

4.9

Les CONTRE D'ENTAME

(26-02-26)

INTRODUCTION

À proprement parler, ces Contre ne sont pas des déclarations qui servent à la défensive d'enchères. Tout simplement parce que leur raison d'être n'est pas de reprendre le contrôle des enchères dans l'optique de conclure le contrat final.

Ce sont des Contre visant la **défensive de contrat**. Concrètement, ces annonces sont déclarées dans le but de préparer l'**entame**, donc la première carte qui va débiter la défensive de contrat une fois que les adversaires vont avoir remporté les enchères.

L'équipe qui veut en faire usage peut aussi bien être celle qui a ouvert les enchères ou celle qui s'est retrouvé en défensive d'enchères; il suffit d'être en position éventuelle de se retrouver en défensive de contrat.

PRINCIPE 4.9:0 DÉFINITION D'UN CONTRE D'ENTAME

Il s'agit de l'enchère Contre déclarée par l'équipe qui va se retrouver en défensive de contrat. Son but est d'informer le partenaire qui va entamer sur la couleur à jouer, soit généralement la dernière couleur qui a été nommée.

Le plus souvent, le Contre pour l'entame survient après deux *Passes* consécutifs lors des enchères, ce qui confirme que le contrat adverse serait conclu advenant un *Passe* du joueur qui fait le Contre.

4.9- 1

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

Il s'agit donc d'une enchère qui équivaut à un signal de **défensive de contrat**.

L'annonce d'une Contre d'entame n'a pratiquement pas d'incidence sur la suite des enchères mais, techniquement parlant, l'équipe *Contrée* peut continuer à déclarer.

Il y a plusieurs contextes possibles. Voici les **cinq** principaux contextes qui sont utilisés dans le système enseigné.

PREMIER CONTEXTE : CONTRE D'ENTAME APRÈS UN CONTRE DE PÉNALITÉ DIRECT

Le premier contexte survient quand il y a un **Contre de Pénalité direct** évident. Ce Contre sera étudié spécifiquement au **Thème 4.12** de ce Chapitre.

Voici l'exemple classique qui démontre bien comment on peut s'utiliser le concept du Contre d'entame. Il y a évidemment de multiples situations d'enchères où l'on peut rencontrer ce type de contexte.

Ex. 4.9:1	1	2	3	4
a)	1 Co	Passe	3 Co	Passe
	4 Co	Passe	Passe	Contre

Il s'agit bien d'un **Contre de Pénalité** que l'on peut préciser "direct".

Le contexte permet au deuxième défenseur (joueur #4 ici) de préciser au premier défenseur l'entame désirée. Il s'agit d'une information supplémentaire à un Contre de Pénalisation bien réel.

Le défenseur qui suit le déclarant de l'atout peut entamer l'atout surtout s'il ne possède **qu'une seule carte car cela prouve** bien que son partenaire a Contré parce qu'il a plusieurs cartes d'atout adverse et non seulement un bon pointage, sinon la dernière couleur annoncée.

4.9- 2

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

À remarquer qu'il demeure possible pour l'équipe *Contrée* de lever le Contre en optant pour une couleur différente (incluant le Sans-Atout) ou de même déclarer un Surcontre.

N.B. Pour faire un petit **rappel**, notez dans l'exemple ci-dessus qu'il n'y a pas de contexte pour un Contre d'appel parce que l'**ENCHÈRE ACTIVE MAXIMALE** est 3 PIQUES pour un contexte propre au Contre d'appel Standard; en effet il faut absolument que le *niveau de réponse disponible* soit libre pour tout le niveau 4 (5 si barrage) V. **Pr. 1.13:2** ou page **4.1-13** du Tome V).

4.9:1	1	2	3	4
b)	1 Co	2 Ca	2 Pi	3 Ca
	3 Pi	5 Ca	Passe	Passe
	Contre	...	...	...

Cette fois, c'est l'équipe OFFENSIVE que fait un Contre de Pénalisation direct qui en même temps recommande au partenaire **d'entamer l'atout adverse**, soit le Carreau.

Ce Contre affirme qu'il faut entamer dans la couleur d'atout adverse. Sinon, **s'il faut absolument que ce soit une couleur différente, il faut éviter de Contrer pour la Pénalité.**

À noter, si l'entame est faite par le Contreur, ce dilemme ne se pose évidemment pas.

PRINCIPE 4.9:1 CONTRE D'ENTAME LORS D'UN CONTRE DE PÉNALITÉ

Ce Contre peut être fait par l'une ou l'autre des équipes en compétition d'enchères mais il est réservé spécifiquement pour le joueur qui ne fera pas l'entame.

La couleur de l'entame désirée est la dernière couleur qui a été annoncée.

Il peut y avoir un Contre d'entame seulement si l'*ENCHÈRES ACTIVE MAXIMALE* 3 Piques pour un contexte pour un Contre d'appel est dépassé ou qu'il n'est pas possible de répondre au niveau 4 lorsqu'il s'agit d'un Contre de Concertation Compétitif.

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

DEUXIÈME CONTEXTE : CONTRE D'ENTAME APRÈS AVOIR DÉCLARÉ UN CONTRE DE CONCERTATION

Le deuxième contexte qui est plus *retardé* qu'*indirect* survient quand le même joueur exerce un **Contre de Pénalité après un Contre de Concertation Compétitif**.

Ce Contre de Pénalité vise bel et bien l'entame et peut survenir après chacun des quatre *CONTRE DE CONCERTATION COMPÉTITIF* aussitôt que le **niveau pour y répondre excède le niveau 4**.

PRINCIPE 4.9:2 CONTRE D'ENTAME APRÈS UN CONTRE DE CONCERTATION

Ce Contre peut être fait par l'une ou l'autre des équipes en défensive d'enchères mais il est réservé spécifiquement pour le joueur qui ne fera pas l'entame évidemment.

Il ne doit pas être possible de répondre au niveau 4 au Contre de Concertation.

Le partenaire, qui doit entamer, doit posséder un singleton/chicanr dans l'atout adverse pour s'assurer que le Contreur possède bien l'arrêt de l'atout adverse; sinon il doit entamer selon son jeu.

Voici un exemple parmi toute la panoplie possible de cette stratégie.

Ex. 4.9:2	1	2	3	4
a)	1 Co	2 Ca	2 Pi	3 Ca
	3 Pi	<i>Contre</i>	Passe	4 Ca
	4 Pi	Contre	...	...

Le premier Contre du Défenseur-Ouvreur est son Contre de Concertation Compétitif. Au tour suivant, la réponse à ce Contre n'est pas possible au **niveau 4** (*ce critère s'applique aux quatre Contre de Concertation*). Donc, ce deuxième Contre vise la Pénalisation et **simultanément** informe le partenaire, qui doit faire l'entame, de jouer l'atout des adversaires, le Pique, **mais seulement si ce dernier a une seule carte de l'atout adverse** (*ce qui démontre que son partenaire Contreur a un Contre Équivoque pour l'atout adverse*), sinon il annonce selon son jeu.

4.9- 4

Chapitre 4 : Les Contre

par Gérald Néron, Granby, Qué. Canada

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

En effet, dans les contextes *Équivoques*, il faut toujours réfléchir avant d'entamer, car il arrive régulièrement que le Contreur de Concertation détenant un singleton d'atout soit intéressé à déclarer un Contre visant la Pénalité (*quand il n'est plus possible d'y répondre au niveau 4*) lorsqu'il réalise que les adversaires n'ont pas le pointage nécessaire pour réussir leur contrat. Ce Contre **n'a alors pas une signification de Contre d'entame**. Dans ces cas là, il n'y a évidemment aucune confusion possible concernant l'entame si le Contreur est lui-même celui qui doit faire l'entame. Et de même, comme mentionné pour l'exemple ci-haut, il n'y a aussi aucune confusion si c'est le partenaire qui doit entamer parce que ce dernier peut décoder facilement cette signification en constatant tout simplement la possession d'au moins deux cartes de l'atout adverse dans sa main.

En conclusion, l'usage des Contre de Concertation Compétitifs ne limite nullement l'emploi du Contre d'entame et inversement. On peut dire que ces deux concepts sont parfaitement synchronisés vu qu'il n'y a aucune interférence entre eux.

TROISIÈME CONTEXTE : “PASSE” APRÈS UN CONTRE DE CONCERTATION

Le troisième contexte pour un Contre d'entame vraiment “indirect” est en fait la **réciprocité** des quatre Contre de Concertation Compétitifs.

Ce qui veut dire, lorsque le partenaire d'un Contreur de Concertation Compétitif “refuse d'obtempérer” à un tel Contre en déclarant **Passe**, cela peut être parce qu'il détient l'arrêt complet (*au moins 4 cartes et 2 levées gagnantes*) dans la couleur d'atout des opposants, de même qu'un pointage approprié pour la Pénalisation ou alors un fort pointage et peu de soutien pour l'atout du partenaire.

PRINCIPE 4.9:3 CONTRE D'ENTAME INDIRECT PAR UN “PASSE” EN RÉPONSE À UN CONTRE DE CONCERTATION

Dans le contexte où le Contreur de Concertation est le joueur qui fera l'entame, le partenaire qui répond *Passe* au lieu de donner un soutien obligé (*en l'absence d'intervention adverse*), transforme le Contre en Pénalisation tout en demandant l'entame dans la dernière couleur annoncée, généralement l'atout adverse.

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

Corollaire #1 : Le Contreur doit vérifier s'il détient un singleton pour entamer l'atout adverse; sinon, avec deux cartes et plus, cela signifie que son partenaire *Passe* vraiment pour la Pénalité avec un fort pointage et peu de soutien pour l'atout du Contreur.

Corollaire #2 : Lorsque le partenaire du Contreur (en position d'entame) n'a pas de soutien pour ce dernier et que son pointage est élevé, il peut *Passer* pour transformer le Contre en Pénalisation à condition d'être court dans l'atout adverse pour permettre au partenaire-Contreur de décoder son intention (son Contreur aura assurément plus d'une carte d'atout adverse).

Un tel Contre **indirect** recommande donc généralement l'entame dans l'atout. Ainsi, si cela n'est pas le but visé par le partenaire du Contreur **et qu'il n'est pas court dans l'atout adverse**, il doit répondre positivement (donner le soutien) au Contre de Concertation du partenaire; tout comme le veut la règle concernant le manque de soutien et de valeurs envers le partenaire-Contreur, .

Voyons quelques exemples de ce point de vue.

Ex. 4.9:3	1	2	3	4
a)	1 Ca Passe ...	1 Co <u>Contre</u> ...	2 Ca Passe ...	Passe <i>Passe</i> ...
b)	1 Tr 3 Ca Passe	1 Co Passe <i>Passe</i>	2 Ca Passe ...	2 Co <u>Contre</u> ...
c)	1 Tr <u>Contre</u>	1 Ca Passe	1 Co <i>Passe</i>	3 Ca ...
d)	1 Co 3 Co <i>Passe</i>	1 Pi 3 Pi	2 Co <u>Contre</u>	2 Pi Passe

4.9- 6

Chapitre 4 : Les Contre

par Gérald Néron, Granby, Qué. Canada

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

Commentaires :

- a) Cette situation très banale donne généralement une moyenne la plupart du temps car la compétitivité des “petits contrats” n’est pas évidente pour la majorité des équipes. Cependant, ce sont le plus souvent les meilleures occasions d’aller chercher un top (et des émotions fortes).

Le Défenseur-Répondant (#4) n’a pas répondu au premier tour parce qu’il n’était pas *obligé* et n’avait pas de soutien, et non parce que son pointage était faible (0-5 HL).

Au deuxième tour, il est dans une situation l’obligeant normalement à déclarer un soutien en l’absence de valeurs et de pointage valable face au Contre de Concertation du Défenseur-Ouvreur (#2). Son “**Passe**” signifie soit un fort pointage avec absence de soutien (dans le but de Pénaliser) ou l’arrêt complet de l’atout adverse (ce qui demande l’entame en atout au Contreur).

Le Contreur peut facilement décoder la bonne description de son partenaire en vérifiant s’il possède deux cartes ou plus; dans lequel cas, son partenaire désire la Pénalisation; avec un singleton, son partenaire veut l’entame dans l’atout adverse.

Maintenant il faut jouer un contrat au niveau 2 Contré; ce sera un top ou rien, mais le plus souvent la marque sera positive si vous êtes méthodiques dans l’évaluation de vos pointages.

- b) Cette exemple montre que les deux défenseurs peuvent aussi bien l’un que l’autre utiliser les Contre de Concertation avec la composante de Contre d’entame.
- c) et d) Ces deux exemples montrent que chaque équipier de l’équipe offensive peuvent aussi très facilement utiliser le concept du Contre d’entame.

4.9- 7

Chapitre 4 : Les Contre

par Gérald Néron, Granby, Qué. Canada

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

En conclusion pour ce contexte de Contre d'entame indirect, **il n'y a rien à apprendre** si ce n'est de décider de l'appliquer en respectant les règles du Contre de Concertation avec son concept Équivoque.

Le système peut sembler complexe mais il est purement logique et peut se jouer de façon très intuitive après l'avoir intégré. Plus vous l'utiliserez, plus vous aller ressentir que le bridge n'est pas un jeu de hasard ou un jeu exigeant des facultés hors normes. Tout est une question d'apprentissage et de pratique basés sur une méthode qui développe un jugement objectif.

QUATRIÈME CONTEXTE : CONTRE D'ENTAME APRÈS SANS-ATOUT

Ce Contre d'entame est facile à reconnaître et ne cause aucune confusion. Son but est de demander l'entame dans une couleur spécifique. Disons d'abord qu'il appartient uniquement à l'équipe en défensive d'enchères et que son contexte est facile à identifier.

PRINCIPE 4.9:4 CONTRE D'ENTAME APRÈS UN CONTRAT À SANS-ATOUT

Il doit y avoir:

- ouverture à la couleur;
- les enchères doivent se terminer à Sans-Atout;
- sans qu'il y ait eu quelconque annonce (donc *Passe* est autorisé) de la part de l'équipe en défensive d'enchères.

Ce Contre est réservé exclusivement au défenseur qui ne fera pas l'entame et signifie strictement un désir de voir entamer à la dernière couleur nommée par son adversaire de droite.

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

Ce Contre d'entame est donc simple et sans ambiguïté. Son incidence est assez occasionnelle mais son rendement est valable compte tenu qu'il ne cause aucune interférence dans les communications.

Par contre, il faut avoir des valeurs suffisantes pour garantir l'échec du contrat adverse sinon cela va donner une marque supérieure à l'équipe offensive.

De plus, il faut prévoir qu'un tel Contre peut inciter l'équipe offensive à opter pour un contrat à la couleur (étant donné l'information que vous dévoilez) et ils vont ainsi éviter un contrat-piège surtout si le niveau de la manche à Sans-Atout est déclaré. Il peut donc être plus rentable de ne pas Contrer et de laisser jouer les opposants à 3 SA et de leur faire échouer ce contrat-piège (pour eux) à Sans-Atout.

Bref, c'est une arme facile à utiliser mais pas évidente à manier!

Étudiez ces quelques exemples.

Ex. 4.9:4	1	2	3	4
a)	1 Co 1 SA 2 SA Passe	Passe Passe Passe Passe	1 Pi 2 Pi Passe Passe.	Passe Passe Contre
b)	1 Ca Passe	Passe Contre	2 SA ...	Passe ...
b')	1 Ca 1 SA	Passe Contre	1 Co ...	Passe ...
c)	1 Ca 2 Ca <u>3 Tr</u> Passe	Passe Passe Passe Contre	1 Pi 2 Pi 3 SA ...	Passe Passe Passe ...

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

d)	1 Tr	Passe	1 Ca	Passe
	1 Co	Passe	<u>1 Pi</u>	Passe
	1 SA	Passe	Passe	Contre
e)	1 Pi	Passe	2 Tr	Passe
	<u>2 Ca</u>	Passe	2 SA	Passe
	Passe	Contre	3 Tr	Passe

Commentaires:

- a) C'est le contexte typique pour un Contre d'entame après Sans-Atout. Grâce à l'enchère Contre du deuxième défenseur(#4), le joueur #2 (premier défenseur) sait que l'entame à Pique est souhaité car c'est la couleur annoncée par le joueur à la droite de son partenaire-Contreur (#4).
- b) Le premier défenseur a une belle suite dans la couleur d'ouverture adverse, le Carreau, ce qui a disqualifié sa main malgré un fort pointage; cela arrive fréquemment. Mais, comme l'entame revient à son partenaire, son Contre, qui est spécifiquement un Contre d'entame, décrit bien sa main; et excellente marque est prévisible.
Avec une belle suite et des points partagés, il devient possible de réussir à faire échouer un contrat au niveau 1, ce qui donne régulièrement un top. Mais, sans Contre d'entame, un choix précis d'entame aurait été improbable et rendrait très téméraire un Contre direct pour la pénalisation.
- b') Cela ne peut être un Contre d'entame car c'est le premier défenseur (#2) qui doit entamer vu que le déclarant (#1) du Sans-Atout est à sa droite. Il s'agit donc d'un Contre de Pénalité direct qui risque d'être éventuellement difficile si l'entame n'est pas celle désirée.
- c) Cette fois le premier défenseur peut exercer un Contre d'entame parce que c'est son partenaire qui va entamer (*ce dernier est situé juste à la gauche du déclarant du contrat, s'il y a arrêt des enchères*).

4.9- 10

Chapitre 4 : Les Contre

par Gérald Néron, Granby, Qué. Canada

4.9 Les Contre d'entame
«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

- d) Malgré le niveau très bas, les deux *Passe* consécutifs montrent que ce serait le contrat final. Il est donc correct d'annoncer un Contre pour l'entame mais à condition d'avoir des valeurs suffisantes pour viser la chute du contrat adverse vu qu'il est réellement Contré et rapportera gros à leurs auteurs si les défenseurs ne réussissent pas à le faire échouer.
- e) Cette fois le Contre d'entame a fait réfléchir l'équipe offensive qui a décidé d'opter pour un contrat partiel en couleur. L'issue du contrat est difficile à prévoir.

Ce dernier exemple démontre bien qu'un Contre ne garantit jamais la fin des enchères.

CINQUIÈME CONTEXTE : CONTRE D'ENTAME APRÈS UNE ENCHÈRE ARTIFICIELLE

Ce contexte est intéressant parce qu'il est simple au plan du contexte et qu'il faut moins de discernement quant à sa pertinence contrairement au Contre d'entame ci-avant.

Ce contexte se retrouve spécifiquement avec les **enchères artificielles associées aux contrats visant le chelem**.

Ceci a pour conséquence agréable que ce cinquième Contre d'entame est pour ainsi dire toujours suivi d'autres enchères ce qui entraîne que le contrat final est rarement Contré. De ce fait, si les défenseurs ne réussissent pas à faire échouer le contrat, le score n'est pas doublé pour l'équipe offensive. Par contre, l'information donnée relativement sans risque au partenaire entraîne régulièrement l'échec du contrat adverse. Ce Contre a donc un bon rendement.

Mais attention, la pierre d'achoppement de ce Contre d'entame est de **savoir** lequel des joueurs de son équipe sera **celui qui va entamer**.

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

PRINCIPE 4.9:5 CONTRE D'ENTAME APRÈS DES ENCHÈRES ARTIFICIELLES

Le cinquième contexte se limite aux *enchères artificielles* lors de la description des As et Roi suivant la convention *4 SA Blackwood* ou la convention *4 Trèfles Gerber*.

Ce Contre demande que la couleur d'entame soit celle nommée par l'enchère annoncé par le joueur qui répond au partenaire ayant déclaré le chelem avec la convention *4 SA Blackwood* ou la convention *4 Tr Gerber*.

Corollaire: Ce Contre d'entame est utilisable seulement pour l'équipe en défensive d'enchères et il est utile seulement s'il est annoncé par le joueur qui ne fait pas l'entame; sinon c'est très contre-productif.

On peut dire que ce Contre d'entame n'est pas dangereux pour signifier que l'on voudrait que l'entame se fasse dans une couleur précise (*pour gagner rapidement quelques levées pour faire échouer un gros contrat*) étant donné qu'on peut être certain que les opposants possèdent leur atout dans une autre couleur. Donc, il est très rare, mais possible, que les offenseurs-ci vont *Passer* pour jouer un contrat de haut niveau dans la mauvaise couleur d'atout.

Il est bon de savoir pourquoi il faut faire attention de ne pas utiliser ce Contre si c'est vous-même qui devez faire l'entame:

Si vous déclarez inutilement votre suite de qualité dans l'atout adverse, les opposants sauront où se trouvent la main dangereuse et ne tenteront les impasses de votre côté; par conséquent, moins de chance de faire échouer le contrat adverse (qui est en plus Contré) ce qui, en plus procura un très mauvais score.

Voici quelques exemples.

Ex. 4.9:5	1	2	3	4
a)	1 Co	Passe	2 Tr	Passe
	2 Ca	Passe	3 Pi	Passe
	4 Co	Passe	4 SA	Passe
	5 Ca	Passe	6 Co	Contre

4.9- 12

Chapitre 4 : Les Contre

par Gérald Néron, Granby, Qué. Canada

4.9 Les Contre d'entame

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

b)	1 Pi	Passe	2 Tr	Passe
	2 SA	Passe	4 Tr	Passe
	4 Co	Passe	5 Tr	Passe
	5 Ca	Passe	5 SA	Contre

Commentaires :

- a) L'ouvreur a décrit une main minimale et le répondant a annoncé un soutien *forcing* (*enchère-soutien à saut au niveau et manche garantie*) pour le Coeur garantissant au moins un pointage minimum combiné de niveau 5 (13 à 15 HL/PP).

L'ouvreur confirme que sa main est minimale.

Le répondant **déclare** le chelem (*son pointage est d'au moins 19-20 PP*).

L'ouvreur décrit 1 As ce qui suffit au répondant pour déclarer le chelem à 6 Coeurs.

Le joueur #4 annonce un Contre d'entame *sans risques* (de voir les opposants changer de tactique ou de réussir une impasse) pour le Carreau, vu que le déclarant de l'atout est le joueur #1 (ouvreur) et que c'est donc son partenaire qui doit entamer.

Cet exemple est le plus classique et le plus simple.

- b) Cette fois le contrat est à Sans-Atout et toute annonce à 4 Trèfles directement sur une enchère à Sans-Atout naturel constitue la *convention Gerber* ce qui déclare un chelem à Sans-Atout.

Ici, c'est le Carreau qui intéresse le joueur #4 vu qu'il a fait un Contre d'entame. C'est pourquoi il n'a pas Contré au tout précédent sur la demande des As; par chance, il y a eu une demande au tour suivant pour les Roi dont la réponse a correspondu à la couleur désirée.

À noter que le répondant adverse a stoppé les enchères de son équipe au niveau 5. Il faut donc réussir trois levées pour les défenseurs pour faire chûter le contrat adverse. Imaginez le trouble si c'était le Contreur qui avait été celui qui devrait entamer; les adversaires auraient alors sûrement un top.

CONTEXTE NON RECOMMANDÉ: CONTRE APRÈS UNE SURENCHÈRE PAR CUE-BID

Les enchères Cue-Bid font parti du Chapitre 6 de ce Tome; ce que vous devez savoir pour l'instant est que le système n'utilise pas ce contexte pour un Contre d'entame, c'est-à-dire un **Contre après une enchère utilisant artificiellement une couleur annoncée par l'adversaire.**

Parce que, adopter cette règle peut facilement créer de la confusion ou de multiples exceptions et surtout n'est pas très maniable étant donné qu'on ne peut pas savoir quelle est la signification précise de la couleur possédée par le Cue-Bideur (vu qu'il y a habituellement plus d'une couleur qui peut être décrites); ce qui oblige souvent à attendre la suite des enchères. Finalement, cela devient inutilement compliquer de vouloir spécifier la couleur d'entame désirée.

En conclusion, ce contexte n'est pas recommandé car ce n'est pas logique de déclarer sa meilleure couleur sans être certain que ce sera la couleur d'atout adverse ou si ce sera son partenaire qui sera celui qui va entamer; et de plus, peu d'équipes utilisent le Cue-Bid Standard (dit *fort*).
