Le système global d'enchères

Bridge Standard International

TOME V

LE COFFRE À OUTILS

Chapitre 4: **L'enchère CONTRE**

Chapitre 5: **Les SURCONTRE**

Chapitre 6: **Le CUE-BID**

Chapitre 7: **RÉPONDRE APRÈS OUVERTURE FAIBLE, SANS-ATOUT INUSITÉ, ET DOUBLE FIT**

Gérald Néron

URL: *https://www.**canadabridge.org***

Site Web:: Bridge Standard International auction system
"Gagner au bridge avec un système global d'enchères"
(26-11-11)

ISBN 2-9807847-02 (ensemble) ISBN 2-9807847-4-5 (vol.4)

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec, 2008 Dépôt légal –
Bibliothèque nationale du Canada, 2008,

Copyright: certificat d'enregistrement du **Droit d'auteur** à
l'Office de la **P**ropriété **I**ntellectuelle du Can. « OPIC » :**1006674**

© *La reproduction, la traduction et l'enseignement sont permis lorsque le titre et le nom de l'auteur sont cités explicitement.*

SOMMAIRE DU LIVRE

“ Le système global d'enchères Bridge Standard International ”

Tome I

Chapitre 1 : L’ouverture et la première enchère défensive

Avant-Propos
Introduction
Notions générales
1.1 Ouverture au niveau 1 à la couleur
1.2 Introduction au concept de couleur spécifiée
1.3 Ouvrir avec moins de 13 points
- L’ouverture de politesse
1.4 «L’ouverture» en défensive
1.5 Compétitionner en «Passant»
1.6 L’ouverture faible au niveau 2
1.7 Surenchère d’ouverture au deuxième tour
1.8 Le réveil des enchères
1.9 Ouverture et surenchère d’ouverture à saut au niveau 3 ou 4
1.10 Le Sans-Atout Inusité
1.11 L’ouverture à 1 Sans-Atout
1.12 Les Ouvertures Fortes
1.13 Surenchère d’ouverture par un Contre d’appel
1.14 Le Cue-Bid de surenchère «Néron»
1.15 L’ouverture et la surenchère d’ouverture *à la Flannery*

Tome II

Chapitre 2 : Réponse et Redéclarations après ouverture à la couleur au niveau 1

2.1 La classification des mains
2.2 La nouvelle couleur par le répondant
2.3 La réponse au premier et au deuxième tour
2.4 La redéclaration de l’ouvreur
2.5 La redéclaration du répondant
2.6 La défensive après ouverture à la couleur
2.7 La réévaluation de la main
2.8 La langage *idéal* de la défensive de contrat

Tome III

Chapitre 3 :Déclarations et systèmes de Réponses conventionnelles après ouverture à la couleur au niveau 1 et après ouverture *À LA FLANNERY*

3.1 La déclaration de manche par le répondant
3.2 La recherche du Sans-Atout par les contrôles (arrêts) de niveau 3
3.3 Le **SOUTIEN FORCING** et la séquence d'enchères "1 PIQUE - 2 CŒURS"
3.4 Fit en majeure après l'annonce d'une nouvelle couleur au niveau 1
3.5 Fit en majeure par le répondant après avoir annoncé une nouvelle couleur au niveau 2
3.6 Soutien direct à la manche par le répondant
3.7 L'enchère 2 SA Standard versus "2 SA Impératif"
3.8 La déclaration de misfit
3.9 La Redemande à saut
3.10 Le Saut-Changement de couleur
3.11 Le Saut-Changement de couleur " Double fit " après avoir Passé
3.12 Le système de réponse de la déclaration à la Flannery

Tome IV

Chapitre 10 : Répondre à l'ouverture 1 Sans-Atout

10.1 Les *«trois réflexes»* pour la première déclaration du répondant

10.2 Les réponses et redéclarations du répondant avec une main minimale
10.3 Les réponses et redéclarations du répondant avec une main intermédiaire

10.4 Les réponses et redéclarations du répondant avec une main maximale ou une main forte : transferts en majeure quatrième, cinquième, en mineures; forcing et recherche de chelem

10.5 La compétition des enchères après Ouverture à 1 Sans-Atout

Tome V

Chapitre 4 : Les « Contre »

4.1 Le Contre d'appel Standard
4.2 Le Contre d'appel de deuxième tour
4.3 Le Contre du Répondant
4.4 Le Contre (désuet) de support de l'ouvreur
4.5 Les Contre de Concertation Compétitifs
  4.5.1 Le Contre Compétitif Défensif
  4.5.2 Le Contre Compétitif de l'Ouvreur
  4.5.3 Le Contre compétitif du Répondant
  4.5.4 Le Contre Compétitif du Défenseur-Ouvreur
4.6 Le concept du ≪ Contre Équivoque ≫
4.7 Le Contre Coopératif
4.8 La Double Concertation
4.9 Les Contre d'entames
4.10 Contre du répondant à l'ouverture faible au niveau 2
4.11 Les Contre de répétition
4.12 Le Contre de pénalité

Chapitre 5 : Le Surcontre

5.1 Le Surcontre Direct ou Standard
5.2 Les Surcontre de compétition
  - Le Surcontre du répondant
  - Le Surcontre de soutien
  - Le Surcontre compétitif
5.3 Le Surcontre de mise en garde

Chapitre 6 : Les « *Cue-Bid* »

6.1 Le Cue-Bid de Surenchère "Néron"
6.2 Cue-Bid en réponse à un Contre d'appel
6.3 Les Cue-Bid de soutien
  - Du répondant (5)
  - De l'ouvreur
  - Du défenseur-répondant
6.4 Le Cue-Bid "Transfert"

Chapitre 7 : Réponses après Ouverture faible, Inusité et Double fit

7.1 Les réponses après ouverture faible ou après barrage
7.2 Les réponses à une surenchère à Sans-Atout Inusité
7.3 La défense contre les déclarations compétitives
7.4 Le Double fit

Tome VI

Chapitre 8 : La recherche de chelem

8.0 Introduction
8.1 Évaluation et Réévaluation de la main
8.2 *La Zone 29* : L'Intérêt au chelem
8.3 *La Zone 31* : L'Invitation au chelem
8.4 *La Zone 33* : La déclaration de chelem
8.5 Les chelems à Sans-Atout
8.6 *La Zone 35* : L'Invitation au Grand chelem.

Chapitre 9 : Répondre aux Ouvertures et Déclarations Fortes

9.1 Répondre à la Redemande à saut de l'ouvreur ou du répondant
9.2 Répondre au Saut-Changement de couleur
9.3 Répondre au Saut-Changement de couleur après *Passe*
9.4 Répondre à l'Ouverture *2 Trèfles Fort*
9.5 Répondre à l'Ouverture 2 SA Moderne
9.6 Répondre à l'Ouverture Forte à 3 SA

Chapitre 11 : 3 SA Inusité pour 1 mineure *(3 SA Faible)*

11.1 La Convention
11.2 Le Système de réponse

Chapitre 12 : Le langage idéal en défensive de contrat

Chapitre 4

LES CONTRE

Introduction

La compétition des enchères, pour ne pas dire simplement, la compétition au bridge débute instantanément dès le **début** de chaque partie de bridge.

Hélas, l'apprentissage de la dimension "compétition" est généralement décalée sous prétexte que c'est une notion pour *joueur avancé*. Cela peut se justifier aux toutes premières leçons. Cependant, apprendre le bridge sans aborder **parallèlement** dès le début cette dimension fondamentale du bridge, c'est pour ainsi dire une condamnation à tourner en rond indéfiniment! C'est pourquoi bon nombre de joueurs se découragent quand ils voient d'autres joueurs plus aguerris ouvrir allègrement les enchères. Et pour les joueurs qui persévèrent, il s'ensuit alors la conviction que le bridge est un jeu tellement compliqué qu'en fin compte le bridge est un banal jeu de hasard ressemblant au poker.

Cet apprentissage par osmose, *sur le tas*, par observations, par opinions de tout acabit, ne fait que confirmer au profane que le bridge est une activité basée sur la chance et la personnalité, ou trop difficile à maîtriser à moins d'être un pure génie.

Le bridge est effectivement complexe, mais très logique pour autant. Bien entendu, au départ, tout jeu de cartes est effectivement un jeu de hasard. Mais les règles du bridge ont évolué depuis plus d'un siècle pour permettre en toute légalité de déjouer le hasard par le gros bons sens et la technique.

Bref, vous êtes maintenant à même de comprendre pourquoi le premier Tome du système BRIDGE STANDARD INTERNATIONAL enseigne en parallèle et dès le début la *Première enchère* ***défensive***. Ce premier Tome n'est pas un livre pour *"débutant seulement"* qui va devenir désuet progressivement à mesure que l'on progresse dans le bridge.

La *Première enchère* est l'alpha et l'oméga du bridge. En effet, le premier Chapitre a démontré que la compétition des enchères ne se limite pas à une course visant à ouvrir les enchères le plus vite et le plus "fort" possible.

Bref, les principes du premier Chapitre se doivent d'être considérés comme essentiels et indispensables pour gérer la compétition des enchères et performer au bridge.

Les "Contre"

≪*Bridge Standard international*≫ https://canadabridge.org

Après avoir appris les rudiments et acquis un minimum d'expérience, il va sans dire qu'il est temps de raffiner la compétitivité à mesure que l'on acquiert des connaissances.

Les CHAPITRES 4, 5, 6 ET 7 constituent en quelque sorte le ***coffre à outils*** pour la compétition des enchères et sont regroupés au plan pédagogique pour former le cinquième Tome.

Le CHAPITRE 4 va se consacrer aux multiples significations possibles de l'enchère **Contre**.

À l'origine du bridge, cette enchère visait uniquement la Pénalisation pour des contrats gagés qui n'étaient pas réussis. Puis, il y a un siècle environ, on a standardisé la signification du Contre d'appel par rapport au Contre de Pénalisation. Cette façon d'utiliser les enchères a démarrer l'évolution des enchères au bridge.

On peut dire que c'est l'enchère caméléon par excellence du langage du bridge. Cette façon d'utiliser l'enchère Contre est techniquement légal. Ce qui est interdit, c'est d'utiliser un langage corporel, non verbal, etc... pour dupliquer la signification des enchères que l'on déclare.

En termes clairs, c'est uniquement le **contexte des enchères** qui permet de donner des significations différentes aux enchères que l'on annonce.

Donc si vous ne voulez pas que l'on croit que vous trichez, il est important de **toujours** utiliser officiellement un système d'enchères **spécifique** pour jouer au bridge. Bien entendu, quand le système diffère des règles habituelles, il faut que ce soit alerté par écritau préalable ou verbalement selon l'étiquette du lieu et du moment.

À noter que le *Contre direct pour la Pénalisation* sera étudié comme la réciproque des autres Contre. C'est-à-dire, quand le contexte des enchères ne présente pas de signification spécifique pour un type de Contre, il s'agit alors d'un Contre qui vise Pénalisation.

Bref, différents contextes d'enchères permettent par la logique d'associer un sens spécifique à toute enchère, dont le Contre; sinon le bridge ne serait qu'un banal jeu de cartes où le hasard et le non verbal sont rois.

Maintenant, passons aux choses sérieuses!

4.1

SURENCHÈRE D'OUVERTURE PAR UN CONTRE D'APPEL

Introduction aux enchères conventionnelles

Les mots légaux pour communiquer au bridge sont peu nombreux, il faut user de "subtilités" afin de pouvoir augmenter le vocabulaire du bridge. L'ensemble des ***mots***, ou ENCHÈRES, disponibles est constitué de **38** significations élémentaires, soit les enchères de niveau 1 à 7 dans les 5 couleurs et les enchères Contre, Surcontre et Passe.

Avec des "phrases" d'un seul mot seulement, il va de soi qu'il faille trouver une méthode pour élaborer un langage pouvant exprimer plusieurs milliers de descriptions différentes dans le respect des règles du jeu. Il est fondamental de réaliser que la combinaison des **38** enchères selon leur nature, le nombre, leur position, peut entraîner des **milliers de situations d'enchères différentes**.

En termes pratiques, chaque joueur déclare à tour de rôle après la donne de cartes. Chaque nouvelle enchère (incluant *Passe*) crée une nouvelle **SITUATION D'ENCHÈRES spécifique**.

Et, par la logique, il est possible de définir parmi les très nombreuses situations différentes d'enchères de multiples ***dénominateurs communs***; ce sont les **CONTEXTES** d'enchères. On peut ainsi, dans une même donne de cartes, retrouver plusieurs contextes pour chacune des situations d'enchères qui peuvent survenir selon le nombre et la nature des enchères.

Les CONTEXTES d'enchères sont donc la ***pierre angulaire*** des communications au bridge. Les contextes rendent possibles de communiquer grâce à un vocabulaire circonstanciel.

Bref, il y a un trame intrinsèque (support) créée par l'échelle des échelles qui permet d'échafauder une "grammaire" qui, elle, permet une syntaxe qui crée un véritable langage des enchères. En termes concret, **LA SIGNIFICATION D'UNE ENCHÈRE VARIE EN FONCTION DU CONTEXTE OÙ ELLE SURVIENT**. Après quelques enchères, il est donc logiquement possible pour deux équipiers de "parler" légalement pour décrire avec précision leur jeu respectif.

***

LE CONCEPT DU CONTRE D'APPEL

Le bridge Standard a attribué il y a plus d'un siècle une **autre signification** au Contre de Pénalité. Cette nouvelle signification est maintenant considérée comme une enchère Standardisée que l'on nomme Contre d'appel. Il a donc fallu partager le territoire du Contre de Pénalité avec son "frère jumeau".

Pour éviter une confusion de sens entre ces deux enchères identiques, il a été nécessaire d'**attribuer** à chacune un contexte spécifique, ou **contexte réservé**.

Il faut donc toujours évaluer le contexte selon des critères précis pour déterminer l'identité exacte de ce nouveau Contre, appelé «Contre d'appel», pour reconnaître sa signification qui n'aura évidemment pas de rapport avec le sens réel, ou naturel, de ce terme.

Le Contre d'appel est donc une ***astuce*** connue de tous pour déclarer que l'on possède une main offrant des conditions particulières. Il s'agit d'une Surenchère d'ouverture pour tenter de s'introduire dans les communications en espérant pouvoir remporter les enchères.

À cause de son efficacité, de sa fréquence d'utilisation élevée et de son contexte facile à identifier, on considère maintenant le Contre d'appel comme une **enchère Standardisée** lorsqu'il est employé **au premier tour** des enchères. Il n'est pas nécessaire d'ajouter d'autres qualificatifs comme *Standard* ou *de premier tour* quand il est question de Contre d'appel.

Un dernier point à remarquer avant d'étudier ce Contre. Les fondements du bridge font en sorte que l'enchère Contre doit être **nécessairement** annoncée après une enchère de l'adversaire parce que son sens propre est de lancer un défi. Évidemment, on ne peut pas ***s'auto-défier*** aux dépens de son opposant.

En corollaire, tout Contre d'appel est par définition une **Surenchère d'ouverture.** En termes concis, un Contre d'appel ne peut **jamais** être une réponse ou une redéclaration.

***

LA SURENCHÈRE D'OUVERTURE

Le Contre d'appel occupe donc une place précise dans l'arsenal des enchères pour l'équipe qui n'a pas eu l'opportunité d'ouvrir les enchères.

PRINCIPE 4.1:1 DÉFINITION D'UNE SURENCHÈRE D'OUVERTURE

Toute première annonce, ce qui exclut *Passe*, par un joueur en situation de défensive d'enchères constitue une *SURENCHÈRE D'OUVERTURE* que l'on appelle communément «défense».

Ce principe semble banal mais il vise à donner un vocabulaire précis. Il faut éviter de ramener plusieurs concepts en un seul mot, en autre ''intervention'', en pensant que l'apprentissage sera facilité.

Ainsi, il y a **plusieurs** types de répliques (défenses) possibles pour une équipe en défensive d'enchères. Il y a trois principales catégories de Surenchères d'ouverture.

PRINCIPE 4.2:2 LES TROIS CATÉGORIES DE SURENCHÈRE D'OUVERTURE

Une SURENCHÈRE D'OUVERTURE peut être faite:

- **au premier,**
- **au deuxième tour,**

de trois façons:

- **à la couleur** *sans saut ou avec saut***,**
- **par l'enchère Contre**,
- **par un Cue-Bid de Surenchère**.

Mais il existe encore d'autres *"Première enchère"* que l'on peut aussi classer comme des *défenses*, soit:

- les Surenchères d'ouverture à saut ou "barrages",
- les Surenchères d'ouverture à Sans-Atout Inusité au niveau 2 et 3
- la Réouverture à Sans-Atout.

Le sujet de la *"Première enchère"* constitue un domaine très important dans l'apprentissage du bridge. On doit **cesser de penser** qu'ouvrir en premier est la meilleure tactique pour remporter les enchères et obtenir la victoire.

La meilleure stratégie est d'apprendre à démarrer les enchères en toutes circonstances en utilisant la *Première enchère* qui est la plus **appropriée** pour décrire avec précision la main que l'on possède tout en ayant accès à un système de réponse performant.

***

LA CONVENTION

Voici en quoi consiste le Contre d'appel.

PRINCIPE 4.1:3 DÉFINITION GÉNÉRALE DU CONTRE D'APPEL

C'est essentiellement un artifice pour décrire la main après que les adversaires aient ouvert les enchères.

C'est une Surenchère d'ouverture considérée "naturelle" parce que son contexte est Standardisé, et que sa réponse se fait selon les règles Standard.

Il n'est donc pas nécessaire d'alerter les opposants pour ce type d'enchère.

Voici d'abord le contexte pour savoir **quand** employer le Contre d'appel et **comment** le reconnaître pour éviter une confusion avec le Contre de Pénalité, tout aussi Standard, ainsi qu'avec tous les autres types de Contre.

Trois critères de contexte sont nécessaires pour affirmer ou reconnaître un Contre d'appel.

PRINCIPE 4.1:4 CRITÈRES DE CONTEXTE DU CONTRE D'APPEL

Il y a Contre d'appel (Standard) quand une déclaration Contre survient:

- **au premier tour des enchères,**
- **après l'ouverture adverse, ou directement après la réponse adverse à condition que le partenaire (*premier défenseur)* ait Passé,**
- **quand l'*ENCHÈRE ACTIVE MAXIMALE* est 3 PIQUES et moins.**

Corollaire:

Toute enchère en cours de jeu au-delà de *3 Piques* (3 SA, 4 Tr, 4 Ca ...) rend invalide le contexte pour un Contre d'appel (Standard, de premier tour).

IMP. Il y a moins de risque d'erreur et c'est plus simple d'utiliser le critère de l'ENCHÈRE ACTIVE MAXIMALE mais cela revient au même si l'on "regarde" le NIVEAU DE RÉPONSE MAXIMUM DISPONIBLE; ce qui signifie que l'on doit pouvoir répondre au niveau 4 (et 5 pour les barrages).

Attention, pour éviter des erreurs, il faut éviter la phrase, **« le niveau pour y répondre ne doit pas excéder le niveau 4 (ou 5 en cas de barrage) »** car dans le feu de l'action, les idées s'embrouillent facilement. Mieux vaut regarder sur la table et identifier la dernière enchère active adverse afin de voir si elle dépasse *3 Piques*.

Ainsi le joueur qui a *Passé en entrée de jeu* et qui déclare Contre **au deuxième tour** n'annonce pas un Contre d'appel régulier ou Standard. Mais bel et un Contre d'appel de deuxième tour; c'est une enchère similaire mais spécifique malgré tout. C'est le thème suivant.

Les cinq exemples qui suivent sont des Contre d'appel.

Ex: 4.1:1	**1**	**2**	**3**	**4**
a)	1 Co	Passe	Passe	**Contre**
b)	1 Ca	Passe	3 Ca	**Contre**
c)	3 Pi	**Contre**	...	...
d)	1 Tr	Passe	1 Pi	**Contre**
e)	1 Pi	Passe	3 Pi	**Contre**
f)	Passe **Contre ?**	1 Pi	Passe	3 Pi

Le dernier exemple n'est pas un Contre d'appel parce qu'il ne s'est pas produit au premier tour. Il s'agit quand même d'un Contre d'appel mais il faut ajouter le qualificatif ***de deuxième tour*** car sa signification et ses critères de contexte sont quelque peu différents.

Le niveau des enchères au moment de la déclaration de l'enchère Contre est un critère très important car il permet de faire la DISTINCTION entre le Contre d'appel et le Contre direct de Pénalité, qui demeure systématiquement une **option possible tout le long du processus des enchères**.

Il en sera autrement pour distinguer un *Contre d'appel de deuxième tour* d'un Contre de Pénalité; vous verrez que c'est encore l'**enchère active maximale** qui devient le critère déterminant mais avec un niveau de réponse différent.

Voici des exemples où il faut porter très attention au contexte d'enchères pour interpréter la signification de la déclaration Contre.

Ex. 4.1:2	**1**	**2**	**3**	**4**
a)	4 Co	**Contre**	...	...
b)	4 Tr	Passe	Passe	**Contre**
c)	1 Co	Passe	4 Co	**Contre**
d)	3 SA	**Contre**	...	...
e)	1 Pi	Passe	3 Pi	**Contre**
f)	1 Tr	Passe	4 Tr	**Contre**
g)	2 Co	Passe	4 Co	**Contre**
h)	1 Co	2 Tr	2 Co	**Contre?**

COMMENTAIRES:

a) et **b)** Ces deux premiers exemples montrent une déclaration Contre faite au premier tour directement après une *Ouverture faible de niveau 4* des opposants; c'est un contexte d'enchères affirmant qu'il s'agit d'un **Contre d'appel**.

c) Cette fois c'est le deuxième défenseur qui déclare directement un Contre au premier tour après une enchère artificielle que l'on nomme *barrage du répondant* (V. **Pr. 3.6:1**), ce Contre est bel et bien un **Contre d'appel** et ne vise nullement la Pénalité.

d) Le quatrième exemple montre un Contre après une ouverture faible à 3 SA. Il s'agit d'un **Contre d'appel** qui décrit évidemment une main possédant des valeurs dans les couleurs Majeures.

e) Ce cinquième exemple montre un contexte pour un **Contre d'appel** même s'il n'y a pas de déclaration *faible* par les adversaires car **l'enchère active maximale** *3 PIQUES* (au moment de la déclaration du Contre), n'est pas dépassée ce qui libère tout le niveau 4 pour y répondre.

PRINCIPE 4.1:5 DISTINCTION ENTRE LES DEUX CONTRE D'APPEL

La principale différence entre les deux types de Contre d'appel **est** *L'ENCHÈRE ACTIVE MAXIMALE* **au moment où l'enchère Contre est annoncée.**

- **Pour le** Contre d'appel de premier tour, **c'est** *3 PIQUES* ***(ou 4 Piques si barrage)*** **ce qui libère tout le niveau 4 pour y répondre si nécessaire.**

- **Pour le** Contre d'appel de deuxième tour, **c'est** *3 COEURS* **ce qui libère les réponses 3 Piques, 4 Trèfles et 4 Carreaux pour y répondre si nécessaire.**

f) Cet exemple est sans contredit un Contre pour la Pénalité car l'enchère active maximale a atteint le niveau **4** et **l'enchère qui se situe juste avant** le Contre n'est pas une déclaration *faible*.

g) Cette situation est un peu particulière parce qu'il y a eu annonce d'une *Ouverture* ***faible*** par l'adversaire et le Contre est survenu après un soutien naturel du répondant adverse. Ce **Contre** demeure donc pour **l'appel** parce qu'il est certain que les adversaires ont un atout très fort donc une main très offensive. Dans ces cas, il est plus logique de chercher à VOLER les contrats que de tenter la Pénalisation.

Mieux vaut perdre une occasion de faire un Contre pour la Pénalité de temps à autre en *confinant* le Contre "direct" de pénalité aux situations évidentes car cela permet **de dégager beaucoup d'espace** qui sera alors disponible à d'autres fins. De toutes façons, le fait que les adversaires subissent un échec même si le contrat n'est pas Contré pour la Pénalité procure un résultat positif satisfaisant (dans la moyenne) tandis que laisser filer un contrat de trop aux adversaires procure une marque très souvent inférieure à la moyenne.

h) Cet exemple fait prendre conscience que si le premier défenseur fait une Surenchère d'ouverture à la couleur, **il n'est plus possible** pour le deuxième défenseur de faire un Contre d'appel. Il peut fort bien annoncer un Contre après une déclaration du répondant adverse mais ce Contre signifie *"AUTRE CHOSE"* qu'un Contre d'appel.

Le Contre est un très bel exemple du concept de "mot" élémentaire. En effet, tout *mot* (enchère) situé dans un contexte spécifique prend une signification spécifique *(phrase)* qui peut être naturelle ou conventionnelle selon le cas. Le Contre d'appel constitue réellement un mot élaboré ("phrase") au même titre que toute enchère à la couleur et à Sans-Atout.

LA SIGNIFICATION DU CONTRE D'APPEL

Le Contre d'appel *(de premier tour)* a une caractéristique très particulière qui est une source de confusion très fréquente pour les novices. Il peut décrire deux types de main.

Autrement dit, le Contre d'appel possède **deux significations** pour un seul et même contexte. C'est la suite des enchères qui va permettre de faire la distinction entre ses deux significations.

Voici les exigences pour pouvoir utiliser adéquatement cette enchère Standard qui occupe une place importante dans tout système de bridge.

PRINCIPE 4.1:6 EXIGENCES POUR DÉCLARER UN CONTRE D'APPEL

La déclaration d'un Contre d'appel exige pour:

1) **La *PREMIÉRE SIGNIFICATION*: (3 critères)**
   - **la possession de 4 cartes dans toutes les couleurs non nommées par les adversaires,**
   - **au moins 13 points qui doivent être des PH et des PC** *(**P**oints de couleur **C**ourte)*,
     - 1 point pour un doubleton;
     - 3 points pour un singleton;
     - 5 points pour une chicane;

   - **absence de point d'Honneur dans la ou les couleurs déclarées par les adversaires, sauf si le Pointage Non Perdant est suffisant pour atteindre un total de 13 points (PH + PC).**

En cas de doubleton, la distribution étant habituellement 4-4-3-2 et plus

rarement 5-3-3-2, il faut au minimum 12 PH dont au moins 10 PH non perdants ainsi que deux suites au moins troisième spécificiée, ou Équivalente.

2) La *DEUXIÈME SIGNIFICATION*:

• une couleur robuste (1 GH+1pH) **au moins cinquème si le niveau actuel ne dépasse pas 2, sinon il faut une couleur au moins cinquième spécifiée** (2 GH) **ou Équivalente, si le niveau actuel est à 3;**

• un pointage de catégorie maximale, soit un bon 17-18 points HL ou plus.

Pour éviter une polémique à savoir si le pointage minimum requis pour la deuxième signification du Contre d'appel est de 17 ou 18 HL, il faut trancher la question en se demandant si la main mérite d'être classée comme minimale ou maximale selon la présence ou non de valeurs intermédiaires et de Points Non Perdants (concept du *Point de transition*).

Ainsi, lorsque l'on se retrouve en **situation défensive** avec une main contenant une couleur au moins cinquième et 17 points HL, il faut établir si la main en question mérite un arrondissement positif ou négatif ce qui permet alors mieux classer la main quand elle se situe dans une **zone de transition.** Si la distribution et les valeurs ne permettent pas un tel un arrondissement positif, la main doit être considérée comme étant minimale et être déclarée comme telle; soit par une *Surenchère d'ouverture "régulière" à la couleur* (13 à 17 HL), une *Réouverture à Sans-Atout*, un *Contre d'appel* pour la première signification, un *Cue-Bid de surenchère* si possible; sinon il faut disqualifier la main.

LA RÉPONSE AU DU CONTRE D'APPEL

La réponse à un Contre d'appel se fait de façon naturelle, c'est-à-dire selon les règles standards.

Premier point à ne pas oublier, comme il s'agit du *Contre d'appel de premier tour,* le Contreur a donc nécessairement au minimum une main d'ouverture, même s'il lui est permis de faire une Réévaluation *simplifiée* de sa main dès le premier tour.

Il est bon de voir quelques exemples.

Ex: 4.1:3 Quelle serait la réponse du défenseur-répondant ?

	1	**2**	**3**	**4**
a)	1 Co	Contre	Passe	**?**
b)	1 Co	Passe	Passe	***Contre***
	Passe	**?**		
c)	1 Co	Passe	2 Co	***Contre***
	Passe	**?**		

DÉFENSEUR-OUVREUR	**DÉFENSEUR-RÉPONDANT**
R V 10 4	9 6 3 2
9	R 8 4
A 9 7 5	10 8 6 3
R 10 6 4	5 2

COMMENTAIRES:

Le premier défenseur (toujours celui après l'ouvreur des enchères) ou le deuxième défenseur (*comme dans le contexte **b)** et **c)***) peuvent utiliser le Contre d'appel **de premier tour**; cette fonction s'appelle le Défenseur-Ouvreur (D-O). Il faut employer des termes précis comme ci-dessus pour décrire les deux membres de l'équipe défensive si l'on veut identifier les enchères sans confusion. **Il ne faut pas regarder la rang (premier à parler, deuxième...)** et la positon géographique (Nord, Sud...).

Dans les exemples ci-dessus, le D-O a pu faire Réévaluation *simplifiée* compte tenu qu'il détient trois soutiens quatrièmes. Le D-R doit annoncer obligatoirement car la transformation du Contre en Pénalisation serait catastrophique parce que le pointage minimum garanti par un Contre d'appel peut être inférieur à 13 PH vu les PC possibles. Et la limite supérieure, par contre, peut même dépasser les 21 HL et un bon contrat pourrait être perdu. Bref, le D-R ne doit jamais *Passer* à moins que le joueur précédent ait fait une annonce concrète

Ici, la réponse serait donc **1 Pique** pour les deux premières situations et **2 Piques** pour la troisième situation.

Le principe à connaître en relation avec ces trois exemples est le suivant.

PRINCIPE 4.1:7 LA RÉPONSE AU CONTRE D'APPEL EN L'ABSENCE D'INTERVENTION

La réponse à un Contre d'appel est obligatoire si le joueur adverse qui précède a déclaré *Passe*, quelque soit le pointage possédé par le Défenseur-Répondant.

Ceci dans le but d'éviter que le Contre d'appel soit transformé en PÉNALITÉ advenant que l'autre joueur adverse déclare Passe à son tour.

Ex: 4.1:4 Quelle serait la réponse du Défenseur-Répondant avec la main suivante ?

1	**2**	**3**	**4**
Passe	1 Pi	***Contre***	Passe
?			

R 5 4
A 10
V 4 2
V 9 8 6 2

COMMENTAIRES:

Le D-R a *Passé en entrée de jeu*, il ne peut donc avoir une main d'ouverture. Mais son pointage classe sa main de *répondant* dans la catégorie intermédiaire, soit 10 PH (dont le Complément) et 1 PL. Il doit donc donner un soutien au niveau 3, soit **3 Trèfles** dans ce cas-ci.

PRINCIPE 4.1:8 SOUTIEN À LA COULEUR AU CONTRE D'APPEL

Une réponse à la couleur par le Défenseur-Répondant à un Contre d'appel est nécessairement un soutien pour un fit. La cherté de la couleur n'influence pas le choix du soutien. Le Défenseur-Répondant doit annoncer son meilleur soutien tout en précisant la catégorie de pointage de sa main selon les règles Standard.

*Ainsi, un soutien **minimal** dans un contexte forcé avertit que le pointage du soutien se situe entre 0 et 10 HL. Par ailleurs, un soutien intermédiaire (à saut) ou mieux précise toujours un pointage régulier comme dans un contexte libre (c'est-à-dire avec la présence d'une intervention adverse quand il y a Contre d'appel).*

Ex: 4.1:5 Quelle serait la réponse du Défenseur-Répondant avec la main suivante ?

1	**2**	**3**	**4**
1 Pi	Passe	2 Pi	Contre
Passe	**?**		

R V 8 5 4
V 10
8 4 2
9 6 2

COMMENTAIRES:

Le D-R est dans un contexte *obligé*, c'est-à-dire *forcé* de déclarer, sa main vaut 6 HL. Ses soutiens possibles sont faibles mais la couleur adverse est bien arrêtée. Il se doit de déclarer à Sans-Atout. L'absence de bons soutiens ou la possession de cartes dans l'atout adverse n'est pas une excuse pour *Passer* car le pointage de la main du D-O n'a pas de limite supérieure (il ne faut oublier la deuxième fonction du Contre d'appel!). La réponse doit être **2 SA** vu la validité des arrêts pour l'atout adverse.
Mais, avec la même distribution avec encore un contexte obligé et un pointage faible ou nul (donc avec une couleur adverse mal arrêtée), le répondant doit toujours annoncer le meilleur soutien.

PRINCIPE : 4.1:9 RÉPONDRE À SANS-ATOUT AU CONTRE D'APPEL

Une réponse à SANS-ATOUT par le Défenseur-Répondant à un Contre d'appel affirme que la ou les couleur annoncées par les adversaires sont bien arrêtées. Le niveau de l'enchère à Sans-Atout doit préciser le pointage. En cas de contexte *forcée*, ou *obligée*, un pointage minimum se situe entre 0 et 10 HL au lieu de 6 à 10 HL comme normalement.

Voici une situation d'enchères contenant un contexte qui mérite votre attention.

Ex. 4.1:6	**1**	**2**	**3**	**4**
	1 Co	Passe	Passe	Contre
	Passe	2 Tr	Passe	**2 SA!?**

Faisons un petit rappel de logique de bridge. Une SITUATION D'ENCHÈRES est une **suite de déclarations dans un ordre précis** (donc incluant *Passe*). Il faut arrêter de réfléchir en terme de surenchères (sans précision) dans un ordre croissant obligatoire.

Si on veut imager cela, on peut dire: *"Oui, il faut respecter le code de la route, mais ce n'est pas cela qui montre à conduire"*.

Le point important à conscientiser est le suivant. Chaque situation d'enchères crée plusieurs contexte différents. Et ce sont les contextes qui déterminent la signification de chaque enchère.

Dans l'exemple ci-haut, il y a d'abord:

- → une ouverture à la couleur selon le protocole de la Majeure cinquième,
- → une déclaration *Passe après ouverture adverse*; ce qui implique que ce défenseur peut posséder une main dont le pointage peut atteindre et dépasser 13 HL,
- → une réponse *Passe* déclarée librement, donc le répondant a une une réelle main faible entre 0 et 5 HL et aucun soutien valable pour la couleur d'ouverture, et
- → finalement, une redéclaration du Contreur d'appel à **Sans-Atout** qui semble illogique dans cette situation d'enchères. En effet, par définition, l'enchère Contre nie la possession de plusieurs cartes dans la couleur Contrée.

La **redéclaration à Sans-Atout par le Contreur d'appel après avoir reçu un soutien à la couleur par son défenseur-répondant** constitue un CONTEXTE PARTICULIER qui permet d'y associer spécifiquement une description très utile sans créer de confusion ou d'effet restrictif pour d'autres enchères. C'est la *TROISIÈME FONCTION DU CONTRE D'APPEL* dans le système *BRIDGE Standard International*.

Voici d'autres situations d'enchères où le contexte pour la **3ième fonction** peut survenir.

Ex. 1.13:7 Le Contreur utilise la 3ième fonction du Contre d'appel Standard

a)	1 Co	Contre	Passe	**1 Pi**
	Passe	***1 SA***	...	...
b)	1 Co	Contre	2 Co	**2 Pi**
	Passe	***2 SA***	...	...
c)	1 Co	Contre	Passe	**2 Pi**
	Passe	***2 SA***	...	...
d)	1 Co	Contre	2 Co	**3 Pi**
	Passe	***3 SA***	...	...
e)	1 Ca	Passe	2 Ca	Contre
	Passe	**2 Pi**	Passe	***2 SA***
f)	1 Tr	Contre	1 Co	**1 Pi**
	2 Tr	***2 SA***	Passe	2 Ca
g)	1 Tr	Passe	1 Co	Contre
	Passe	**1 Pi**	Passe	***1 SA***
	Passe	2 Ca	...	...

Ces exemples montrent que le contexte spécifique pour la troisisième fonction du Contre d'appel demeure en vigueur même si la réponse à SA :

→ est déclarée *librement* ou *avec contraintes* (on peut dire aussi *obligé*),

→ ou que le niveau de pointage décrit par le du Défenseur-Répondant varie de faible à intermédiaire.

Pour mieux comprendre toutes le situations où il est possible de reconnaître ce contexte, voyons ce que peut vouloir dire cette annonce à SA dans un tel contexte.

Tout d'abord, le 2ième fonction du Contre d'appel est affirmé *de facto* par le fait que le Contreur «reparle» en dehors du soutien reçu. En effet, lorsque le Contreur a un main de catégorie maximale (*donc le droit d'utiliser le Contre d'appel avec une seule bonne suite)*, il est très fréquent que le soutien offert par son partenaire (le D-R) puisse ne pas convenir.

Et d'autre part, par définition, le **Contreur d'appel** ne peut pas arrêter la ou les couleurs adverses.

En conclusion, la signification logique et naturelle (donc intuitive) d'une redéclaration à Sans-Atout par le Contreur ne peut qu'être un ***RETOUR DE PAROLE*** au partenaire tout en précisant davantage la main du Contreur.

PRINCIPE 4.1:10 REDÉCLARATION À SANS-ATOUT PAR LE CONTREUR D'APPEL ou «*LA TROISIÈME FONCTION*»

Le Contreur d'appel qui redéclare à SANS-ATOUT sans saut au niveau 1, 2 ou 3, après avoir reçu un soutien de la part de son partenaire, confirme posséder une main correspondant à la *DEUXIÈME FONCTION* DU CONTRE, soit:

- **un pointage maximum de plus de 18 HL/PP,**
- **une suite au moins cinquième de qualité selon le niveau;**

et les exigences suivantes, soit:

- **misfit au moins partiel dans la couleur du soutien annoncée par son D-R,**
- **des cartes perdantes dans la couleur d'ouverture des opposants,**

Ce qui implique que le DÉFENSEUR-RÉPONDANT doit annoncer:

⇒ **le meilleur de ses soutiens dans les deux autres couleurs non encore annoncées ;**
ou
⇒ **si l'équipe offensive a annoncé deux couleurs différentes, c'est la couleur non encore annoncée qui doit être déclarée par le répondant du Contreur.** *(Voir* Ex. 4.1:7 **f)** et **g)** *ci-dessus)* **à moins d'avoir les valeurs et le désir de jouer à SA**.

En résumé, ce type de redéclaration est le prolongement logique de la deuxième fonction de Contre d'appel. Le but de cette règle est d'expliciter les mains respectives en vue de détecter le meilleur fit, les Doubles fits et le bon niveau de contrat. À noter, *le degré de misfit (complet ou partiel avec la couleur du D-R) ne peut pas être précisée quand la troisième fonction est utilisée,* contrairement lorsqu'il y a Contre d'appel de deuxième tour *(Voir au point suivant)*.

Il n'y a donc rien d'artificiel dans cette règle. Il faut juste cesser d'imaginer les enchères comme un *passage obligé* et une simple succession de gageures.

SECTION PRATIQUE 4.1

Ex. 4.1:8 **Que déclarez-vous avec chacune des mains suivantes si le joueur à votre droite a ouvert les enchère à 1 Coeur?**

1	**2**	**3**	**4**
1 Co	**?**	...	...

a) A 10 8 4
9
R 6 5 3
R V 7 4

b) A V 8 4
9
D 6 5 3
V 7 4 2

c) A 10 8 4 2

R 10 6 5
R 7 5 4

d) 8 4
R D 8 4 2
R 10 6
A 7 4

RÉPONSES:

a) **Contre**. Il y a 11 HL mais le contexte de *Contre d'appel* autorise une réévaluation simplifiée de la main vu qu'on est quasi-certain qu'il y aura fit avec le partenaire. Donc, le singleton ajoute 3 points, ce qui rend cette main déclarable pour un surenchère d'ouverture de premier tour.

b) **Passe**. Malgré la distribution typique 4-4-4-1 pour un Contre d'appel, 8 PH + 3 PC (*points de courte*) sont insuffisants pour une surenchère de premier tour.

c) **Contre**. Il y a 10 PH et 1 PL. Le contexte permet un Contre d'appel et les exigences de distribution et de pointage sont bien remplies: 10 PH + 5 PC.

d) **Passe**. Cette main de 13 HL aurait pu ouvrir les enchères mais la situation fait en sorte qu'il faut ***disqualifie*r** cette main parce qu'il y trop de cartes dans la couleur d'ouverture adverse. Il faut attendre la suite des enchères.

Ex. 4.1:9 **Que déclarez-vous avec chacune des mains suivantes si la séquence des enchères est la suivante?**

1	**2**	**3**	**4**
1 Ca	Passe	1 Co	**?**

e) A 10 8 4
9
R 6 5 3
R V 7 4

f) A 9 8 4
9 7
D 6 3
A D 4 2

g) A 10 8 4
R 7 2
D
A 10 9 7 5

h) D 4
A 10 7
R 6
A R 9 8 7 4

RÉPONSES:

e) **Contre**. Il y 10 PH + 3 PC et soutien dans les deux couleurs non nommées.

f) **Contre**. Il y a 12 PH + 1 PC mais une Dame à demie perdante. Le soutien dans les deux couleurs non déclarées, Pique et Trèfle est très bon. Il faut Contrer même si le pointage semble limite.

g) **2 Trèfles**. Malgré le pointage d'ouverture (13 PH + 1 PL) et les deux soutiens dans les couleurs non nommées, il ne faut pas Contrer. Ici il y a une Dame perdante et trois cartes avec un Roi dans les couleurs adverses. C'est une main à potentiel mixte. Il faut faire une **Surenchère d'ouverture** (de premier tour) **sans saut au niveau 2**.

En adoptant le concept de CONCERTATION, le fait de ne pas *Contrer* pour l'appel sous-entend, selon le principe de la *réciprocité des enchères*, que la **Surenchère d'ouverture à la couleur** (quelque soit le niveau) contient une puissance valable qui peut être efficace aussi bien en défensive ou en offensive de contrat, ce qui est à préciser en dialoguant par les enchères.

h) **Contre**. Cette main similaire à la précédente a une caractéristique. Son pointage est de catégorie maximale, 16 PH + 2 PL. Il faut Contrer dans l'optique d'utiliser la **deuxième fonction du Contre d'appel.**

Même s'il n'y a pas de système de réponse particulier au Contre d'appel, voici quelques exemples pour mieux apprécier la dynamique de cette convention des plus utilisées.

Ex. 4.1:10 **Que déclarez-vous avec chacune des mains suivantes?**

1	**2**	**3**	**4**
1 Ca	Contre	Passe	**?**

a) V 10 3
9 6 5 4
10 3
D 9 6 2

b) V 10 3
A V 5 3
R 3
R 9 6 2

c) V 10 3
9 6 4 2
D 10 5 3
9 6

d) 9 3
V 10 6
D 10 5 3
D 10 8 7

RÉPONSES:

a) **2 Trèfles**. Il y a **obligation de déclarer** le meilleur soutien même si le pointage est **nul**. Le Contreur peut avoir une main avec un très fort pointage mais qui s'est vu disqualifiée suite à la possession de plusieurs cartes dans la couleur des adversaires.

b) **2 Coeurs**. Cette main est de catégorie intermédiaire (11-12 HL), mais un **saut au niveau 2** est suffisant pour inviter à la manche; en cas d'intervention au niveau 2 par le répondant adverse, il faudrait utiliser le niveau 3.

c) **1 Coeur**. La main est de catégorie faible et couleur adverse est à la limite arrêtée. Cependant, il faut donner priorité au soutien en Majeure étant donné le niveau très bas des enchères et l'obligation de déclarer.

d) **1 SA**. La main est faible (6 PH *complément inclus*) et il n'y a aucun soutien valable dans les deux majeures. Vous êtes obligé d'annoncer. Il est plus précis de déclarer 1 SA qu'annoncer 2 Trèfles. Vous avez des points et des cartes dans le deux mineures. C'est la réponse qui décrit le mieux le potentiel de votre main: pas de Majeure, cartes surtout en mineures et entre 0 et 10 points.

**

Ex. 4.1:11 **Que déclarez-vous avec chacune des mains suivantes?**

1	**2**	**3**	**4**
1 Ca	**Contre**	Passe	***1 Co***
Passe	**?**		

a)	A R 10 3 R D 4 10 3 D 9 6 2	**b)**	R V 10 3 A V 5 3 10 R D 6 2	**c)**	A R 10 3 A V 4 2 10 R D 9 6	**d)**	A R 10 9 7 3 R A 10 D 9 6 2

RÉPONSES:

a) **Passer**. Il y a 14 PH + 1 PC mais la distribution 5-4-3-2 au lieu de 4-4-4-1 mais il est correct d'annoncer un Contre d'appel de premier (Standard) quand le pointage n'est pas perdant. Vous avez reçu un soutien à *Coeur*. Votre partenaire peut n'avoir aucun pointage car il a annoncé au niveau minimum par obligation. Il faut attendre la suite.

b) **2 Coeurs**. Cette main est de catégorie intermédiaire (14 PH + 3 PC). Il faut inviter à la manche car le partenaire peut avoir 8 à 10 points ce qui serait suffisant pour jouer un contrat de manche. Pour inviter, le Contreur a seulement besoin de donner un **resoutien** au niveau le plus économique.

c) **3 Coeurs**. Cette main est de catégorie maximale (17 PH + 3 PC). Le saut déclare la manche en précisant que le ***pointage combiné plancher*** atteint la manche (26-28 HL) si le partenaire (qui peut avoir aucun pointage) a le plancher habituel, soit 6 points.

Le Contre d'appel permet encore, ici, d'économiser de l'espace dans l'échelle des enchères en donnant simplement un **resoutien à saut**, donc au niveau 3. Cette économie permet au partenaire de Réévaluer une main *très faible* (0 à 3 HL) qui pourrait se voir ajouter des points de courtes pour atteindre le plancher de 6 points. Dans lequel cas il annoncerait la manche, sinon, il va Passer, et l'équipe va probablement éviter de jouer un dangereux contrat de manche.

d) **1 Pique**. 16 PH + 2 PL. C'est ***Contre et reparle***. Il est tout à fait inutile de faire un saut d'enchères que ce soit pour avertir le partenaire *(car la description est déjà optimale)* ou pour bloquer les enchères *(ce qui est même plus nuisible pour votre propre équipe)*

*****

4.1 Surenchère d'ouverture par Contre d'appel

≪*Bridge Standard International*≫ https://canadabridge.org