CHAPITRE 5

LES SURCONTRE

(26-11-04)

INTRODUCTION

La déclaration d'un Surcontre visait à l'origine de «doubler» le score qui avait déjà été «doublé» par l'enchère Contre.

Il faut admettre que cette enchère n'est pas très fréquente pour la double raison qu'il faut au préalable une déclaration "Contre" par les opposants sur le contrat que l'on a gagé. Et surtout, parce qu'un contrat Contré procure **déjà** un score hors norme, au bridge duplicata.

Ainsi, la *dépendance* du Surcontre à l'enchère Contre et son impact amoindri dans le calcul de la marque ont fait en sorte que la signification de cette enchère a très peu évolué, contrairement à l'enchère Contre.

Par conséquent, on est en droit de se demander s'il vaut la peine d'apprendre de nouveaux concepts en rapport au Surcontre sachant que son occurrence dépend du bon vouloir des opposants à imposer un Contre sur une de nos enchères. Qui plus est, ce Contre peut correspondre à plusieurs significations!

En fait, il faut cesser de s'imaginer que le bridge constitue un affrontement de force brute *(talents innés, mémoire d'éléphant, entraînement acharné!).* Et surtout, il faut cesser de croire l'idée voulant que le bridge s'apprend principalement par l'expérience s'étalant sur plusieurs dizaines d'années et qu'un apprentissage méthodique n'est pas utile, voire impossible et non recommandé!

Il faut plutôt penser, *"Pour aimer et réussir au bridge, il faut cesser de se limiter à apprendre passivement, par osmose".* Autrement dit, il ne faut pas jouer en visant la "moyenne" en pensant que la réussite au bridge consiste à ne pas faire d'erreur vu qu'il y a trop de hasard au bridge.

Bref, apprendre à manier le Surcontre va procurer une enchère performante et relativement fréquente pour ceux qui veulent optimiser la compétition des enchères.

***

5.1

LE SURCONTRE DE PÉNALITÉ

L'utilisation de l'enchère Surcontre comme *arme stratégique*, c'est-à-dire comme outil de codage, implique un partage de "territoire" comme pour toute règle conventionnelle. Il y a en fait trois types de Surcontre, soit de Pénalité, de Compétition et de Mise en garde.

Pour éviter une confusion au plan de la terminologie, il faut donc "dé-baptiser" le territoire *Standard* car une grande partie de son territoire est dorénavant partagé.

La signification du **SURCONTRE DE PÉNALITÉ** va correspondre à la définition Standard, de ***double Pénalisation***. En voici la définition naturelle, originale, classique.

PRINCIPE 5.1:1 DÉFINITION DU SURCONTRE DE PÉNALITÉ

L'enchère SURCONTRE déclaré après un Contre par un joueur adverse, affirme que la récompense du contrat est maintenant redoublé.
Le score obtenu par l'équipe qui va remporter la défense du contrat sera alors quadruplé par rapport au calcul de la marque de base; en cas d'échec, ce sera l'adversaire ayant Contré qui aura un score quadruplé.

Il va de soi qu'il faille bien circonscrire et identifier le contexte du Surcontre de Pénalité afin de reconnaître aisément les différents contextes de Surcontre de "non Pénalisation".

PRINCIPE 5.1:2 CONTEXTE DU SURCONTRE DE PÉNALITÉ

Il y a 3 conditions pour un SURCONTRE DE PÉNALITÉ, dit de *double pénalité*:

- **l'enchère Contre, quelqu'en soit la signification, doit être annoncée au préalable par un joueur adverse,**
- **l'enchère Surcontre par un des joueurs de l'équipe Contrée doit être annoncée directement sans surenchère adverse interposée,**
- **et le NIVEAU DES ENCHÈRES doit avoir atteint ou dépassé le niveau 4 à la couleur (ou 5 si barrage) ou 3 SA (en termes plus simples: "l'ENCHÈRE ACTIVE MAXIMALE doit dépasser "3 Piques" (ou "4 Piques" s'il y a eu barrage).**

Voici quelques exemples de situations d'enchères démontrant les différents contextes possibles.

Ex. 5.1:1 Identifiez la nature exacte du Contre pour chacun des *Surcontre de Pénalité* (ou *Surcontre direct*)

	1	**2**	**3**	**4**
a)	1 Ca	Passe	4 Ca	Contre
	Surcontre	...	...	...
b)	1 Tr	1 Pi	3 Tr	3 Pi
	4 Tr	Contre	**Surcontre**	...
c)	4 Tr	Contre	**Surcontre**	...
d)	1 Tr	1 Co	1 Pi	4 Co
	Contre	**Surcontre**	...	...
e)	1 SA	2 Co	2 SA	3 Co
	3 SA	Contre	**Surcontre**	4 Co

Commentaires :

a) Le Surcontre de Pénalité est précédé d'un Contre de Pénalité dans un contexte de Contre d'appel de premier tour par le deuxième défenseur.

b) Le Surcontre de Pénalité est précédé d'un Contre de Concertation du Défenseur-Ouvreur (premier défenseur) car il est possible d'y répondre au niveau 4.

c) Il y a ouverture *(barrage)* au niveau 4, donc il est possible d'utiliser tout le niveau 5 pour y répondre. Le Surcontre de Pénalité est donc précédé d'un Contre d'appel du premier défenseur (Défenseur-Ouvreur).

d) Le Surcontre de Pénalité est précédé d'un Contre de Concertation de l'Ouvreur car il est possible d'y répondre au niveau 4.

e) Même si la manche à Sans-Atout est atteinte, l'équipe **défensive** conserve le «*droit*» de tenter de "voler" le contrat; c'est la raison d'être des Contre de Concertation car, ici, il est possible d'y répondre au niveau 4. Dans cette situation, le Surcontre est bel et bien pour la Pénalité car l'équipe qui en est l'auteur a atteint la manche à Sans-Atout (3 SA).

Ce dernier exemple montre l'impact élevé au plan compétitif du Surcontre. Ici, le défenseur-répondant (#4) a décrit une main fortement offensive avec un pointage sûrement très limite. Son équipe a peu de chances de faire échouer la manche des opposants; il est alors préférable de *lever* le Surcontre, pour éviter que les adversaires aient un score maximal et un contrat facile. Ainsi, les défenseurs vont priver les offenseurs d'un fort score et ils peuvent en plus réussir leur contrat, sinon il perdront moins que leurs opposants (à moins que ces derniers osent de nouveau Contrer si leur pointage est bien réel...).

Ces cinq exemples démontrent deux faits importants à considérer quand on désire utiliser l'enchère Surcontre.

La première considération est que l'enchère **Contre par les opposants peut avoir une signification autre** qu'un Contre de Pénalité.

Ainsi, il est inconcevable de baser des critères de contexte de l'enchère Surcontre en fonction du Contre qui précède. Cependant, les règles du bridge permettent de demander la signification des différents Contre utilisés. Par conséquent, on peut établir que le critère le plus simple et efficace est tout simplement L'ENCHÈRE ACTIVE MAXIMALE doit **dépasser** *3 Piques* ou le niveau des enchères doit atteindre le niveau 4 en couleur ou 3 SA,.

La deuxième considération à propos du Surcontre est évidente mais facile à oublier dans le feu de l'action.

Il faut toujours évaluer la pertinence de "lever" un *Surcontre de Pénalité* déclaré par l'**adversaire** sur un CONTRE DE CONCERTATION COMPÉTITIF de notre équipe; pour cela, il suffit de donner suite au Contre du partenaire.

En effet, le niveau des enchères étant habituellement assez élevé (manche ou plus encore), il peut être plus payant de donner suite au Contre (d'appel ou Compétitif) du partenaire-Contreur même si un échec est probable.

Lever un Surcontre adverse en soutenant le partenaire peut fort bien devenir un top parce que cela va priver les opposants du bonus de manche ou chelem. Ou sinon ceux-ci vont redéclarer plus haut pour reprendre les enchères, ce qui augmente alors leur risque d'échec.

Et même si les opposants réussissent leur contrat gagé plus haut, ces derniers vont le plus souvent avoir un score dans la moyenne (tout comme votre équipe) vu que le Surcontre a été levé; à moins que l'équipe ayant Surcontré «pense» à redéclarer un Contre de Pénalité (ce qui n'est pas certain car ceux-ci sont habituellement convaincus que la puissance offensive de votre équipe est bien réelle).

*****