

## CHAPITRE 4 :

# L'ENCHÈRE CONTRE

## THÈME 4.1 : LE CONTRE D'APPEL ET SES TROIS SIGNIFICATIONS

### 4.1.0 INTRODUCTION AU CONTRE D'APPEL

Le Contre d'appel Standard est la première enchère de compétition qui ait existé. Elle est reconnue universellement et constitue par conséquent la référence pour élaborer l'approche des ENCHÈRES COMPÉTITIVES.

Il est capital de prendre le temps de comprendre l'essence du Contre d'appel dit *Standard* ou de *Premier tour* parce que cette enchère constitue la **plateforme sur laquelle la logique va s'appuyer** pour élaborer le langage de la compétition des enchères.

On se doit de faire un premier constat. Étant donné que ce Contre est une enchère spécifique et par conséquent sous-tendue par des principes précis, les joueurs débutants, et même moins débutants, doivent cesser de penser que tout Contre qui ne correspond pas à une Pénalité est automatiquement un Contre d'appel.

Ceci étant dit, il faut en plus prendre bonne note, même lorsque cette enchère est annoncée pour signifier un Contre d'appel, qu'il y a plus d'une signification qui est couverte par cette déclaration. Tout le monde doit savoir qu'il y a classiquement deux significations spécifiques (ou *FONCTIONS*) pour le Contre d'appel. Et c'est ce qui a d'abord été enseigné dans le CHAPITRE 1 (TOME I) au *Thème 1.13* afin de permettre de bien assimiler cette enchère absolument incontournable. Dans le *Thème 4.1*, vous allez maintenant apprendre qu'il est possible et crucial de systématiser une troisième fonction au Contre d'appel.

Je dis bien *crucial*. En effet, il est désarmant de voir comment les joueurs expérimentés ont souvent tendance à élargir intuitivement la signification du Contre d'appel sans être capable d'expliquer logiquement leur façon de faire. Il s'ensuit généralement à la longue des imbroglios pathétiques qui donnent

raisons à ceux qui croient que le bridge doit rester simple (j'emploie ce terme sans aucun sens péjoratif).

Le problème n'est pas l'intuition des joueurs aguerris qui fait défaut. C'est uniquement le manque de rigueur logique. Pour remédier à cela, il faut appliquer comme toujours une approche méthodique et rationnelle dans le but de donner une seule description par concept et un seul concept par description.

Par exemple, et surtout au bridge, il est très facile d'affirmer qu'une quelconque idée est la bonne en se basant sur les résultats qu'elle procure. Si on se limite à cette forme apparente de logique, il s'ensuit presque'automatiquement d'interminables et houleuses discussions qui demeurent le plus souvent stériles. Où est le problème ? Sans égard au domaine de discussion, la réponse se résume à l'absence d'antithèse. En simple, cela signifie qu'il faut tenir compte des conséquences lorsque l'on établit un postulat; *une affirmation ne peut être vraie que si elle ne va pas à l'encontre des autres affirmations qui ont été postulées comme étant vraies elles aussi*.

\*\*\*

Le *Thème 4.1* va revoir dans un premier temps les deux fonctions classiques du Contre d'appel afin de bien circonscrire le domaine de cette enchère afin que vous puissiez définitivement visualiser et assimiler les limites du *territoire* de cette enchère. Ce faisant, vous allez comprendre le pourquoi et le comment de la nécessité d'aller plus loin dans le domaine des communications en compétition des enchères.

Tout de suite après, la troisième fonction, ou signification, du Contre d'appel sera exposée. Et finalement, ce Thème va donner une place spécifique au *Contre d'appel de deuxième tour* afin de reconnaître le potentiel propre de cette enchère et son utile participation à l'harmonisation des communications.

Une fois cela établi, vous serez alors prêt à aborder avec logique l'ensemble des communications en situation de compétition des enchères présentées dans les Thèmes suivants.

#### 4.1.1 LE CONTEXTE DU CONTRE D'APPEL

Je vous invite à retourner lire les quelques pages sur ce sujet au Tome I (*Thème 1.13*, p. 279 ...) pour bien conscientiser la notion de "Première enchère" qui constitue la nature intrinsèque du Contre d'appel.

«LA SIGNIFICATION D'UNE ENCHÈRE VARIE EN FONCTION DU CONTEXTE OÙ ELLE SURVIENT». C'est une des logiques fondamentales du bridge même si cela ne constitue pas une règle en soi car cela découle de source. Il faut donc bien définir les différents critères de contextes propre à tout enchère, et particulièrement au Contre vu qu'il peut être annoncé sans égard au niveau et de la nature des enchères adverses.

Ainsi, il faut éviter de penser que tout Contre est soit un Contre d'appel ou soit Contre de Pénalité; de même, il faut savoir qu'un Contre d'appel n'aura pas la même signification selon les différents sous-contextes de jeu.

Voyons d'abord quelques exemples pour bien faire comprendre, surtout aux joueurs débutants, que les principes de base du bridge ne sont pas et ne peuvent jamais être changés même si l'on applique plusieurs significations différentes à une enchère donnée.

Pour ce qui est du Contre, il demeure tout à fait interdit d'employer cette enchère autrement que directement après une enchère adverse étant donné que son sens original est d'annoncer que "la mise est doublée".

#### Ex. 4.1.1:1 Ces contextes sont adéquats pour l'annonce d'un Contre mais leurs significations diffèrent l'une de l'autre

	1	2	3	4
a)	1 Co	<b>Contre</b> <sup>d'appel</sup> ...	...	...
b)	1 Pi	Passe	4 Pi	<b>Contre</b> <sup>de Pénalité</sup>

CHAPITRE 4: L'enchère CONTRE

---

c)	1 Ca	1 Co	2 Ca	<b>Contre</b> <sup>compétitif de soutien</sup>
d)	1 Tr	Passe	1 Co	1 Pi
	<b>Contre</b> <sup>compétitif de l'ouvreur</sup>			
e)	1 Tr	1 Pi	<b>Contre</b> <sup>"négatif" du répondant</sup>	
f)	1 Co	2 Tr	Passe	Passe
	2 Co	3 Tr	<b>Contre</b> <sup>compétitif du répondant</sup>	
g)	1 Tr	<b>Contre</b> <sup>d'appel</sup>	1 Co	<b>Contre</b> <sup>coopératif</sup>

Il y a donc plusieurs types de Contre possibles qui peuvent eux-mêmes avoir plus d'une signification. Vous allez apprendre tout cela dans ce CHAPITRE. Pour l'instant, la chose essentielle que vous devez remarquer c'est que tous ces **Contres doivent obligatoirement survenir directement après une enchère adverse.**

Donc, il est formellement interdit d'annoncer Contre directement après une annonce de son partenaire; le bridge deviendrait alors trop facile et perdrait tout son intérêt.

**Ex. 4.1.1:2 Ces contextes interdisent l'annonce d'un Contre**

a)	1 Co	Passe	<b>Contre</b> <sup>c'est illégal</sup>	
b)	1 Tr	Passe	1 Pi	Passe
	<b>Contre</b> <sup>c'est illégal</sup>			
c)	1 Ca	1 Pi	Passe	<b>Contre</b> <sup>c'est illégal</sup>

Il est tout à fait logique d'interdire l'emploi de l'enchère Contre lorsque c'est notre propre équipe qui a déclaré l'enchère la plus élevée parce que la raison officielle du Contre est de METTRE AU DÉFI L'ÉQUIPE QUI PRIS LES DEVANTS DANS LES ENCHÈRE.

Il est cependant permis de remplacer le sens naturel de l'enchère Contre (qui est de "doubler la mise", ou dit aussi "de pénalisation") par un sens différent à condition que ce sens soit **toujours le même pour le même contexte**. C'est pourquoi, il faut posséder un système d'enchères bien établi (en plus du fait qu'il faille alerter les adversaires) si l'on désire ne pas passer pour être tricheur. Je le rappelle, ce qui est illégal ce n'est pas d'attribuer plusieurs significations à une enchère donnée; mais bien de différencier ces significations par des trucs comme annoncer ou pas l'enchère STOP avant, déclarer rapidement ou non, tenir ses cartes d'une telle manière, avoir un langage corporel, etc...

Donc, même si quelqu'un alerte pour préciser la signification de l'enchère du partenaire, cela ne pardonne pas le côté illégal si cette équipe détermine les différentes significations par des subterfuges.

J'ajouterais, particulièrement **pour l'enchère Contre, que l'alerte ne devrait plus être de mise** car il va de soi que cette enchère peut avoir plus d'une signification et que le fait d'alerter facilite en bout de ligne la tricherie. Car cela permet au répondant du Contreur de "choisir" et d'informer le partenaire de la signification qu'il désire attribuer au Contre; le contreur peut alors interpréter sans se tromper l'annonce que son partenaire va faire après la déclaration du défenseur adverse situé entre le contreur et le répondant (qui a alerté dès l'annonce de l'enchère Contre).

Bref, l'honnêteté consiste à posséder un système officiel d'enchères qui attribue **une signification unique à une enchère pour un contexte donné**.

Voyons tout de suite en quoi consiste le contexte général de la déclaration d'un Contre d'appel.

**Ex. 4.1.1:3 Il y a Contre d'appel standard dans toutes ces situations**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>a)</b>	1 Pi	<b>Contre</b>	...	...
<b>b)</b>	1 Pi	Passe	Passe	<b>Contre</b>
<b>c)</b>	1 Co	Passe	2 Co	<b>Contre</b>
<b>d)</b>	1 Tr	Passe	1 Co	<b>Contre</b>
<b>e)</b>	2 Co	<b>Contre</b>	...	...
<b>f)</b>	3 Co	Passe	Passe	<b>Contre</b>

Le Contre d'appel constitue, par définition, une **surenchère d'ouverture**; c'est-à-dire une enchère débutant les communications pour l'équipe n'ayant pas eu l'opportunité d'ouvrir en premier les enchères. Mais attention, ce n'est pas la seule façon pour l'équipe en défensive d'enchères de débiter les communications, Le TOME 1 vous a bien expliqué qu'il existe trois catégories d'enchères pour contre-attaquer, soit la surenchère d'ouverture *à la couleur* (sans saut ou à saut), la surenchère d'ouverture par le *Contre d'appel* et la surenchère d'ouverture par *Cue-Bid*.

On comprend facilement qu'il serait peu utile d'attribuer à un seul type d'enchères toutes les significations ou descriptions de mains que l'on peut détenir lorsque notre équipe n'a pas pu annoncer en premier.

Le TOME 1 a donc été le premier volume de la série afin de bien vous faire comprendre qu'il faut cesser de croire que l'ouverture des enchères est en soi une technique supérieure pour communiquer; et qu'il faut plutôt croire qu'il est possible, et même mieux, de communiquer en situations de défensive d'enchères.

Le principal avantage d'ouvrir en premier les enchères est le fait que le protocole des enchères est un peu plus simple. Il est effectivement, et heureusement, vrai que la compétition des enchères exige plus d'efforts, de logique, de connaissances ... mais c'est ce qui permet à l'activité du bridge de dépasser le stade de jeu de hasard et de passe-temps.

Le critère de contexte absolu qui permet d'affirmer sans l'ombre d'un doute que l'enchère Contre correspond à un *Contre d'appel* sera donc le suivant :

#### **PRINCIPE 4.1.1:1 LE CRITÈRE DE CONTEXTE ABSOLU POUR UN CONTRE D'APPEL**

**Il y a *CONTRE D'APPEL* aussitôt qu'un joueur annonce l'enchère Contre après que les enchères aient été ouvertes par l'équipe adverse à condition que le partenaire (l'autre défenseur) n'ait pas déclaré ou ait déclaré exclusivement *Passe*.**

Ce critère qui semble anodin est pourtant la pierre angulaire pour pouvoir discerner tous les autres contextes qui vont permettre d'établir de nombreuses autres significations pour l'enchère Contre.

Pour l'instant, il importe de bien préciser la nature du Contre d'appel de même que les limites où le Contre *naturel* de pénalisation reprend ses droits.

En effet, il est possible que l'enchère Contre dans un contexte de Contre d'appel puisse signifier spécifiquement le désir de Pénalisation. De même, une déclaration de Contre d'appel peut être faite après le premier tour des enchères. D'où la nécessité de préciser davantage les critères de contexte du Contre d'appel.

Pour les raisons explicitées au *THÈME 1.13* du TOME I, il est très utile (mais pas absolument obligatoire) de faire la distinction entre l'annonce d'un Contre d'appel au premier tour et celle faite après le premier tour.

**PRINCIPE 4.1.1:2 CRITÈRES DE CONTEXTE DU CONTRE D'APPEL  
(STANDARD OU DE PREMIER TOUR )**

**L'enchère Contre prend la signification de *CONTRE D'APPEL* standard lorsque les trois critères de contexte suivants sont présents :**

- **déclaration de l'enchère Contre au premier tour des enchères;**
- **directement après l'ouverture ou directement après la réponse à l'ouverture à condition que le premier défenseur ait *Passé*;**
- **le niveau "actuel" des enchères (c'est-à-dire le niveau au moment de déclaration du Contre) est inférieur au niveau 4\* à la couleur ou à 3 SA.**

\* en cas de *DÉCLARATION FAIBLE* (soit: *ouverture faible* suivie ou non d'une réponse; ou d'une ouverture standard suivie d'une *réponse faible*) le Contre d'appel continue d'être en vigueur jusqu'au niveau 4; ainsi le Contre prend la signification de Pénalité seulement lorsque le niveau 5 "actuel" est atteint.

Le contexte du Contre d'appel est maintenant très clair. Vous noterez qu'il n'est pas nécessaire de spécifier l'épithète "standard" ou "de premier tour" étant donné que c'est le Contre d'appel de deuxième tour qui va avoir cette obligation.

Ce qui est moins clair pour la plupart des joueurs c'est la signification exacte que doit prendre le Contre d'appel. Il est important de s'entendre sur la signification d'une enchère une fois que son contexte a été clairement établi si l'on désire communiquer efficacement.

Les sous-thèmes suivants vont donc exposer les exigences requises pour autoriser l'affirmation d'un Contre d'appel qui, vous vous en doutez, peut prendre plus d'une signification suivant la présence de sous-contextes différents d'enchères.

#### 4.1.2 LE CONTRE D'APPEL POUR LA PREMIÈRE FONCTION

Il est reconnu par tous qu'il existe deux types d'applications pour le Contre d'appel. Pour bien s'entendre, il faut utiliser l'expression "fonction (ou signification) du Contre d'appel".

Mais dans le système CANADABRIDGE, il va y avoir **trois fonctions** attribuées au Contre d'appel afin de pouvoir définitivement mettre de l'ordre dans l'utilisation de cette enchère.

Voyons d'abord la première fonction du Contre d'appel, soit celle qui est à son origine.

##### PRINCIPE 4.1.2:1 EXIGENCES DU CONTRE D'APPEL DE PREMIÈRE FONCTION

**Le défenseur qui déclare CONTRE dans une contexte de Contre d'appel affirme prioritairement la possession de :**

- **4 cartes au moins dans toutes les couleurs non nommées** (en cas de doubleton dans la couleur adverse, le tripleton qui alors présent doit contenir obligatoirement au moins deux Honneurs. Si les opposants ont annoncé deux couleurs différentes, il ne faut pas posséder plus de 4 cartes dans leurs couleurs),
- **13 points ou plus**, en considérant seulement les Points d'Honneurs (PH) ou, sinon, en réévaluant complètement la main (soit principalement compter les points non perdants et ajouter les points de courtes (PC)).

*NOTEZ BIEN : Il n'y a donc pas de limite supérieure de pointage pour annoncer un Contre d'appel.*

Cette signification pour le Contre d'appel est celle qui est attribuée "par défaut" par le répondant du Contreur.

Ainsi, si vous annoncez un Contre d'appel (*standard, de premier tour*) et que vous ne détenez pas les exigences pour affirmer la deuxième et le troisième signification (que vous allez apprendre plus loin), vous devez alors **posséder obligatoirement ce qui est requis pour la première fonction**. Il ne peut pas en être autrement, sinon cela ne vaut pas la peine d'espérer un jour communiquer efficacement au bridge.

Voyons quelques mains qui ne cadrent pas dans la deuxième ni la troisième fonction afin de bien visualiser à quoi correspondent les mains procices à un Contre d'appel standard pour la première fonction.

**Ex. 4.1.2:1 Que déclarez-vous avec chacune des mains suivantes si les enchères se déroulent comme suit ?**

	1	2	3	4			
	1 Co	?	...	...			
<b>a)</b>	A D V 7 10 D 8 5 2 R 8 6 4	<b>b)</b>	A D V 7 --- D 9 7 3 V 8 6 4 2	<b>c)</b>	A V 7 2 D 8 D 8 6 A 7 5 4	<b>d)</b>	A V 8 6 10 4 D V 10 A 10 9 4

**RÉPONSES :**

Le type de situation d'enchères présentée ci-dessus est des plus courants; prenons donc le temps de bien établir la démarche logique permettant d'utiliser correctement le Contre d'appel. Comme toujours, pour parvenir à voir clair à travers les nombreuses subtilités du bridge, il est nécessaire d'employer une terminologie précise; c'est la base de toute démarche logique.

Procédons simplement. La première équipe qui annonce une enchère différente de *Passe* se retrouve en position dite OFFENSIVE. Par principe, l'autre équipe se retrouve alors en position (ou situation) de **défensive d'enchères** pour la bonne raison qu'il devient ainsi impossible pour eux

d'annoncer une *Première Enchère* selon le protocole d'ouverture de la Majeure Cinquième.

Dans les quatre exemples présentées, le joueur #2 constitue par définition le PREMIER DÉFENSEUR. Donc, pour déterminer son enchère, ce dernier ne peut pas réfléchir suivant le concept : "*annoncer une majeure cinquième en priorité, sinon la meilleure des mineures*". Comme exposé tout au long du CHAPITRE 1 (Tome I), il existe trois catégories de première enchère défensive ou **surenchère d'ouverture**. Et chacune de ces catégories couvrent un éventail de descriptions permettant par la suite d'y "raccrocher" la technique de communication générale du bridge. Le Contre d'appel de premier et de deuxième tour constitue l'une de ces catégories.

- a) C'est l'exemple **le plus classique** pour ne pas dire fondamental du Contre d'appel comte tenu que le pointage est minimal.

Il y a 12 PH et aucune suite cinquième. Il n'y a pas 13 PH mais il est possible de réévaluer ce jeu dès la première annonce vu que la distribution de cette main permet d'assumer qu'il va y avoir un fit parmi les trois couleurs non annoncées vu que la première couleur appartient théoriquement à l'équipe offensive. La possibilité de réévaluer d'emblée sa main est le gros avantage du Contre d'appel standard à condition de savoir bien faire cette réévaluation (cela est bien explicité tout au long du CHAPITRE 2 (Tome II).

Ici, vu qu'il y a 4 cartes dans toutes les couleurs non nommées et plus de 13 points, soit presque 12 points non perdants associés à au moins 2 points pour le singleton à Coeur, le joueur #2 peut et doit déclarer **Contre** car il y a contexte d'enchères pour le Contre d'appel standard. Le joueur #4 n'aura donc pas de difficulté à interpréter la déclaration de son partenaire surtout au plan de la distribution des cartes. Pour ce qui est du pointage, celui-ci débute à un minimum de 13 HL ou 13 PP et il n'y a pas de limite supérieur de possession. Nous verrons un peu plus loin le système de réponse à ce Contre.

- b) Il y 10 PH et 1 PL avec une chicane à Coeur. Il n'y a aucun point perdant et l'on peut ajouter 3 (et non 5) points de courte étant donné que l'on peut être raisonnablement certain d'un fit à 8 cartes. Il y a encore les conditions

minimales pour un **Contre d'appel** (ainsi que le contexte d'enchères opportun).

- c) Il y a 13 PH et un doubleton. Même si un très grand nombre de joueurs vont annoncer un Contre d'appel avec une main semblable, cela est une erreur de jugement. Pour se faciliter la tâche, il suffit pourtant de suivre les règles. Il n'y a pas 4 cartes dans les couleurs non annoncées même s'il y a 13 points. Il faut détenir toutes les exigences requises ou l'équivalent; sinon trouver une meilleur description ou Passer et attendre la suite des enchères. Il y a bien 13 PH mais il faut réévaluer correctement cette main si l'on veut être certain de sa validité. Ainsi, il faut compter uniquement les points non perdants, soit 11 dans ce cas-ci; et il ne faut pas accorder de point au doubleton selon les règles de la réévaluation; de plus, il faut que le tripleton contienne deux Honneurs pour qu'il soit valable s'il devait y avoir un fit à 7 cartes seulement dans cette couleur. Bref cette main n'est pas valable pour un Contre d'appel dans le contexte présenté. Mais, en cas de réveil des enchères, comme par exemple dans la situation,

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
1 Co	Passe	Passe	<b>Contre</b>

cela serait la limite acceptable du risque si le statut est non vulnérable.

- d) Il est tout à fait possible d'analyser objectivement cette main avec le système *CANADABRIDGE*. En effet, la plupart des joueurs vont annoncer un Contre d'appel avec cette main dans le contexte d'enchères qui est présenté. Mais, cette main ne semble pas pourtant rencontrer les exigences de base du Contre d'appel. Il faut toujours prendre le temps d'analyser méthodiquement au lieu de se fier à une opinion instinctive.

Il y a 12 PH à prime abord et un doubleton dans la couleur adverse; et par conséquent il ne peut y avoir 4 cartes dans toutes les couleurs non annoncées. La réévaluation donne plutôt ceci. Il y a 13 PH en tenant compte du Complément et l'on doit enlever les deux Valets perdants pour un total de 11 points non perdants. On peut cependant ajouter 1 point pour la possession des deux As, pour un total de 12 points. Il y a effectivement la présence obligatoire d'au moins 2 Honneurs dans le tripleton. Bref, cette main est à la limite pour l'annonce d'un Contre d'appel dans le contexte présenté. Avec un statut de non vulnérabilité, il est tout

a fait correct d'annoncer immédiatement l'annonce d'un **Contre**. Dans le cas d'un statut vulnérable, ou si la main était moins bien construite, il faudrait idéalement Passer pour laisser déclarer son partenaire et éventuellement déclarer Contre au tour suivant si le contexte des enchères correspondait à un réveil des enchères, comme dans l'exemple suivant,

1	2	3	4
1 Co	Passe	2 Co	Passe
Passe	<b>Contre</b>		

**Ex. 4.1.2:2 Que déclarez-vous avec chacune des mains suivantes si les enchères se déroulent comme suit ?**

1	2	3	4
1 Ca	Passe	3 Ca	?

a)	R D V 9	b)	A V 8 7
	D 8 6 2		D 8 6 2
	5		---
	A R 8 6		V 8 6 4 2

**RÉPONSES :**

- a) Il y a 15 PH dont un seul qui est perdant et un singleton valant au moins 2 points vu qu'il y a un fit à 8 cartes de quasi assuré. Le pointage est suffisant pour "exiger" une réponse au niveau 3 de la part du répondant-Contreur.
- b) Cette fois il y a 7 points non perdants et 3 points pour suite courte. C'est trop peu pour faire compétition au niveau trois; il faut **Passer**, mais avec au moins 3 à 5 points de plus (selon le statut de vulnérabilité), l'enchère Contre serait tout à fait indiquée. Comme les enchères peuvent continuer encore, il est préférable de laisser parler l'ouvreur adverse et advenant qu'il Passe, le partenaire (situé en deuxième position) sera en meilleure

posture pour évaluer les risques de s'embarquer dans une compétition serrée des enchères. Il ne faut pas oublier que l'enchère *Passe* après une annonce (soit une enchère différente de *Passe*) adverse ne signifie pas automatiquement un pointage inférieur à une main d'ouverture. En effet, il arrive très souvent que l'on ne puisse annoncer sa main dont le pointage est très élevé à cause de l'ouverture inopinée des enchères par l'équipe opposée; l'on parle alors de main disqualifiée (V. *Thème1.14*).

**Ex. 4.1.2:3 Que déclarez-vous avec chacune des mains suivantes si les enchères se déroulent comme suit ?**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>			
	1 Tr	Passe	1 Pi	?			
<b>a)</b>	7 R D 9 4 2 A D 8 5 2 9 4	<b>b)</b>	7 4 A R V 2 A D 9 3 10 8 4	<b>c)</b>	7 2 A D 8 6 A 3	<b>d)</b>	R D 10 8 5 3 R V 10 8 5 2 A

**RÉPONSES :**

- a)** Cette main est très intéressante parce qu'on a le choix entre deux types de surenchères d'ouverture. Analysons d'abord. Il y a 11 PH et 2 PL et une suite cinquième spécifiée à Coeur; il serait tout à fait correct d'annoncer 2 COEURS pour tenter de remporter le contrat. Cependant le contexte des enchères permet la déclaration d'un Contre qui aurait la signification de Contre d'appel et les exigences pour une telle déclaration sont tout à fait remplies. Dans un cas où les deux soutiens offerts par le Contreur sont de même valeur ou sont plus favorables pour la mineure, il est plus compétitif de les faire connaître simultanément via un Contre d'appel. Bien entendu avec une suite sixième de grande valeur dans la majeure, il est préférable de l'annoncer directement. Mais dans ce cas-ci, il faut plutôt déclarer comme *PREMIÈRE ENCHÈRE Contre*.

- b) Il y a 14 PH dont 1 perdant. Il serait tentant d'annoncer un Contre d'appel pour la première fonction mais il faut éviter de le faire lorsque l'on détient **plus de 4 cartes dans les deux couleurs adverses** pour la bonne raison qu'il s'agit alors d'une description erronée (c'est-à-dire un mensonge) concernant la description de votre main. Vous devez **Passer** (à moins qu'il soit possible d'utiliser la troisième fonction du Contre (que vous allez apprendre plus loin) ce qui n'est pas le cas ici.
- c) La suite cinquième à Coeur n'est même pas "robuste" (soit la possession d'au moins 1 GH et un petit Honneur), il est donc interdit de surenchérir à la couleur au niveau 2 avec une telle couleur. La distribution permet de jauger l'opportunité de déclarer un Contre d'appel; pour cela il faut bien réévaluer la main. Les deux suites non annoncées sont au moins quatrièmes et sont valables et il y a 12 PH non perdants et 1 PP pour la possession des deux doubletons. Il faut déclarer **Contre** car cela décrit bien cette main.
- d) Il y a 13 PH dont 1 Roi perdant, 2 singletons et une suite spécifiée cinquième équivalente à Carreau (soit une suite sixième avec 1 GH et 1 petit Honneur, V. *Thème 1.2*). Étant donné que cette main possède une assez bonne valeur défensive (c'est-à-dire une efficacité certaine en défensive de contrat), il serait correct d'annoncer une surenchère d'ouverture sans saut au niveau 2, soit **2 Carreaux**, mais non 2 Coeurs. Par contre, cette main a une bien meilleure valeur offensive, si l'on trouve un bon fit cependant. Ainsi, le réévaluation de cette main nous donne 10 PH non perdants et plus de 2 points par singleton car il devrait y avoir un fit d'au moins 9 cartes. Il serait plus compétitif de gager **Contre** même si cela peut être dangereux si le partenaire n'a pas de points et que les adversaires se taisent.

### 4.1.3 RÉPONDRE AU CONTRE D'APPEL

Logiquement il faut enseigner tout de suite la réponse au Contre d'appel avant de passer à l'apprentissage des deux autres significations de cette surenchère d'ouverture.

En effet, il faut bien comprendre que l'annonce d'un Contre par un joueur défensif dans un contexte de Contre d'appel prend d'emblée — ou *par défaut* si l'on peut dire — la signification **standard** ou dite **de premier tour**. Le répondant du Contreur établit donc toujours sa première réponse en fonction de cette signification. Car les deux autres significations du Contre d'appel rentrent en ligne de compte seulement au tour suivant si le Contreur "refuse" la réponse de son partenaire.

Il devient alors facile de concevoir comment le répondant du Contreur d'appel va élaboré la description de sa main. En effet, il doit annoncer en priorité son meilleur soutien pour l'une des couleurs non annoncées en privilégiant les couleurs majeures bien entendu.

Voyons quelques situations habituelles pour bien apprécier le contexte général d'une réponse à un Contre d'appel.

#### Ex. 4.1.3:1 Le répondant du Contre d'appel n'est pas obligé de d'annoncer

	1	2	3	4
a)	1 Pi	<b>Contre</b>	2 Pi	?
b)	1 Ca 1 Co	Passe ?	Passe	<b>Contre</b>
c)	1 Co Surcontre	Passe ?	2 Co	<b>Contre</b>
d)	Passe ?	1 Co	<b>Contre</b>	2 Tr

e)	2 Co	<b>Contre</b>	2 SA	?
f)	Passé ?	3 Co	<b>Contre</b>	Surcontre

Ces différentes situations ont un contexte commun. Il y a eu intervention par l'équipe adverse après le Contre d'appel. Regardons les exemples un par un.

**COMMENTAIRES :**

- a) Le répondant adverse a donné un soutien simple pour la couleur d'ouverture. Le répondant du Contreur peut annoncer mais il n'y est pas obligé car son partenaire (le Contreur d'appel) est assuré d'avoir encore une fois la parole. En effet, le répondant du Contreur doit posséder des valeurs réelles et suffisantes en fonction du degré d'obstruction engendré par l'enchère du joueur adverse le précédant.
- b) C'est le même raisonnement même s'il s'agit du joueur en deuxième position qui doit répondre au Contre d'appel. Il est certain qu'avec un degré d'obstruction moindre, le répondant du Contreur peut annoncer avec moins de valeurs.
- c) Ici le degré d'obstruction est nulle car l'annonce d'un Surcontre par les opposants (tout comme l'annonce d'un Contre quelque soit sa signification) n'entraîne pas d'élévation dans l'échelle des enchères. Par contre, le répondant peut fort bien *Passer* son tour (ne pas annoncer) s'il juge que son soutien et ses valeurs sont sans intérêt car, encore là, les enchères sont assurées de se poursuivre jusqu'au Contreur d'appel.
- d) L'équipe offensive vient d'annoncer qu'ils ont plus de la moitié des points combinés; il va de soi que le répondant du Contreur soit libéré de répondre s'il ne détient pas de bonnes valeurs pour adonnées avec son partenaire.
- e) Encore là le répondant du Contreur n'est pas obligé de répondre au Contre d'appel s'il ne détient pas de valeurs suffisantes. Le pointage de base qu'il peut assumer pour la main du Contreur est de 13 points; il doit donc posséder en général un minimum de 10 points HL ou PP pour annoncer un

soutien quelconque au niveau 3 s'il espère réussir raisonnablement un contrat à ce niveau.

- f) Il ne faut jamais oublier que le Surcontre de l'adversaire libère le répondant du Contreur de répondre au Contre d'appel au même qu'une enchère "concrète" causant une réelle obstruction. Donc, toute réponse à un Contre d'appel où il y a un Surcontre interposé doit avoir des garanties de valeurs suffisantes pour le niveau actuel des enchères.

Prenons des exemples analogues qui n'auront pas cependant le contexte de libération d'annoncer pour le répondant du Contreur.

**Ex. 4.1.3:2 Le répondant du Contre d'appel est obligé de d'annoncer**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
a)	1 Pi	<b>Contre</b>	<u>Passe</u>	?
b)	1 Ca <u>Passe</u>	Passe ?	Passe	<b>Contre</b>
c)	1 Co <u>Passe</u>	Passe ?	3 Co	<b>Contre</b>
d)	1 Co <u>Passe</u>	Passe ?	2 Tr	<b>Contre</b>

Tous ces exemples présentent un élément de contexte commun. Aussi bien pour le premier que pour le deuxième défenseur qui ont annoncé un Contre d'appel, le joueur adverse situé juste après l'enchère Contre a déclaré strictement *Passe*.

Le répondant du Contreur peut difficilement Passer — à moins de vouloir réellement pénaliser les adversaires — car l'enchère *Contre* correspond à une

enchère artificielle par rapport à sa signification originale (ce n'est pas du tout l'intention du Contreur de déclarer la pénalisation). En effet, le Contreur d'appel essaie bel et bien d'amorcer un dialogue avec son partenaire; c'est pourquoi l'on parle de surenchère d'ouverture.

Il s'ensuit que le répondant peut se retrouver dans un dilemme certain, soit avoir un main faible en pointage et/ou n'offrant pas un bon soutien pour au moins une couleur non annoncée et surtout si le niveau des enchères se situe au niveau 3 à la couleur ou à 2 SA (au lieu du niveau 1 ou 2). Cependant, l'obligation de réponse demeure pour ce dernier, surtout si la main est très faible; car il va de soi qu'avec de bonnes valeurs dans la ou les couleurs adverses et de mauvais soutiens que le répondant peut décider de Passer pour transformer le Contre d'appel en pénalité ou, encore, de gager à Sans-Atout.

Voici donc les règles pour répondre au Contre d'appel standard.

#### **PRINCIPE 4.1.3:1 L'OBLIGATION DE RÉPONDRE AU CONTRE D'APPEL**

**Lorsque le joueur offensif situé directement après le Contreur déclare strictement *PASSE*, le répondant est dans l'obligation de déclarer son meilleur soutien ou le Sans-atout au niveau correspondant au pointage détenu.**

Le fait de Passer pour le répondant du Contreur dans un contexte d'obligation va transformer le Contre d'appel du partenaire en Pénalisation quasi automatique car les opposants vont sûrement Passer pour pouvoir jouer leur contrat au niveau le plus bas possible et ainsi doubler leur marque (avec les bonus qui peuvent s'ensuivre).

Ceci doit donc être bien clair, dans un contexte d'obligation de répondre, le partenaire du Contreur ne peut absolument pas Passer **d'autant plus que son pointage est faible ou nul.**

Ainsi, dans un contexte de non-obligation, la déclaration *Passé* comme réponse au Contre d'appel va prendre un sens tout à fait anodin car le Contreur

pourra annoncer de nouveau si l'équipe offensive essaie de profiter d'un contrat facile dont la marque a été doublée.

**PRINCIPE 4.1.3:2 LA LIBÉRATION DE RÉPONDRE AU CONTRE D'APPEL**

**Toute enchère différente de *Passe* par l'équipe offensive directement après un Contre d'appel annule l'obligation de répondre pour le partenaire du Contreur.**

**En corollaire, le répondant du Contreur qui déclare librement affirme alors posséder le pointage correspondant au niveau des enchères.**

Cet élément de contexte doit être pris en considération tant pour le répondant que pour le Contreur afin que ce dernier puisse bien décoder la déclaration du partenaire.

Voyons plus précisément comment va s'élaborer la réponse au Contre d'appel.

### PRINCIPE 4.1.3:3 RÉPONDRE OBLIGÉ AU CONTRE D'APPEL

Dans un contexte d'obligation de répondre, le partenaire du Contreur annoncera sa meilleure suite dans une couleur non annoncée ou, si justifié, à Sans-Atout, de la manière suivante :

- avec 0 à 10 points → au niveau le plus économique (c'est-à-dire sans saut) incluant le niveau 1 à la couleur si disponible, ou 1 SA si nécessaire;

*N.B : la réponse peut aller sans saut jusqu'au niveau 4 à la couleur (et même 5 dans un contexte de barrage));*

- avec 11 à 12 points → soutien à la couleur à saut (au niveau 2 si disponible, sinon au niveau 3), ou, si justifié, 2 SA sans saut ou à saut;
- avec 13 à 16 points → soutien à double saut au niveau 3 si disponible, sinon au niveau 4 (incluant en mineure), ou, si justifié, 3 SA sans saut ou à saut;
- avec 17 points et + → soutien à la couleur au niveau 5 ou déclaration de chelem par 4 SA *Blackwood*.

Ce qu'il faut retenir de ce principe, c'est que le répondant **peut et doit** annoncer quelque chose même en l'absence de tout pointage lorsque le fait de *Passer* va transformer automatiquement le Contre d'appel de son partenaire en un Contre de Pénalité. Par ailleurs, tout annonce du répondant-Contreur qui sera fait avec saut ou à Sans-Atout au niveau 2 ou 3, devra posséder les valeurs requises pour ce faire; il ne faut pas croire que l'obligation de déclarer autorise d'annoncer avec moins de rigueur quelque soit le niveau. C'est logique, il n'y a plus de contexte d'obligation lorsque le répondant du Contreur annonce plus haut que nécessaire.

**PRINCIPE 4.1.3:4 RÉPONDRE LIBREMENT AU CONTRE D'APPEL**

**Le répondant du Contreur est dit *libéré* du devoir de répondre au CONTRE D'APPEL lorsque le joueur offensif situé directement après le Contreur fait une déclaration différente de *Passe*.**

**Ainsi, lorsqu'il choisit de répondre au Contre d'appel du partenaire, il doit posséder les valeurs requises pour le niveau actuel des enchères.**

- avec 6 à 10 points → au niveau 1 ou 2 sans saut à la couleur , ou 1 SA si nécessaire;
- avec 11 à 12 points → soutien à la couleur à saut (au niveau 2 si disponible, sinon au niveau 3), ou, si justifié, 2 SA sans saut ou à saut;
- avec 13 à 16 points → soutien à double saut au niveau 3 si disponible, sinon au niveau 4 (incluant en mineure), ou, si justifié, 3 SA sans saut ou à saut;
- avec 17 points et + → soutien à la couleur au niveau 5 ou déclaration de chelem par 4 SA *Blackwood*.

Il faut bien réaliser que la réponse du partenaire du Contreur d'appel est en fait une déclaration "officielle" de **soutien** (ou de Sans-Atout naturel) et que, par conséquent, il n'est pas nécessaire pour le Contreur de redéclarer s'il ne détient que le minimum requis lors d'un Contre d'appel de première fonction.

Ainsi, une réponse libre par le partenaire du Contreur doit tout simplement obéir aux règles habituelles du répondant et il n'est pas nécessaire pour celui-ci de posséder un surplus de pointage pour donner une marge de manoeuvre au Contreur vu que ce dernier n'a pas à donner son *avis* sur le soutien ou le SansAtout annoncé si son pointage est minimum et que son Contre correspond à la première signification (fonction).

Ouvrons tout de suite la parenthèse à propos de l'éventualité que le répondant du Contreur d'appel puisse **Passer** en vue de transformer délibérément le Contre d'appel en un Contre de Pénalité. Même si cela est effectivement permis, ça ne signifie pas que l'on peut Passer pour la pénalité lorsque l'on a pas de jeu. C'est exactement le contraire !

Ce qu'il faut comprendre c'est que le Contre d'appel ainsi que tous les Contre *de compétition* sont des **enchères de communication** visant à jouer au bridge (moderne) en équipe. Donc la décision de Passer sur de tels Contre fait partie de l'éventail de réponses mais elle doit se baser sur une analyse globale de la situation. Cela ne doit jamais être une question de goût, de style, de rôle, etc...

Voyons les conditions qui peuvent amener la transformation d'un Contre d'appel en pénalisation par le fait de Passer dans un contexte d'obligation de répondre.

#### **PRINCIPE 4.1.3:5 TRANSFORMATION DU CONTRE D'APPEL EN PÉNALISATION**

**Le répondant du Contreur peut déclarer *PASSE* même s'il y a contexte d'obligation de répondre son meilleur soutien si les conditions suivantes sont présentes :**

- **posséder au moins 4 cartes (par couleur) et plusieurs Honneurs dans la ou les couleurs adverses,**
- **ne pas posséder de soutien quatrième valable,**
- **avoir des valeurs suffisantes surtout si le niveau des enchères est bas ou qu'il n'y a pas de contexte 20-20,**
- **avoir l'avantage de la vulnérabilité.**

Autrement dit, le répondant doit avoir un *bon jeu* et une quasi certitude que l'échec du contrat adverse "doublé" va procurer une marque supérieure; sinon il faut obéir à la demande du partenaire car ce dernier peut posséder un pointage indéfini, soit une main forte à lui tout seul.

La transformation d'un Contre d'appel en Pénalisation ne peut donc pas se faire à la légère. Elle peut être de mise surtout si les deux adversaires ont annoncé activement et que le répondant-Contreur possède suffisamment de points pour s'assurer que le Contreur lui-même ne peut que posséder une main minimale. On parle alors de contexte 20-20.

**Ex. 4.1.3:3 Voici des contextes peu propices à une transformation en Pénalité**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
a)	1 Tr	Contre	Passe	?
b)	1 Pi Passe	Passe ?	2 Pi	Contre
c)	4 Co <sup>nv</sup>	Contre	Passe	?
d)	1 Co <sup>nv</sup> Passe	Passe ?	3 Co <sup>nv</sup>	Contre

Quelque soit la vulnérabilité de l'équipe défensive ou le pointage du répondant-Contreur, ce dernier doit répondre au Contre d'appel car il y a plus à gagner que d'essayer de faire chûter les opposants. Il faut surtout ne pas Passer lorsqu'il y a eu une déclaration de main faible en ouverture (V. exemple c)) car c'est là que le Contreur peut avoir une main disqualifiée ayant un fort pointage.

**Ex. 4.1.3:4 Voici des contextes propices à une transformation en Pénalité**

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
a)	1 Co <sup>vuln</sup> Passe	Passe ?	2 Tr	Contre <sup>nv</sup>
b)	1 Pi <sup>vuln</sup> Passe	Passe ?	3 Pi	Contre <sup>nv</sup>

**COMMENTAIRES :**

- a) Cette situation démontre un contexte où l'équipe offensive prétend posséder plus de la moitié des points, soit 13 HL + 11 HL. Alors, si le répondant-Contreur détient plusieurs points (ainsi que plusieurs cartes) dans les couleurs adverses, il peut être assuré de ne pas faire perdre le jeu du Contreur étant donné que ce dernier ne peut pas détenir plus du minimum requis, soit 12 HL/PP. Ainsi, comme les adversaires sont vulnérables, il peut être plus rentable de *Passer* pour transformer le Contre en Pénalisation à condition que le joueur #2 ne possède vraiment pas de soutien valable à Pique ou à Carreau.
  
- b) Ici, le partage des points est plutôt équitable. Par contre l'équipe offensive est vulnérable et le niveau de réponse exige une déclaration de soutien au niveau 4. Le répondant du Contreur se doit de considérer une éventuelle transformation du Contre d'appel en Pénalisation. Bien entendu, cela est exceptionnel et exige une réelle improbabilité d'offrir un soutien pour un bon fit, plusieurs cartes à Pique et des valeurs suffisantes défensives. Donc, moins c'est conditions sont présentes, plus il faut annoncer un soutien quelconque au Contreur même si le niveau des enchères est rendu à la manche et plus.

Ces deux exemples ont voulu vous démontrer qu'il est possible de décider logiquement de *Passer* dans un contexte d'obligation de répondre au Contre d'appel. Ce qu'il faut retenir c'est que **c'est au RÉPONDANT-CONTREUR de posséder des valeurs pour justifier un Pénalisation**. Si ce dernier a des doutes sur sa la valeur de sa main, il doit alors déclarer systématiquement son meilleur soutien pour permettre au Contreur de reparler car ce dernier peut détenir une main très riche ou peut avoir deux autres types de main (qui vont être exposés un peu plus loin).

La transformation d'un Contre d'appel en Pénalisation **ne** doit donc **pas** être vue comme un moyen d'éviter de répondre au Contre d'appel lorsque le répondant-Contreur n'a pas un bon jeu.