

Donnes sur : le Contre, un outil à utiliser sans modération !



# LES DONNES COMMENTEES

*Par Nicolas Lhuissier*

**Mercredi 20 mai 2026**

## Donnes sur : le Contre, un outil à utiliser sans modération !

Donneur : Nord	♠ D75 ♥ 65 ♦ D105 ♣ ARD62		<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
					1♣	2♥
			<b>Contre</b>	3♥	Passe	Passe
			3SA	Passe	Passe	Passe
<b>Entame : 3 de Cœur</b>						
<b>Enchères :</b>						
Sur le barrage de l'adversaire, Sud souhaite jouer la manche car il a 13H.						
Il commence par faire un Contre d'appel pour montrer ses 4 cartes à Pique						
Puis, constatant que son partenaire n'a pas l'air réceptif aux Piques, il conclut à 3SA en vertu de son arrêt à Cœur.						
Sud n'aura pas de mal à remporter son contrat car il va bénéficier de 5 plis de Trèfle et de 4 plis de Carreau immédiatement !						
♠ A1094 ♥ D83 ♦ 972 ♣ 1073	<b>1</b>	♠ R2 ♥ AV10974 ♦ 843 ♣ 95				
	♠ V863 ♥ R2 ♦ ARV6 ♣ V84	3SA +1 430 E/O				

Donneur : Est	♠ RD972 ♥ 96 ♦ 109 ♣ AV98		<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
						1♦
			Passe	1♥	1♠	2♦
			<b>Contre</b>	Passe	3♣	Fin
<b>Entame : As de Carreau</b>						
<b>Enchères et jeu de la carte :</b>						
Sud était frustré de ne pouvoir Contrer d'appel au premier tour.						
La chance va lui sourire quand son partenaire intervient à Pique et que l'adversaire répète ses Carreaux.						
Avec un jeu de 12H où il ne souhaite aucunement laisser jouer l'adversaire à l'atout Carreau, il produit maintenant un <b>Contre d'appel</b> , afin de <b>donner le choix à Nord entre l'atout Pique et l'atout Trèfle</b> .						
Sans carte à Pique supplémentaire et avec 4 cartes à Trèfle, Nord opte pour l' <b>atout Trèfle</b> , et <b>gagne en double coupe</b> .						
♠ V6 ♥ DV1083 ♦ D5 ♣ 6532	<b>2</b>	♠ A1084 ♥ 42 ♦ ARV873 ♣ 4				
	♠ 53 ♥ AR75 ♦ 642 ♣ RD107	3♣ = 110 N/S				

## Donnes sur : le Contre, un outil à utiliser sans modération !

Donneur : Sud	♠ D6 ♥ V76 ♦ AR97 ♣ RV94		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♠</td> <td>2♥</td> <td>Contre</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>3♣</td> <td>Passe</td> <td>3♥*</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>3SA</td> <td>Passe</td> <td>Passe</td> <td>Passe</td> </tr> </tbody> </table> <p><u>Entame</u> : 8 de Cœur</p> <p><u>Enchères et jeu de la carte</u> :</p> <p>Nord débute son action par un <b>Contre Sputnik généralisé</b> destiné à informer son Sud qu'il a au moins 8H.</p> <p>Sur la réponse de 3♣, il est maintenant l'heure pour Nord d'interroger Sud sur la présence d'un arrêt à Cœur.</p> <p><b>Le Cue-bid</b> remplit cet office. Et Sud peut répondre positivement <b>en nommant 3SA</b>.</p> <p>Sud a fort intérêt à jouer un petit Pique de son jeu <b>vers la Dame de Pique</b>. Il assure ainsi son contrat, et pourra même faire un 10e pli (difficile), s'il affranchit un Pique...</p>	Sud	Ouest	Nord	Est	1♠	2♥	Contre	Passe	3♣	Passe	3♥*	Passe	3SA	Passe	Passe	Passe
Sud	Ouest	Nord	Est																
1♠	2♥	Contre	Passe																
3♣	Passe	3♥*	Passe																
3SA	Passe	Passe	Passe																
♠ R5 ♥ AD10852 ♦ D42 ♣ 83	3	♠ V1073 ♥ 3 ♦ V10653 ♣ 752																	
	♠ A9842 ♥ R94 ♦ 8 ♣ AD106	3SA +1 430 N/S																	

Donneur : Ouest	♠ DV1076 ♥ 64 ♦ D9 ♣ ADV5		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">Sud</th> <th style="width: 25%;">Ouest</th> <th style="width: 25%;">Nord</th> <th style="width: 25%;">Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>1♦</td> <td>1♠</td> <td>Contre</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td>4♥</td> <td>Fin</td> <td>Passe</td> </tr> </tbody> </table> <p><u>Entame</u> : Dame de Pique</p> <p><u>Enchères et Jeu de la carte</u> :</p> <p>Sur le Contre Sputnik de son partenaire, Ouest doit être vigilant et donner « le plein de sa main ».</p> <p>En effet, il est tout de même muni de <b>18HLD</b> et son partenaire lui a promis au moins 8H (donc très souvent <b>9HLD</b>).</p> <p>En additionnant, Ouest <b>bondit donc à la manche</b>, certain que son camp a assez de matériel pour la gagner souvent.</p> <p>Pour gagner, Ouest doit absolument <b>affranchir sa longue à Carreau par la coupe</b>, en en coupant 2, puis en faisant tomber les atouts adverses pour pouvoir bénéficier du 5<sup>e</sup> Carreau.</p>	Sud	Ouest	Nord	Est		1♦	1♠	Contre	Passe	4♥	Fin	Passe
Sud	Ouest	Nord	Est												
	1♦	1♠	Contre												
Passe	4♥	Fin	Passe												
♠ A82 ♥ RD108 ♦ AR865 ♣ 3	4	♠ 954 ♥ AV72 ♦ 73 ♣ R874													
	♠ R3 ♥ 953 ♦ V1042 ♣ 10962	4♥ = 620 E/O													

## Donnes sur : le Contre, un outil à utiliser sans modération !

Donneur : Nord	♠ 83 ♥ V943 ♦ A106 ♣ D653		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>Passe</td> <td>1♥</td> </tr> <tr> <td>2♦</td> <td>Contre</td> <td>3♦</td> <td>3♠</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td>4♠</td> <td>Fin</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est			Passe	1♥	2♦	Contre	3♦	3♠	Passe	4♠	Fin	
Sud	Ouest	Nord	Est																
		Passe	1♥																
2♦	Contre	3♦	3♠																
Passe	4♠	Fin																	
♠ RD65 ♥ D6 ♦ 532 ♣ R1042	5	♠ AV97 ♥ R8752 ♦ 7 ♣ A98	<p><u>Entame</u> : Roi de Carreau</p> <p><u>Enchères et jeu de la carte</u> : Quand Ouest effectue un Contre Spoutnik généralisé, il détient <b>quasiment toujours 4 cartes dans l'autre Majeure</b>.</p> <p>Est ne doit donc pas craindre de faire <b>une enchère compétitive</b> à 3♠ pour ne pas laisser jouer l'adversaire.</p> <p>Ouest n'est pas minimum et conclut logiquement à la manche à Pique.</p> <p>Pour réaliser 11 plis, Est joue un petit Cœur vers la Dame, puis <b>un tour de Cœur à blanc</b> ! Il pourra ainsi <b>affranchir cette couleur</b> en coupant un petit Cœur par la suite.</p>																
	♠ 1042 ♥ A10 ♦ RDV984 ♣ V7	4♠ +1 450 E/O																	
Donneur : Est	♠ R102 ♥ RDV74 ♦ D62 ♣ 74		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1SA</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td>2♥</td> <td>Contre</td> <td>2♠</td> </tr> <tr> <td>3♥</td> <td>Passe</td> <td>Passe</td> <td>Passe</td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est				1SA	Passe	2♥	Contre	2♠	3♥	Passe	Passe	Passe
Sud	Ouest	Nord	Est																
			1SA																
Passe	2♥	Contre	2♠																
3♥	Passe	Passe	Passe																
♠ D8753 ♥ 6 ♦ 10975 ♣ V96	6	♠ A4 ♥ 932 ♦ AR43 ♣ RD102	<p><u>Entame</u> : 10 de Carreau</p> <p><u>Enchères et jeu de la carte</u> : Sud réalise que son partenaire a Contré l'enchère artificielle de l'adversaire.</p> <p>Nord a donc <b>une belle couleur à Cœur</b> et souhaite <b>une entame dans cette couleur</b>.</p> <p>Mais ici, laisser jouer l'adversaire n'est pas suffisant, même avec une bonne entame.</p> <p>En effet, avec 4 cartes à Cœur et 2 As, Sud doit ici <b>se fendre d'une surenchère compétitive</b> à 3 Cœurs.</p> <p>Ce contrat gagne grâce à l'<b>impasse à la Dame de Pique</b>.</p>																
	♠ V96 ♥ A1085 ♦ V8 ♣ A853	3♥ = 140 N/S																	

## Donnes sur : le Contre, un outil à utiliser sans modération !

Donneur : Sud	♠ V843 ♥ 104 ♦ 9763 ♣ D86		<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
			1♥	3♦	Passe	Passe
			<b>Contre</b>	Passe	3♠	<b>Fin</b>
<p><u>Entame</u> : Dame de Carreau</p> <p><u>Enchères et jeu de la carte</u> :</p> <p>Il est hors de question pour Sud de laisser Ouest au volant du contrat de 3♦.</p> <p>Avec son jeu de 17H, et son singleton à Carreau, la meilleure option consiste à <b>effectuer un Contre d'appel</b>.</p> <p>Nord n'a pas de beaux Carreaux, il ne peut pas passer sur le Contre : il décrit <b>ses 4 cartes à Pique</b> au plus bas palier possible.</p> <p>Pour réaliser 9 plis, Sud tire As et Roi de Pique, puis <b>joue Cœur à chaque occasion</b> pour les affranchir tant qu'il est temps.</p>						
♠ 52 ♥ 83 ♦ ARV8542 ♣ V9	7	♠ D109 ♥ AR97 ♦ D ♣ 105432				
		♠ AR76 ♥ DV652 ♦ 10 ♣ AR7	3♠ = 140 N/S			

Donneur : Ouest	♠ RD962 ♥ D105 ♦ D62 ♣ A9		<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>
				Passe	1♠	Contre
			2♠	Passe	Passe	Contre
			Passe	3♣	Passe	Passe
<p><u>Entame</u> : Roi de Pique</p> <p><u>Enchères et jeu de la carte</u> :</p> <p>S'il y a plusieurs cartons « Contre » dans les boîtes à enchères, ce n'est pas pour rien !</p> <p>Après son premier Contre, Est n'est toujours pas satisfait : l'adversaire a trouvé le fit, et Ouest, faible et libéré de parole, s'est abstenu de toute enchère.</p> <p>Est n'a toujours pas son atout de prédilection, mais il préfère manger son chapeau que laisser les adversaires jouer 2♠ avec un jeu pareil !</p> <p><b>Il Contre donc de nouveau</b>, évidemment d'appel.</p> <p>Ouest opte alors sans ambages pour l'atout Trèfle, où il est à même de réaliser 10 plis.</p>						
♠ V873 ♥ V2 ♦ 73 ♣ 87432	8	♠ 4 ♥ AR97 ♦ ARV5 ♣ DV106				
		♠ A105 ♥ 8643 ♦ 10984 ♣ R5	3♣ +1 130 E/O			

## Donnes sur : le Contre, un outil à utiliser sans modération !

Donneur : Nord	♠ D954 ♥ 632 ♦ 10874 ♣ D8		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>Passe</td> <td>1♠</td> </tr> <tr> <td>2♣</td> <td><b>Contre</b></td> <td>Passe</td> <td>2♦</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td>2♥</td> <td>Passe</td> <td>4♥</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td>Passe</td> <td>Passe</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est			Passe	1♠	2♣	<b>Contre</b>	Passe	2♦	Passe	2♥	Passe	4♥	Passe	Passe	Passe	
	Sud	Ouest	Nord	Est																			
		Passe	1♠																				
2♣	<b>Contre</b>	Passe	2♦																				
Passe	2♥	Passe	4♥																				
Passe	Passe	Passe																					
♠ R6 ♥ DV984 ♦ R6 ♣ 6542	9	♠ AV873 ♥ R105 ♦ AD53 ♣ 10	<p><u>Entame</u> : Dame de Trèfle</p> <p><u>Enchères et jeu de la carte</u> : Ouest n'a malheureusement pas assez de points pour nommer ses Cœurs. Il commence par <b>Contre</b>, puis <b>nomme ses 5 Cœurs au tour suivant</b>.</p> <p>Le jeu d'Est est alors très revalorisé : avec son beau fit et son singleton, il bondit à la manche sans états d'âme.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si le camp Nord/Sud entame à Trèfle, Ouest pourra couper un Trèfle du côté court. Il en défaussera un autre sur un Carreau.</li> <li>- Si le camp Nord/Sud entame atout et atout, Ouest affranchira un Pique par la coupe.</li> </ul>																				
	♠ 102 ♥ A7 ♦ V92 ♣ ARV973	4♥ = 620 E/O																					

Donneur : Est	♠ D65 ♥ AR743 ♦ 832 ♣ V10		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>1SA</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td>2♥</td> <td><b>Contre</b></td> <td>2♠</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td>3♣</td> <td>Passe</td> <td>3♠</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td>4♠</td> <td><b>Fin</b></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est				1SA	Passe	2♥	<b>Contre</b>	2♠	Passe	3♣	Passe	3♠	Passe	4♠	<b>Fin</b>	
	Sud	Ouest	Nord	Est																			
			1SA																				
Passe	2♥	<b>Contre</b>	2♠																				
Passe	3♣	Passe	3♠																				
Passe	4♠	<b>Fin</b>																					
♠ AR1073 ♥ 1082 ♦ 6 ♣ A832	10	♠ V84 ♥ V96 ♦ ARD7 ♣ RD9	<p><u>Entame</u> : Dame de Cœur</p> <p><u>Enchères</u> : Nord ne doit pas manquer d'opportunité et <b>Contre avec délectation le Texas de son adversaire</b>.</p> <p>Ce Contre de l'enchère artificielle de 2♥ montre précisément <b>une belle couleur à Cœur</b> et incite fortement son partenaire à entamer Cœur.</p> <p>En l'occurrence, il s'agit de la seule entame fatale au contrat adverse.</p>																				
	♠ 92 ♥ D5 ♦ V10954 ♣ 7654	4♠ -1 100 N/S																					

## Donnes sur : le Contre, un outil à utiliser sans modération !

Donneur : Sud	♠ RV106 ♥ 6 ♦ AD98 ♣ RD52		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="padding: 2px;">Sud</th> <th style="padding: 2px;">Ouest</th> <th style="padding: 2px;">Nord</th> <th style="padding: 2px;">Est</th> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2♥</td> <td style="text-align: center;">2♠</td> <td style="text-align: center;">Contre</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Passe</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> <td></td> </tr> </table> <p>Entame : 6 de Cœur</p> <p>Enchères et jeu de la carte :</p> <p>Nord se lèche les babines avec ses beaux Piques derrière les Piques adverses et ses 15H de bonne tenue.</p> <p>La bonne nouvelle est ici que le <b>Contre</b> a une vocation <b>punitive</b> : il l'emploie donc !</p> <p>Sud n'a pas son avis à donner, il a déjà tout dit, et passe, obéissant.</p> <p>Un jeu de massacre dont Ouest subit les cruelles vicissitudes et finit par chuter de 3 levées si Sud bénéficie de sa coupe à Carreau: l'addition est salée !</p>	Sud	Ouest	Nord	Est	2♥	2♠	Contre	Passe	Passe	Passe	Passe	
Sud	Ouest	Nord	Est												
2♥	2♠	Contre	Passe												
Passe	Passe	Passe													
♠ AD9843 ♥ 95 ♦ RV7 ♣ A10	11	♠ 7 ♥ R1042 ♦ 10543 ♣ V986													
	♠ 52 ♥ ADV873 ♦ 62 ♣ 743	2♠x -3 500 N/S													

Donneur : Ouest	♠ AR942 ♥ 5 ♦ D9742 ♣ 84		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="padding: 2px;">Sud</th> <th style="padding: 2px;">Ouest</th> <th style="padding: 2px;">Nord</th> <th style="padding: 2px;">Est</th> </tr> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">1♥</td> <td style="text-align: center;">1♠</td> <td style="text-align: center;">4♥</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>Contre</b></td> <td style="text-align: center;">Passe</td> <td style="text-align: center;">5♦</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">Passe</td> <td style="text-align: center;">Passe</td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Entame : 3 de Cœur</p> <p>Enchères et jeu de la carte :</p> <p>Sud n'a guère envie de se laisser marcher sur les pieds.</p> <p>Il utilise un Contre qui montre un jeu fort, mais qui n'est pas à 100% punitif.</p> <p>Si Nord a un jeu <b>distribué</b>, il est prié de <b>surenchérir</b>, ce qui est le cas ici.</p> <p>La manche à Carreau n'est pas facile à gagner mais peut être remporté en coupant 2 Piques pour affranchir le dernier... ...ou en coupant un Trèfle car ils sont 3-3.</p>	Sud	Ouest	Nord	Est		1♥	1♠	4♥	<b>Contre</b>	Passe	5♦	Passe	Passe	Passe		
Sud	Ouest	Nord	Est																
	1♥	1♠	4♥																
<b>Contre</b>	Passe	5♦	Passe																
Passe	Passe																		
♠ V7 ♥ AD972 ♦ 853 ♣ AV3	12	♠ D1083 ♥ RV843 ♦ 6 ♣ 1097																	
	♠ 65 ♥ 106 ♦ ARV10 ♣ RD652	5♦ = 600 N/S																	

## Donnes sur : le Contre, un outil à utiliser sans modération !

Donneur : Nord	♠ AD93 ♥ R62 ♦ 6 ♣ AD983		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>1♣</td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>1♥</td> <td>2♦</td> <td><b>Contre</b></td> <td>Passe</td> </tr> <tr> <td>3♥</td> <td>Passe</td> <td>4♥</td> <td>Fin</td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est			1♣	Passe	1♥	2♦	<b>Contre</b>	Passe	3♥	Passe	4♥	Fin
	Sud	Ouest	Nord	Est															
		1♣	Passe																
1♥	2♦	<b>Contre</b>	Passe																
3♥	Passe	4♥	Fin																
♠ R85 ♥ A9 ♦ RDV975 ♣ V7	<b>13</b>	♠ 10742 ♥ V104 ♦ 1032 ♣ 654	<p><u>Entame : Roi de Carreau</u></p> <p><u>Enchères et jeu de la carte :</u> Nord, avec 3 cartes à Cœur et 15H a tout intérêt à employer le <b>Contre de l'ouvreur</b>.</p> <p>Sud a maintenant 11HLD et doit faire <b>un saut à 3♥</b> pour montrer des réserves.</p> <p>Cela facilite la tâche de Nord qui peut sereinement conclure à la manche.</p> <p>Pour réaliser 11 plis, Sud coupe 2 Carreaux du côté court, fait tomber les atouts et réalise avec succès l'impasse à Pique.</p>																
	♠ V6 ♥ D8753 ♦ A84 ♣ R102	4♥ +1 650 N/S																	

Donneur : Est	♠ 75 ♥ 9843 ♦ V532 ♣ 876		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Sud</th> <th>Ouest</th> <th>Nord</th> <th>Est</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>Passe</td> <td>1♦</td> </tr> <tr> <td>1♠</td> <td>Contre</td> <td>Passe</td> <td>2♠</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td>2SA</td> <td>Passe</td> <td>3SA</td> </tr> <tr> <td>Passe</td> <td>Passe</td> <td>Passe</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Sud	Ouest	Nord	Est			Passe	1♦	1♠	Contre	Passe	2♠	Passe	2SA	Passe	3SA	Passe	Passe	Passe	
	Sud	Ouest	Nord	Est																			
		Passe	1♦																				
1♠	Contre	Passe	2♠																				
Passe	2SA	Passe	3SA																				
Passe	Passe	Passe																					
♠ R102 ♥ RV72 ♦ 94 ♣ R1054	<b>14</b>	♠ 863 ♥ A6 ♦ AR87 ♣ ADV2	<p><u>Entame : Dame de Pique</u></p> <p><u>Enchère et Jeu de la Carte :</u> Est détient un jeu fort de 18H, et régulier, mais il ne peut pas opter pour une redemande à Sans-Atout car il ne possède pas d'arrêt dans la couleur adverse.</p> <p>Il utilise donc le <b>Cue-bid</b> (il nomme la <b>couleur adverse</b>) afin de s'enquérir de la présence de cet arrêt chez son vis-à-vis.</p> <p>Comme c'est le cas, le camp arrive au contrat de 3SA, qui devrait facilement gagner.</p>																				
	♠ ADV94 ♥ D105 ♦ D106 ♣ 93	3SA = 400 E/O																					