



## Contre punitif

### Le contre punitif.

- Dès que votre camp est majoritaire en points et surtout que l'adversaire est vulnérable, préférez le contre punitif à la recherche d'un contrat alternatif pour votre camp. Ce sera souvent beaucoup plus payant.
- Par ailleurs le contre est toujours de pénalité dans certaines séquences d'enchères. En particulier
  - après une intervention adverse par 1SA
  - après une intervention sur un barrage,
  - après un changement de couleur du répondant au palier de 2, (plus de 10H)

S	O	N	E
		1 ♠	1 SA
X			

  

9	D	V	10	9	7	10	9	8	3	A	R	10
♠	♥	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦	♦	♦

#### Problème E1031

CONTRE PUNITIF Pénalisez l'intervention à 1 SA : votre camp est largement majoritaire !

5	4	R	D	V	10	9	4	D	10	9	6	5
♠	♠	♥	♥	♥	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♦

  

S	O	N	E
		2 ♥	3 ♦
X			

  

A	R	6	2	3	7	4	2	A	V	9	4	3
♠	♠	♠	♠	♥	♣	♣	♣	♦	♦	♦	♦	♦

#### Problème E8570

CONTRE PUNITIF Presque trop beau pour être vrai !



## Contre punitif

### Après une ouverture de barrage, et une intervention adverse, le contre du répondant est toujours de pénalité !

Le sputnik après une ouverture de barrage n'existe donc pas.

D	8	6	8	A	D	V	10	6	5	4	8	5
♠	♠	♠	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♦	♦

  

S	O	N	E
		3 ♣	3 ♥
X			

  

A	9	7	R	V	9	5	2	7	A	9	7	6
♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♥	♣	♦	♦	♦	♦

[Problème E8568](#)

CONTRE PUNITIF Le contre d'une intervention sur un barrage du partenaire est toujours punitif.

8	6	5	4	A	R	D	V	10	6	5	10	7
♠	♥	♥	♥	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♣	♦	♦

  

S	O	N	E
		3 SA	4 ♠
X			

  

D	V	9	4	A	R	V	7	7	D	9	5	4
♠	♠	♠	♠	♥	♥	♥	♥	♣	♦	♦	♦	♦

[Problème E8569](#)

CONTRE PUNITIF Sans être Agatha Christie, on sait que l'ouvreur possède 7 ♣ maître....L'adversaire qui n'a pas voulu se laisser faire va en subir les conséquences !



## Contre punitif

**Après un changement de couleur du répondant au palier de 2, le contre de l'ouvreur est punitif.**

S	O	N	E
1 ♠	Passe	2 ♦	2 ♥
Passe	Passe	X	Passe
Passe	Passe		



### Problème 9861

X Après le changement de couleur du répondant au palier de 2, vous savez que votre camp est majoritaire. Punissez l'intervention d'Est : vert contre rouge ce sera bien meilleur pour votre camp !

S	O	N	E
1 ♠	Passe	2 ♣	2 ♦
Passe			



### Problème E9862

X Pour punir l'adversaire qui est vraiment mal tombé !