

4.4

LE CONTRE DE SUPPORT DE L'OUVREUR

(25-12-21)

Ce Contre annoncé par l'ouvreur lors de sa première redéclaration est né d'une bonne intention mais ce n'est qu'un simple gadget pour trouver des petits contrats afin d'essayer d'ouvrir les enchères le plus tôt possible en espérant remporter la décision afin de décider de la nature du contrat. Autrement dit, le vieux style.

C'est une approche naïve du bridge qui est révolue. C'est peu compétitif et cela compromettrait grandement la possibilité d'établir un structure ordonnée des *CONTRE DE COMPÉTITION*.

Voici deux exemples, à oublier!

4.4:1	1	2	3	4
a)	1 Ca <i>Contre</i>	Passe	1 Co	1 Pi
	
b)	1 Ca <i>Contre</i>	Passe	1 Pi	2 Tr
	

Ces deux Contre sont des redéclarations de l'ouvreur qui obéit au principe du *capitaine* (le répondant ou le gros joueur) pour avertir d'un faible soutien pour la nouvelle couleur du répondant, donc un soutien partiel. Il s'agit donc là d'un vieux style de bridge dépassé où un des deux joueurs doit décrire son jeu en fonction capitaine.

4.4- 1

4.4 Le Contre (désuet) de support de l'ouvreur
«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

En conséquence, si on accepte ce type de définition pour ce contexte, il devient impossible pour l'ouvreur de compétitionner les enchères avec des mains qui ont du potentiel mais qui sont difficiles à décrire.

Si on considère que l'incidence ce Contre se limite à un seul type de situation d'enchères, soit: "le répondant annonce un Majeure au niveau 1 au premier tour et il y a une intervention juste à la droite de l'ouvreur" et que la marge de manœuvre de l'ouvreur est plutôt limitée pour décrire son jeu, on se doit d'admettre que ce Contre est peu utile et démodé.

En fait, cette convention émane de l'idée trop répandue que c'est le répondant qui est le capitaine des enchères ou, encore, qu'il faut laisser le meilleur joueur décider du contrat (*ce concept de « maître-serviteur » est à oublier au plus vite*).

Bref, il faut passer à un autre niveau, soit celui des **CONTRE DE CONCERTATION** que l'on appelle plus simplement de **COMPÉTITION**. Il s'agit bien d'un concept, et non d'un gadget. Ce concept permet d'exploiter la réciprocité des enchères et vise un réelle compétition des enchères en obligeant les deux équipes à jouer avec précision et à prendre des risques calculés.

4.4- 2