

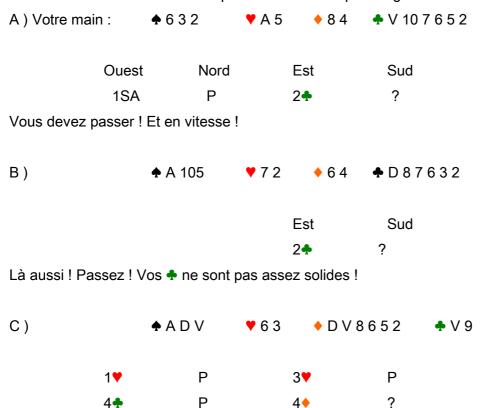
5 – Lorsque vos adversaires ont demandé un petit chelem et que vous êtes à l'entame avec deux As dans votre main.

Que faites-vous?

A moins qu'Est soit un lunatique complet, il a forcément une chicane ! Ne contrez pas ! Entamez l'As♦ et espérez. Vous pouvez aussi entamer l'As♥, considérant que la chicane se situe plus certainement à • qu'à ♥...

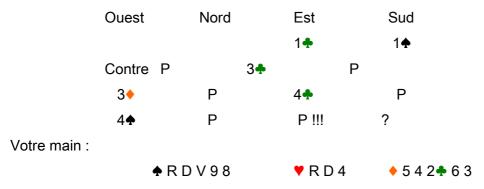
6 – Lorsqu'un adversaire nomme artificiellement une couleur dans laquelle vous avez une longue mais aucune force.

Avec la prolifération des conventions, vous vous trouverez fréquemment contre des adversaires qui déclareront artificiellement votre couleur longue. Dans ces situations, un contre est considéré comme une indication d'entame. Ne contrez surtout pas si vous n'avez pas de gros honneurs dans la couleur!



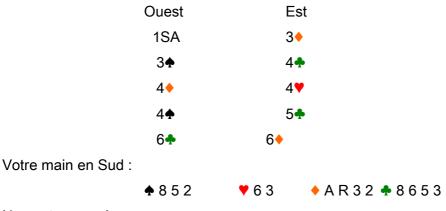
Vous passez, bien sûr ! D'abord, vous désirez plutôt une entame ♠. Et il serait très étonnant que vos ♦ produisent une levée dans un contrat à ♥.

7 – Lorsque les adversaires ont un malentendu à l'enchère et ont annoncé un contrat dans votre couleur.



Pour l'amour du ciel, passez aussi vite que vous pouvez ! Ouest a fait un cue-bid pour essayer le chelem à ♣ et Est dort ou est dans un autre monde...

8 – Lorsque vous espérez faire chuter un petit chelem à la couleur mais ne pourriez peut-être pas battre 6 SA si c'est votre partenaire qui entame.



Ne contrez pas!

Si Ouest demande 6 SA, c'est votre partenaire qui devra entamer et tout le monde sait que les partenaires n'entament jamais la couleur qu'il faut dans de telles situations, surtout quand ils ont une chicane •!

9 – Lorsque vous avez un fit insoupçonné avec votre partenaire, plus une longueur dans la couleur de l'ennemi.



Déclarez 4. Ne contrez pas prématurément! Montrez d'abord votre soutien. Vous serez étonné du nombre de fois où vous pourrez contrer à un niveau plus élevé, ou encore vous faire contrer vous-même, ce que vous ne manquerez pas de savourer.

10 – Lorsque vous avez nommé une couleur dont vous désirez l'entame et que les adversaires sont arrivés au petit chelem.

Les enchères :	Ouest	Nord	Est	Sud
			1♦	1♥
	2♠	Р	3♠	Р
	6♠	Р	Р	?
Votre main :				
	♠ D V 3	♥ A D 8 5 2	♦ 5 3	♣ V 10 5

Vous désirez une entame ♥... Si vous contrez, vous interdisez à votre partenaire d'entamer la couleur! Vous devez donc passer sur 6♠...

* * * * * * * * * * *

Rappel : La règle de 7 de Kantar (à la couleur).

Quand vous laissez le contre au palier de 1, vous devez avoir 6 cartes dans la couleur.

Si vous contrez au palier de 2, vous devez en avoir 5.

Au palier de 3 : vous devez en avoir 4... Et 3 cartes au palier de 4...

Et bien sûr, surtout à un haut palier, vous devez être certain de faire au moins une levée si ce n'est deux... comme R V 9 au palier de 4...

* * * * * * * * * * * *

Autre rappel sur le contre. Toujours de Kantar.

Quand vous contrez, il faut théoriquement que ce soit pour moins 3!

Car si cela se passe mal pour vous... vous engrangerez seulement moins 2!

Mais si cela se passe vraiment très très mal... vous marquerez tout de même moins 1!