

LE CONTRE PUNITIF

C'est une enchère au même titre que celle que vous connaissez déjà, Passe, 1 C, 1 P, 1 SA ... etc

Matériellement, elle se traduit par la sélection du carton rouge avec une croix blanche dans la boîte à enchères.

Le carton bleu avec une double croix blanche, appelé SURCONTRE, sera explicité ultérieurement.

On utilise le **CONTRE** - dans la version punitive - lorsque l'adversaire vous empêche de jouer votre contrat légitime - majoritaire en points - en faisant une enchère supérieure, identifiée comme l'expression d'un contrat de **SACRIFICE**.

Vous avez la certitude qu'il va chuter et vous-même ne pouvez pas, **sans risque de chute également**, jouer au palier supérieur. Il faut donc absolument le **PUNIR**, car il vous a « volé le gain de votre contrat », par un **CONTRE**.

Il est hors de question de le laisser jouer « gratuit ».

Cette attitude est donc vivement recommandée lorsque la manche est déclarée. Pourquoi ? Parce que vous êtes nettement majoritaire en points pour l'avoir demandée.

ATTENTION toutefois lors des « partielles » en espérant un gain substantiel, et ceci pour deux raisons :

- La certitude d'être majoritaire en points est loin d'être évidente. Bien souvent les deux lignes sont à égalité à 1 ou 2 points près.
- Surtout, **une partielle « contrée » et réalisée** rapporte plus de points que si la manche avait été déclarée, et votre adversaire ne l'a pas atteinte.

Pour résumer ce dernier paragraphe, la plus grande **MEFIANCE** si l'envie de contrer une partielle vous traverse l'esprit, soyez sûr de votre coup !