

## Séance 19

### LA VULNÉRABILITÉ, LE CONTRE PUNITIF

#### Programme de la séance

- **La vulnérabilité**
- **Le contre punitif**

*Exceptionnellement la leçon ne débute pas par le jeu d'une première donne. L'exposé préalable des notions de vulnérabilité et de contre punitif aidera davantage les enfants à la compréhension des données d'application.*

#### La vulnérabilité

Montrez à vos élèves un étui avec des vulnérabilités différentes. Demandez-leur ce qu'ils observent : des rectangles verts et d'autres rouges. Expliquez-leur que jusqu'à présent, pour simplifier la marque, on a considéré que tout le monde était « vert » ou « non vulnérable ». En fait, chaque camp peut être « vert » (non vulnérable) ou « rouge » (vulnérable).

La situation de vulnérabilité n'est pas décidée par les joueurs ; elle varie en fonction du numéro de la donne jouée. Ainsi sur la donne 1, personne n'est vulnérable ; sur la 2, N/S est vulnérable et E/O ne l'est pas, etc...

Donnez à deux enfants les cartons 4♥ et 4♠ des boîtes à enchères ; demandez-leur de lire la marque au dos des cartons :

4♥ « vert » = 420

4♠ « rouge » = 620

Continuez l'exercice avec les enchères aux paliers de 5, 6 et 7. Vérifiez que tous les enfants sont capables de lire les scores. Demandez-leur ce qu'ils constatent : le score est plus élevé quand le camp est vulnérable.

Prenez des enchères inférieures à la manche, et demandez-leur de lire la marque de 2♠ +1 « vert » = 140 et 2♠ +1 « rouge » = 140 aussi. La vulnérabilité ne change pas la marque quand le camp gagne une partielle.



Quand le camp est vulnérable :

- la levée de chute coûte 100 points au lieu de 50
- les primes de manche (500 au lieu de 300), de petit chelem (750 au lieu de 500) et de grand chelem (1500 au lieu de 1000) sont plus importantes
- la prime de partielle est inchangée (50)

Les enfants ont sans doute constaté qu'il existe une colonne de score « x » (contré) et une autre, de score « xx » (surcontré).

Le contre, comme la vulnérabilité, modifie la marque d'un contrat ; faites-le constater sur quelques exemples. Un joueur peut utiliser un contre à son tour de parole au lieu de dire « passe » ou de faire une enchère ; il peut contrer un contrat adverse mais pas un contrat de son propre camp. Si les trois autres joueurs passent, le contrat est joué « contré », et la marque est modifiée.

Demandez aux enfants quel peut être l'intérêt de contrer ? Modifier la marque et marquer plus de points si l'adversaire chute.

Est-ce risqué ? Oui, si l'adversaire gagne son contrat, il marquera lui aussi plus de points.

Quand a-t-on intérêt à contrer ? Quand on est à peu près certain de faire chuter l'adversaire !

A la suite du contre, le camp adverse peut à son tour sortir le carton bleu xx : « surcontre » ! Si les trois joueurs suivants passent, le contrat est joué « surcontré » et les scores obtenus seront encore plus élevés !

Il n'est autorisé ni de surcontrer un contrat adverse, ni de sur-surcontrer !



Quand le contrat est contré, la chute coûte plus cher :

- non vulnérable, une levée de chute coûte 100 points, deux levées coûtent 300, trois levées 500 et quatre 800.
- vulnérable, une levée de chute coûte 200 points, deux levées coûtent 500, trois levées 800 et quatre 1100.

### Première donne de la séance (19.1)

Donne 19.1	Donneur : Nord	Vul : P	Jeu fléché n°4 - donne 1			
	♠ 8 5 3 ♥ A D V 3 ♦ V 1 0 2 ♣ R D 9		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ R D V 1 0 2 ♥ 7 5 4 ♦ A 8 4 ♣ A 3		♠ 7 4 ♥ 1 0 9 2 ♦ 9 6 5 3 ♣ 8 6 4 2	3SA	Contre	1♣	Passe
	♠ A 9 6 ♥ R 8 6 ♦ R D 7 ♣ V 1 0 7 5		Passe		Passe	Passe
			Avec 13 H et une distribution régulière sans couleur majeure à proposer au palier de 1, Sud impose 3SA, la meilleure manche.			
			Entame : Roi de Pique			

Ouest sait que le contrat de 3SA va chuter ; pour marquer le maximum de points, il contre et entame bien entendu du Roi de Pique.

Score : 3SA x -2 300 EO, au lieu de 3SA -2 100 EO.

## Deuxième donne de la séance (19.2)

Donne 19.2	Donneur : Est	Vul : NS	Jeu fléché n°4 - donne 2			
	♠ D 7 2 ♥ 8 6 3 ♦ R 2 ♣ V 1 0 9 6 4		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ 1 0 8 6 3 ♥ R V 1 0 9 ♦ A 7 5 ♣ A 5		♠ 9 5 4 ♥ 2 ♦ 9 8 6 4 3 ♣ R 8 7 2	1♥ 4♥ Passe	Passe Contre	2♥ Passe	Passe Passe Passe
	♠ A R V ♥ A D 7 5 4 ♦ D V 1 0 ♣ D 3		Entame : As de Carreau, ou As de Trèfle			

Prévoyant de réaliser au minimum quatre levées en défense (deux levées d'atout sûres et deux As), Ouest a « la chute en main ». Il contre pour marquer le maximum de points. Bien lui en prend ! La Dame de Cœur se trouve dans la main du déclarant, et de surcroît, Est réalise le Roi de Trèfle : le contrat chute de trois levées !

Score : 4♥x -3 800 EO, au lieu de 4♥ -3 300 EO.

## Troisième donne de la séance (19.3)

Donne 19.3	Donneur : Sud	Vul : EO	Jeu fléché n°4 - donne 3			
	♠ 8 3 ♥ R 9 6 4 ♦ D V 5 ♣ A D 7 2		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ A 5 ♥ D 8 5 2 ♦ A R 7 3 ♣ 1 0 9 3		♠ 1 0 9 7 6 4 2 ♥ ♦ 1 0 8 6 4 ♣ V 6 4	1♥ Passe	Passe Passe	4♥	Passe
	♠ R D V ♥ A V 1 0 7 3 ♦ 9 2 ♣ R 8 5		Entame : As de Carreau			

Au contrat de 4♥, Ouest a une levée de chute en perspective. Mais le contrat ne chutera qu'à deux conditions : ne pas se faire couper le Roi de Carreau, et réaliser la Dame de Cœur. La première condition est heureusement remplie, mais la seconde l'est beaucoup moins ! Si Ouest contre, le déclarant va localiser à juste titre la Dame de Cœur en Ouest, et la capturer. Ouest doit passer en espérant que le déclarant prendra les mauvaises décisions. Si ce dernier commence par jouer le 3 de Cœur pour le Roi, ce sera la chute !

Score : 4♥ = ou - 1 420 NS ou 50 EO

**À moins d'avoir la « chute en main », ne contrer qu'avec un minimum de deux levées de chute en perspective.**

### Quatrième donne de la séance (19.4)

Donne 19.4	Donneur : Ouest	Vul : T	Jeu fléché n°4 - donne 4			
	♠ D 7 5 2 ♥ ♦ A D 8 7 5 2 ♣ 9 6 3		<b>Sud</b>	<b>Ouest</b>	<b>Nord</b>	<b>Est</b>
♠ V 9 3 ♥ R 7 6 3 2 ♦ 9 ♣ D 1 0 8 5		♠ 6 ♥ A D V 9 8 5 ♦ V 6 3 ♣ A R 4	1♠ Passe	Passe 4♥ Passe	Passe 4♠ 5♣	1♥ 5♥ ?
	♠ A R 1 0 8 4 ♥ 1 0 4 ♦ R 1 0 4 ♣ V 7 2		Contrat de 5 ou 6♥. Entame : As de Pique Contrat de 4 ou 5♠. Entame : 2 de Cœur ou 9 de Carreau. Trèfle est « introuvable ».			

*Une donne très excentrée pour finir : laissez les enfants enchérir et jouer le contrat demandé. Ils vont sans doute atteindre le palier de 5 et souvent, se faire contrer à un contrat...qui gagnera parfois !*

Reprenez les jeux et montrez-leur que quand il y a beaucoup de points de distribution, les deux camps peuvent gagner des contrats élevés : ici 4♠ gagne (620 NS) et 6♠ ne chute que sur entame ♣ (200 EO) ! Alors que 5♥ gagne aussi (650 EO)...