



Quand **X** devient-il punitif ? Rarement avant la manche, mais ce n'est pas exclu pour autant.

Avant la manche, considérez que **X** est le plus souvent d'appel. Vous avez toujours le droit de le transformer en punitif en fonction de votre jeu. Alors, soyez bien certain de votre coup, car le « debriefing » avec votre partenaire vous attend dans 13 levées et si le contrat ne chute pas, ça craint !!

La séquence d'enchères a été tendue avec des prises de parole de la part des 4 joueurs. Ces enchères dites « compétitives » qui débouchent sur une manche peuvent alors être suivies de **X**. Arrivé au niveau de la manche, il sera le plus souvent « punitif ».

Les points de chute sont alors augmentés et quand le contrat chute, cela peut devenir une bonne affaire, ... pour l'un ou l'autre camp.

Exemple 1 : Il y avait une manche en NS. EO demande un contrat **X** et chute de 2. C'est une bonne affaire pour EO qui va perdre moins que s'il avait laissé gagner la manche.

Exemple 2 : EO demande une manche incertaine. N pose **X**, mais S surenchérit et chute son contrat de 1. En dépouillant on voit que EO ne gagnait jamais la manche. La surenchère de NS est finalement mauvaise. En laissant le contrat d'EO qui avait été **X** par N, ils auraient marqué dans leur colonne. Oui, quand on pose **X**, la réussite n'est jamais garantie.

Le carton **X** est souvent punitif, mais il est parfois bon de surenchérit et accepter de chuter soi-même. C'est alors ce que l'on nomme un contrat de « défense » ou de « sacrifice ».

Exemple 3 : Votre ligne va gagner 4 ♥ ou 4 ♠, les adversaires posent 5 ♣ ou 5 ♦. Ils vont être **X** et chuter. Qu'importe, cela leur coûtera moins que vous laisser gagner votre contrat. Et si maintenant, vous mettez 5 ♥ ou 5 ♠, vous allez souvent être contrés et risquer gros, sauf si 4 + 1 et donc 5 gagnait.

Voilà l'esprit développé dans ce genre de contre.

Il faut savoir punir une paire trop gourmande. Les punitions avant le niveau de la manche doivent rester l'exception.



Les astuces de l'arpète ?

Avec quelques exemples, essayons de nous expliquer, mais que c'est dur d'être certain de son coup.

Le joueur qui **X** punitif a compté ses levées potentiellement gagnantes (sauf coupe et les enchères ont déjà fourni des indications). Avec (AR, A) ou (AR, AR), on peut souvent se compter 3 ou 4 levées et contrer une manche. Avec un singleton, on peut espérer réaliser une levée de coupe. Le partenaire peut également réaliser une levée de défense. Bref, les enchères et mon jeu permettent de poser un **X** punitif en relative sécurité.

Vert, j'ai poussé le contrat de sacrifice jusqu'à 5 : chuter ne coûte pas cher. -1 **X** = 100 ; - 2 **X** = 300 ; -3 **X** = 500 ; - 4 **X** = 800

Rouge, je sais que chuter peut coûter cher : -1 **X** = 200 ; - 2 **X** = 500 ; -3 **X** = 800 ; - 4 **X** = 1100

V **X** / V : le **X** punitif doit faire chuter de « 3 » (500), pour compenser la manche gagnante dans l'autre ligne (400 ou 420).

V **X** / R : le **X** punitif doit faire chuter de « 2 » (R00), pour compenser la manche gagnante dans l'autre ligne (400 ou 420).

R **X** / R : le **X** punitif doit faire chuter de « 3 » (800), pour compenser la manche gagnante dans l'autre ligne (600 ou 620).

R **X** / V : le **X** punitif doit faire chuter de « 4 » (800), pour compenser la manche gagnante dans l'autre ligne (600 ou 620).

X punitif sur une manche ou un chelem ou bien demander une manche ou chelem pour chuter **X** en défense implique de bien raisonner.

ATTENTION : Contrer évitez de **X** une partielle. C'est casse-cou car cela donne un gros score à celui qui gagne tout de même.

!!!! Exemple : 3 ♥ **X** ou 3 ♠ **X** réalisé = 530 si V ; 730 si R : donc plus que la manche, alors que 3 ♥ ou 3 ♠ = 140 !!!!

Alors on ne contrera jamais une partielle à ce niveau. De toutes les manières, le partenaire devrait impérativement le considérer comme un **X** d'appel sauf s'il est certain de faire chuter. Il transforme alors le **X** d'appel en **X** punitif.

Astuce de l'arpète : Pas fréquent, mais efficace

Votre partenaire ouvre (12 H), on intervient à 1 SA (16-18H). Vous possédez l'ouverture (14H) : alors c'est que l'intervention est avec 16 H et qu'en face de l'intervention, il y a 0 H. Vous posez alors **X** punitif.

Si le camp de l'intervention par 1 SA est rouge, c'est un excellent score garanti par la ligne qui possède les points de manche et si le **X** est retiré par une autre enchère, elle sera certainement suivie d'un nouveau **X**, toujours punitif.