

1.13

SURENCHÈRE D'OUVERTURE PAR UN CONTRE D'APPEL

L'existence de l'enchère **CONTRE** a été mentionnée à quelques reprises depuis le début de ce Chapitre. Le principe **1.4:1** vous a déjà mis au courant que cette enchère pouvait servir de *mécanisme* d'introduction dans les enchères lorsque les opposants ouvrent celles-ci en premier. Cette forme d'utilisation de l'enchère Contre n'a pas de rapport avec le sens réel, ou naturel, de ce terme. C'est pourquoi cette utilisation est identifiée par le vocable **CONTRE D'APPEL**. Lors d'exemples, vous avez été à même de constater que le Contre d'appel faisait partie intégrante de l'arsenal des surenchères d'ouverture.

L'enchère Contre peut posséder de nombreuses significations artificielles ce qui en fait l'enchère de bridge la plus compétitive et constitue en soi un domaine complexe à explorer. J'ai regroupé et détaillé toutes les facettes de cette enchère dans un Chapitre spécifique, le quatrième. Mais, pour des raisons logiques et pédagogiques, il va de soi que l'enchère Contre, dans sa dimension *SURENCHÈRE D'OUVERTURE*, doive être incluse dans ce Chapitre.

Étant donné que les mots légaux pour communiquer au bridge sont peu nombreux, il faut user de “subtilités” afin de pouvoir augmenter le vocabulaire du bridge si l'on veut décrire efficacement les cartes qui composent une main. Le nombre de *mots*, ou ENCHÈRES, disponibles est très limité au bridge. La combinaison des 15 “lettres” (1 à 7 dans 5 couleurs et les enchères *Passe*, *Contre* et *Surcontre*) autorise seulement la création d'un vocabulaire de base très limité contenant **38** significations élémentaires. Avec ce très petit nombre de mots et l'obligation d'employer un seul mot à la fois, il faut élaborer un langage qui permet d'exprimer plusieurs milliers de significations complexes et

différentes. Ces significations sont les “30 à 50,000 mains à deviner”. Pour corser le tout, les règlements du bridge oblige le respect d'une hiérarchie, soit l'ÉCHELLE DES ENCHÈRES. Ainsi, chaque nouvelle enchère doit être plus chère que la précédente, il est interdit de “revenir en arrière” pour déclarer une enchère.

À tour de rôle, chaque joueur déclare un mot, ou une enchère, parmi les 38, en respectant l'échelle des enchères pendant un certain nombre de tours de déclarations. Cette succession de mots constitue un ensemble que l'on appelle **SITUATION D'ENCHÈRES**. Il est fondamental de réaliser que cette succession d'enchères créent des milliers de “COMBINAISONS” différentes, donc autant de **situations différentes d'enchères**.

Il est possible de regrouper plusieurs situations différentes d'enchères autour d'un *dénominateur commun*, ce sont les **CONTEXTES D'ENCHÈRES**.

C'est ce concept (les **CONTEXTES D'ENCHÈRES**) qui est la *pierre angulaire* des communications au bridge. On peut ainsi créer un **vocabulaire élaboré et cohérent**, c'est le *LANGAGE DES ENCHÈRES*. En fait, c'est presque un euphémisme que de parler de langage car les phrases ne possèdent qu'un seul mot, l'enchère ! Cependant, il y a effectivement une forme de langage étant donné qu'il est possible de communiquer grâce à un vocabulaire *circonstanciel* élaboré à partir des contextes d'enchères.

Concrètement, un système d'enchères global définit des contextes d'enchères (plusieurs centaines à quelques milliers selon la grammaire utilisée). L'association d'un *mot élémentaire*, l'enchère, *avec un contexte donné* crée littéralement un **NOUVEAU MOT** auquel il est possible d'attribuer une signification précise. Il est ainsi possible de créer circonstanciellement des dizaines de milliers de nouveaux mots, le **VOCABULAIRE ÉLABORÉ**, même si en pratique il est autorisé de dialoguer avec seulement un vocabulaire élémentaire de 38 enchères.

LA SIGNIFICATION D'UNE ENCHÈRE VARIE DONC EN FONCTION DU CONTEXTE OÙ ELLE SURVIENT.

1.13 Surenchère d'ouverture par un Contre d'appel

Les significations d'enchères les plus fréquentes sont considérées comme Standards, c'est-à-dire *non conventionnelles* ou *naturelles* parce que tout joueur, même débutant, doit les connaître pour pouvoir jouer au bridge. Par exemples, l'ouverture à la couleur au niveau 1, l'ouverture à 1 Sans-Atout, la réponse à 1 Cœur ou à 1 Pique, etc. ont une signification très précise. Les enchères Standards sont considérées comme la base du bridge.

Par opposition, les enchères qui ne sont pas régulières, naturelles ou Standards sont dites *conventionnelles* ou *artificielles*.

L'enchère Contre signifie normalement que l'on veut pénaliser, c'est-à-dire *défier le contrat des adversaires en “doublant la mise”*. C'est son sens naturel.

Pour un contexte particulier, le bridge Standard a attribué une autre signification à cette enchère qui, techniquement, devient une enchère conventionnelle (artificielle) que l'on nomme Contre d'appel. Le Contre *naturel*, qui signifie la PÉNALITÉ, doit donc partager son monde avec un “frère jumeau”. On dit, pour les enchères artificielles, qu'il y a *CONTEXTE RÉSERVÉ*. Logiquement, en l'absence d'autres significations, le Contre pour la pénalité s'applique dans tous les contextes autres que celui qui est réservé au Contre d'appel.

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. De même, il n'est pas nécessaire de mentionner aux adversaires (ALERTER) qu'il s'agit de ce type de Contre quand cette enchère est déclarée.

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'intégrer dans les communications en espérant pouvoir remporter les enchères.

Les fondements mêmes du bridge font en sorte que l'enchère Contre doit être **obligatoirement** une SURENCHÈRE. Le Contre avertit officiellement que les

enchères adverses sont irréalistes et qu'il y a DÉFI par l'équipe en situation défensive. On ne peut pas dire "Contre" à son partenaire ! On doit donc nécessairement déclarer l'enchère Contre **après une enchère adverse** pour respecter son sens original, sinon c'est illégal (car le bridge serait trop facile).

PRINCIPE 1.13:1 DÉFINITION DU CONTRE D'APPEL

C'est une surenchère d'ouverture très courante et considérée "naturelle" parce que son contexte est Standard et facile à identifier.

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

Le Contre d'appel est essentiellement un artifice pour annoncer une ou plusieurs couleurs après que les adversaires ont ouvert les enchères. Sa signification précise est explicitée dans le principe **1.13:3** qui décrit les exigences pour cette enchère.

Auparavant, il importe d'en spécifier le contexte pour savoir quand employer cette enchère et comment la reconnaître pour éviter une confusion avec l'autre Contre tout aussi Standard, soit celui pour la pénalité.

PRINCIPE 1.13:2 CRITÈRES DE CONTEXTE DU CONTRE D'APPEL

Trois critères de contexte sont nécessaires afin qu'une déclaration Contre corresponde à un Contre d'appel.

Il y a Contre d'appel quand une déclaration Contre survient dans le contexte suivant :

- **au premier tour des enchères;**
- **après l'ouverture adverse OU directement après la réponse adverse à condition que le premier défenseur (le partenaire) ait Passé,**
- **le niveau des enchères "ACTUEL" (au moment de la déclaration) doit être inférieur à 4 à la couleur ou à 3 SA sauf s'il y a eu une DÉCLARATION FAIBLE des adversaires.**

1.13 Surenchère d'ouverture par un Contre d'appel

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.

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

Ex. 1.13:1	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?	Passe	Passe	1 Co

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 de pénalité qui demeure une option possible tout le long du processus des enchères.

Il en sera autrement pour distinguer un Contre d'appel de deuxième tour du Contre de pénalité; vous verrez que c'est le niveau de réponse disponible pour le partenaire qui devient la plaque tournante.

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

S'agit-il d'une surenchère d'ouverture de premier tour par un Contre d'appel ou d'un Contre annonçant un désir de pénalisation ?

Ex. 1.13:2	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.

N. B. *Les enchères artificielles qui font partie du système global enseigné ne sont pas identifiées par un astérisque comme le voudrait la règle. Pour des raisons pédagogiques et pour éviter des répétitions fastidieuses, ce sont les enchères "hors système" qui seront identifiées par un astérisque qu'elles soient NATURELLES OU ARTIFICIELLES.*

1.13 Surenchère d'ouverture par un Contre d'appel

- 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 déclarations faibles par les adversaires car le niveau des enchères est inférieur à 4 au moment de la déclaration du Contre. Il ne faut pas se méprendre avec le niveau disponible pour la réponse du partenaire du Contreur; dans ce cas-ci, la réponse doit se faire au niveau 4 mais cela ne change rien à la signification du **Contre d'appel** déclaré.
- f) Cet exemple est sans contredit un **Contre pour la pénalité** car le niveau des enchères a atteint le quatrième 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 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 de les faire échouer.

Mieux vaut perdre une occasion de faire un Contre pour la pénalité de temps à autre en *confinant* ce Contre "direct" de pénalité à des situations évidentes parce que **cela dégage 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 veut vous faire 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.

On vient d'apprendre que le mot élémentaire CONTRE dans un contexte spécifique prend une signification différente de sa signification naturelle *de pénalité*. Le Contre d'appel est donc un mot élaboré ("phrase") qui possède une signification propre, ou spécifique.

Cependant, et cela est une source de beaucoup de confusion, cette signification est **double**.

Ainsi, LE CONTRE D'APPEL POSSÈDE DEUX SIGNIFICATIONS POUR UN SEUL ET MÊME CONTEXTE. C'est la suite des enchères qui permet de faire la distinction entre ses deux significations.

Il faut donc apprendre les deux types de mains qui peuvent être décrites par un Contre d'appel pour pouvoir utiliser adéquatement cette enchère Standard qui occupe une place importante dans tout système de bridge.

PRINCIPE 1.13:3 EXIGENCES POUR DÉCLARER UN CONTRE D'APPEL

La déclaration d'un Contre d'appel affirme soit,

① LA PREMIÈRE SIGNIFICATION : (3 critères)

- la possession de 4 cartes dans toutes les couleurs non nommées par les adversaires;
- au moins 13 points HC, qui sont tous les PH et les PC (Points de couleur Courte) :
 - 1 point pour un doubleton;
 - 3 points pour un singleton;
 - 5 points pour une chicane;
- PAS de points 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).
- Si la COURTE est un 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 et 2 GH par tripleton (spécifiée).

② LA DEUXIÈME SIGNIFICATION :

- **une COULEUR ROBUSTE AU MOINS CINQUIÈME si le niveau actuel ne dépasse pas 2, sinon il faut une couleur au moins SIXIÈME SPÉCIFIÉE si le niveau actuel est à 3;**
- **une main de CATÉGORIE MAXIMALE possédant un bon 17 points HL ou plus.**

Pour éviter une polémique à savoir si le pointage minimum requis pour la deuxième option 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 tout comme on le fait de nos jours pour classer une main d'ouverture (V. Chap. 2). Donc, 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 bonus de 1 point ce qui permet alors de la classer comme maximale. Si la distribution et les valeurs ne permettent pas un tel bonus, la main doit être considérée comme étant minimale et être déclarée comme telle, soit comme une *surenchère d'ouverture "régulière" à la couleur* (13 à 17 HL). Si cela n'est pas possible, il faut évaluer la pertinence d'une *réouverture à Sans-Atout*, d'un *Contre d'appel* pour la première signification ou d'un *Cue-Bid de surenchère*.

Le système de réponse au Contre d'appel est intégré au Chapitre 4 qui traite exclusivement des Contre. Le Contre d'appel est de nouveau exposé au point 4.1 et le point 4.1.1 explique en détails le système de réponse qui est associé à cette déclaration incluant plusieurs exemples pratiques à cet effet.

1.13.1 LE CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR

Quand vient le temps d'apprendre deux concepts ayant des points communs et des différences, il est généralement préférable d'aborder séparément ces deux concepts pour bien les maîtriser. Une approche pédagogique *simplificatrice* visant à faciliter l'apprentissage cause, à la longue, confusion et inefficacité. C'est pourquoi je recommande de faire une nette distinction entre le **CONTRE D'APPEL (DE PREMIER TOUR OU STANDARD)** et le **CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR**.

Mon approche pédagogique est plutôt de celle qui considère qu'un enseignement doit viser un **apprentissage correct** malgré certains efforts et non pas de celle qui infantilise l'enseignement dans le but de plaire aux élèves pour les motiver à faire les efforts nécessaires. Je préfère croire que la *curiosité* et *l'intérêt* sont les meilleures qualités à stimuler pour maintenir la motivation, la soif d'apprendre. Et que la confusion est la pire chose qu'il faille entretenir, à moins de vouloir garder ses élèves dans un état de dépendance.

Ces deux Contre d'appel se ressemblent à première vue mais ils ont des différences marquées au niveau de leur contexte respectif, de leur signification et de leur compétitivité.

Par définition, il ne peut y avoir de confusion entre ces deux Contre d'appel. En effet, si une déclaration de Contre d'appel n'est pas faite au premier tour des enchères, c'est obligatoirement un CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR (si les autres critères de contexte sont présents).

La distinction entre ces deux Contre d'appel étant très simple, il devient d'autant plus facile de visualiser leurs critères spécifiques de contexte qui les identifient parmi tous les autres types de Contre. Ceci est particulièrement important en regard du CONTRE DE PÉNALITÉ qui malheureusement est trop souvent relégué aux oubliettes quand les joueurs décident d'élargir l'emploi *AU DEUXIÈME ET AU TROISIÈME TOUR* du Contre d'appel !

PRINCIPE 1.13.1:1 CRITÈRES DE CONTEXTE DU CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR

Les trois conditions suivantes sont nécessaires afin qu'une déclaration Contre soit considérée comme un CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR :

- **JAMAIS au premier tour des enchères, ce Contre peut seulement survenir au deuxième ou au troisième tour, donc le CONTREUR doit avoir déclaré *Passé* au préalable;**
- **LE PARTENAIRE DOIT AVOIR PASSÉ mais s'il a fait une annonce au premier tour, le Contreur doit avoir de nouveau déclaré *Passé* et**

le partenaire doit avoir évidemment Passé lors de sa redéclaration;

- **il doit être possible de RÉPONDRE à ce Contre au niveau 3.**

La **ressemblance** entre les contextes de ces deux types de Contre d'appel se résume au fait que LE PARTENAIRE DOIT AVOIR PASSÉ OU NE PAS AVOIR ENCORE DÉCLARÉ AVANT la déclaration du Contreur.

La **différence absolue**, qui permet de différencier sans aucun effort ces deux Contre d'appel l'un par rapport à l'autre, est le MOMENT DE L'ANNONCE. Le **CONTRE D'APPEL** (Standard) se fait toujours AU PREMIER TOUR et le **CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR** se fait toujours APRÈS AVOIR DÉCLARÉ "PASSE" au moins une fois qui peut être annoncé **en entrée de jeu** ou **après l'ouverture adverse**.

Ces deux Contre d'appel possèdent un troisième critère qui diffère d'un à l'autre mais dont le but est commun et qui consiste à faire **la distinction** de ces deux Contre d'appel **face au Contre pour la pénalité**. Ce dernier et important critère est relié au niveau des enchères.

Pour le **CONTRE D'APPEL**, c'est le **NIVEAU ACTUEL** des enchères qui est la référence. **Au premier tour**, ce niveau doit être **SOUS LE NIVEAU DE LA MANCHE** sinon il s'agit d'un Contre pour la pénalité.

Tandis que pour le **CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR**, c'est le **NIVEAU DE RÉPONSE DISPONIBLE** pour le partenaire. **Au deuxième tour**, il doit rester de l'espace disponible **au niveau 3** pour une réponse. Le partenaire du Contreur n'est pas cependant limité à la ou aux couleurs disponibles au niveau 3 même si elles sont prioritaires.

Quelques exemples vont rendre tout ceci beaucoup plus évident. Pour tous les exemples ci-dessous, il y a **CONTRE D'APPEL** pour chaque exemple **a)**, **CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR** pour chaque exemple **b)** et **CONTRE DE PÉNALITÉ** pour chaque exemple **c)**.

Ex. 1.3.1	1	2	3	4
:1				
a)	1 Co	Contre
b)	Passe Passe	Passe Contre	1 Co ...	Passe ...
:2				
a)	4 Co	Contre
b)	Passe Contre	2 Co ...	Passe ...	3 Co
c)	2 Pi Passe	Passe Contre	3 Pi ...	Passe ...
:3				
a)	1 Co	Passe	4 Co	Contre
b)	Passe 3 Co	Passe Contre	1 Co ...	Passe ...
c)	Passe 4 Co	Passe Contre	1 Co ...	Passe ...
:4				
a)	1 Pi	Passe	3 Pi	Contre
b)	Passe 2 Pi	Passe Contre	1 Pi ...	Passe ...
c)	Passe 3 Pi	Passe Contre	1 Pi ...	Passe ...

1.13 Surenchère d'ouverture par un Contre d'appel

	1	2	3	4
:5				
a)	Passe	1 Co	Contre	...
b)	Passe Passe	1 Co 3 Co	Passe Contre	2 Co ...
c)	Passe Passe	1 Tr 4 Tr	Passe Contre	2 Tr ...
6:				
a)	1 Co	Passe	1 SA	Contre
b)	1 Tr 1 SA	Passe Contre	1 Co ...	Passe ...

Voici cinq exemples de Contre d'appel de deuxième tour.

	1	2	3	4
1.13.1:7				
a)	Passe Passe Contre	Passe 1 Co ...	Passe Passe ...	1 Tr 2 Co ...
b)	Passe Passe Passe	Passe 1 Co Passe	Passe Passe Contre	1 Tr 2 Co ...
c)	Passe Passe Passe	Passe 1 Co 3 Co	Passe Passe Contre	1 Tr 2 Co ...
d)	1 Ca 2 Ca	1 Co Passe	1 Pi Passe	Passe Contre
e)	Passe Passe Contre	1 Tr 2 Pi ...	1 Co Passe ...	1 Pi Passe ...

Vous noterez que l'exemple **1.13.1.7 :c)** constitue bel et bien un Contre d'appel de deuxième tour même si, logiquement, le Contreur pouvait très bien faire sa déclaration au tour précédent. Dans ce cas-ci, le Contreur a agi avec prudence pour ne pas stimuler les adversaires à gager la manche et, grâce au contexte, se permet de tenter de voler le contrat adverse parce que sa situation est non vulnérable et qu'il possède une chicane à Cœur avec une bonne couleur cinquième à Pique mais un pointage limite; ainsi, par un Contre d'appel, le joueur #3 demande à son partenaire *s'il veut jouer à Pique ou pour la pénalité en Passant*. À cause du contexte, il n'est donc pas possible de déclarer un Contre visant uniquement la pénalité qui décrirait alors une main riche en atout adverse avec un bon pointage. Il faut respecter les critères de contexte afin d'éviter de faire des exceptions à tout propos, ce qui signifie accepter (entre autre) de ne pas toujours pouvoir déclarer un Contre de pénalité comme on le souhaiterait pour ne pas embrouiller les communications.

Le CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR est une enchère très compétitive qui est **plus rentable** que le Contre de pénalité pour des contrats de niveau **1** ou **2**. Cependant, il faut bien connaître et respecter scrupuleusement la limite très précise qui sépare ces deux Contre, soit le **NIVEAU DE RÉPONSE DISPONIBLE** qui doit être inférieure à 4 sinon c'est pour la pénalité. En effet, au deuxième tour, le Contre de pénalité devient plus rentable qu'un Contre d'appel de deuxième tour si les enchères adverses sont rendues à un niveau ne permettant pas au partenaire du Contreur de **répondre au niveau 3**.

Les exemples **d)** et **e)** montrent qu'il est fort possible de décréter un Contre d'appel de deuxième tour même si le partenaire a annoncé. Le Contreur peut faire cette enchère au deuxième ou au troisième tour selon la position où il se trouve à condition d'avoir déclaré **Passé** "sur la défense" du partenaire et que ce dernier n'ait pas répété sa défense.

Tout Contre déclaré **au quatrième tour** des enchères NE PEUT PAS être un Contre d'appel. Les deux exemples suivants montrent une situation évidente où il s'agit d'un Contre déclaré dans le **BUT DE PÉNALISER** les adversaires et non d'un Contre d'appel.

1.13 Surenchère d'ouverture par un Contre d'appel

Ex. 1.13.1:8	1	2	3	4
a)	Passe	Passe	Passe	1 Tr
	Passe	1 Co	Passe	1 Pi
	Passe	2 Co	Passe	Passe
	Contre
b)	Passe	1 Co	1 Pi	2 Co
	Passe	Passe	2 Pi	Passe
	Passe	3 Co	Passe	Passe
	Contre

Avant de continuer la description du Contre d'appel de deuxième tour, je me dois de vous faire prendre conscience qu'il n'y a pas seulement le Contre d'appel sous ses deux formes et le Contre de pénalité qui existent. L'enchère Contre peut effectivement survenir dans plusieurs autres types de contexte ce qui rend possible d'augmenter le nombre de significations de cette enchère. L'usage du Contre de pénalité n'étant pas très efficace dans bon nombre de situations, j'ai donc décidé, dans le but d'améliorer la compétitivité et le jeu offensif, de définir plusieurs significations de Contre lorsque le contexte ne peut pas être celui d'un Contre d'appel de premier ou de deuxième tour.

Il y a évidemment le Contre du répondant qui est bien connu mais il y a plusieurs autres contextes très spécifiques qui permettent de nouveaux Contre. Pour vous donner une vue d'ensemble, je vais vous présenter sommairement quelques exemples. Il y a les **Contre de compétition après ouverture à la couleur** qui sont : le CONTRE DÉFENSIF du défenseur-répondant; les CONTRE COMPÉTITIFS de l'ouvreur, du répondant et du défenseur-ouvreur; le CONTRE COOPÉRATIF de l'ouvreur et du défenseur-répondant; et le DOUBLE CONTRE de l'ouvreur, du répondant et du défenseur-ouvreur. Vous avez déjà pris connaissance qu'il y avait aussi les **Contre de répétition** pour RÉOUVRIR à Sans-Atout ou pour COMPÉTITIONNER offensivement ou défensivement après ouverture à Sans-Atout.

Voici quelques exemples de ces Contre qui permettent de décrire et compétitionner les enchères bien plus efficacement qu'un Contre de pénalité direct. Tous ces Contre procurent l'avantage d'un **Contre de pénalité "PAR CONCERTATION"** lorsque le partenaire préfère Passer au lieu de répondre à cette

enchère. Ces Contre ne seront pas commentés parce qu'ils débordent de ce Chapitre, ils sont tous étudiés en détails au Chapitre 4.

Ex. 1.13.1:9

	1	2	3	4	
a)	1 Tr	1 Co	Contre	...	<i>Contre du répondant</i>
b)	1 Tr 2 Co	Passe Passe	1 Co Passe	1 Pi Contre	<i>Contre compétitif du défenseur-ouvreur</i>
c)	Passe 2 Pi	1 Co Contre	1 Pi ...	2 Co ...	<i>Contre compétitif de de l'ouvreur</i>
d)	1 Tr Passe	Passe 2 Pi	1 Co Contre	1 Pi ...	<i>Contre compétitif du répondant</i>
e)	1 Ca Contre	1 Pi ...	Contre ...	2 Pi ...	<i>Contre coopératif de l'ouvreur</i>
f)	1 SA	2 Co	Contre	...	<i>Contre de répétition compétitif</i>
g)	1 Co	2 Tr	2 Co	Contre	<i>Contre défensif</i>
h)	1 Tr Contre Contre	1 Co Passe	1 Pi 2 Pi	2 Co 3 Co	<i>Double Contre l'ouvreur</i>

Grâce aux critères de contexte, il est donc dorénavant possible d'annoncer un Contre d'appel de premier et de deuxième tour sans aucune confusion possible avec le Contre de pénalité ou avec tout autre type de Contre.

Passons maintenant à la signification d'un Contre d'appel de deuxième tour.

Vous avez sûrement remarqué qu'il arrive régulièrement au bridge d'avoir une main possédant une certaine valeur mais dont l'annonce est impossible sans qu'une obstruction en soit la cause.

Regardez la main suivante :

Ex. 1.13.1:10 A 8
 D 10 8 6 4
 R 9 7 2
 V 6

Elle contient 10 points d'Honneurs plus 1 point de longueur et deux doubletons. La valeur de cette main est donc de 11 HL avec un certain potentiel offensif.

Une main de 10 à 11 points est l'ÉVENTUALITÉ qui arrive le plus souvent. Pensez-y, il y a 40 PH au total et quatre joueurs à une table. Donc, *EN MOYENNE*, chaque joueur devrait "toujours" avoir 10 PH. Mais, heureusement, le hasard n'est pas monotone.

La donne des cartes au bridge est un PHÉNOMÈNE DE HASARD ce qui est synonyme d'**aléatoire**. C'est ce qui explique la très grande variabilité des pointages que l'on peut posséder.

Par contre, il existe des variétés, ou des distributions, de pointage plus fréquentes que d'autres qui relèvent des **lois de probabilités**. En termes simples, UNE MAIN DE BRIDGE, donc treize cartes, RENFERME PLUS SOUVENT UN POINTAGE MOYEN QU'UN POINTAGE NUL OU TRÈS ÉLEVÉ.

On peut faire le même raisonnement concernant la variabilité des couleurs. La présence de **4 ou 5 cartes par couleur est une éventualité plus courante** qu'une absence (chicane) ou qu'une suite de plus de 10 cartes. Il est aussi extrêmement rare de posséder les 40 PH que de posséder 13 cartes d'une même couleur (donc trois chicanes). Mais IL EST RELATIVEMENT FRÉQUENT DE POSSÉDER UN SINGLETON OU DEUX DOUBLETONS avec respectivement trois suites et deux suites ayant un nombre moyen de cartes (4 ou 5). La possession d'une

chicane est une éventualité ni fréquente ni rare tout comme la possession d'une longue suite de 7 à 9 cartes.

Autrement dit, la main présentée ci-dessus correspond à une main assez banale **donc relativement fréquente**. On peut affirmer que ce qui est courant et fréquent est en général ordinaire et banal (au plan statistique, bien entendu).

Le *PROBLÈME*, et c'est ce qui rend le bridge intéressant, provient du fait qu'une main contenant ce pointage "moyen" et cette distribution des couleurs plutôt "moyenne" est **inadéquate** pour être annoncée par :

- toutes formes d'ouvertures des enchères (Standards ou faibles);
- toutes surenchères d'ouverture à la couleur
 - > Standard, ou régulières (au premier tour);
 - > de deuxième tour;
- les surenchères d'ouverture par Contre d'appel (Standard, de premier tour) qui possèdent des cartes dans la couleur d'ouverture adverse.

Pour décrire ces mains "moyennes" et relativement fréquentes, il est **paradoxalement** nécessaire de recourir à des surenchères d'ouverture **très artificielles**. Ce sont les conventions du **CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR** et du **CUE-BID DE SURENCHÈRE** qui s'occupent de ce "*VASTE TERRITOIRE ABANDONNÉ*" pour la bonne raison qu'il est assez risqué de s'y aventurer.

Plusieurs joueurs vont rétorquer qu'ils utilisent la déclaration **CONTRE** au deuxième tour pour faire savoir qu'ils n'ont pas le minimum nécessaire de 13 points et c'est très bien ! Mais, il faut surtout éviter toute confusion avec votre partenaire, d'où la nécessité d'accepter exactement les critères de contexte du Contre d'appel de deuxième tour comme mentionnés plus haut au Principe **1.13.1:1** .

En effet, ce sont les critères de contexte qui permettent de bien comprendre la signification que doit prendre le Contre d'appel de deuxième tour. Ce Contre ne peut avoir la même signification que le Contre d'appel (Standard) tant au niveau du pointage que de la distribution des couleurs.

1.13 Surenchère d'ouverture par un Contre d'appel

Prenons un exemple de situation compétitive pour mieux apprécier qu'elle doit être la signification du Contre d'appel de deuxième tour.

Ex. 1.13.1:11

1	2	3	4
1 Pi	2Tr	Passe	Passe
2 Pi	Passe	Passe	Contre !

Ce Contre, *selon la règle Standard*, serait obligatoirement pour la PÉNALITÉ mais il est, selon moi, peu opportun de se précipiter pour la pénalité sur des contrats de niveau faible **sans avoir communiqué au préalable avec son partenaire**. Un Contre pour la pénalité inopportun procure habituellement un généreux bonus aux adversaires s'ils réussissent leur contrat !

C'est pourquoi, il est généralement préférable DE NE PAS INTERROMPRE LES COMMUNICATIONS EN EMPLOYANT LE **CONTRE DIRECT DE PÉNALITÉ** pour des contrats de niveau **1** ou **2**. Ainsi, devant ce *TROU D'ENCHÈRE* laissé vacant par l'**exclusion** du Contre de pénalité pour ce genre de contexte, le "gros bon sens" encourage l'emploi d'un **CONTRE D'APPEL AU DEUXIÈME TOUR** et même au troisième tour (si les critères de contexte sont toujours présents). Il ne fait donc aucun doute que l'enchère Contre de l'exemple ci-dessus est un Contre d'appel de deuxième tour.

Supposons que vous avez la main présentée à l'exemple précédent, soit **Ex. 1.13.1:10** et que vous devez déclarer en quatrième position suivant la situation exposée dans l'exemple suivant, soit **Ex. 1.13.1:11**. Au premier tour, il n'est pas approprié de soutenir le partenaire car il affirme une couleur cinquième robuste à Trèfle. Au deuxième tour, l'adversaire a répété sa couleur pour tenter de remporter le contrat. Il serait présomptueux de donner le fit à Trèfle avec cette main mais quoi faire de plus intelligent ?

Il n'y a que le mot **CONTRE** au deuxième tour des enchères qui peut décrire que vous possédez au moins **10 points non perdants**, une couleur **quatrième en majeure**, une faiblesse (couleur **courte**) dans la couleur des opposants qui favoriserait la réussite de leur contrat de même qu'**un soutien à 2 cartes**.

Ainsi, ce “banal” Contre donne une *excellente description d'une main “moyenne” mais fréquente*. Pour compenser le manque de vigueur de ce genre de main, le Contre d'appel de deuxième tour offre **plusieurs choix de réponses** au partenaire : soit de PASSER pour la Pénalité s'il le désire, soit de déclarer qu'il y a un FIT DANS SA PROPRE COULEUR À TRÈFLE si elle est plus longue, ou soit de déclarer un FIT, AVEC UN SOUTIEN QUATRIÈME, DANS UNE DES DEUX COULEURS NON ANNONCÉES tout en sachant exactement votre pointage et où se situe votre COURTE.

En comparaison, répondre **3 Trèfles** au premier ou au deuxième tour affirmerait tout simplement la possession d'un soutien troisième à Trèfles (ce qui est partiellement faux) avec 6 à 10 points (ce qui est aussi partiellement faux)! Et, par surcroît, déclarer 3 Trèfles comme réponse rendrait impossible la découverte d'un meilleur fit potentiel et empêcherait le partenaire d'exercer un Contre pour la Pénalité s'il en avait l'intention.

Cet exemple à la fois banal et commun illustre magistralement comment le Contre d'appel de deuxième tour bien systématisé peut *dynamiser* les enchères.

Plusieurs pensent, à tort, que déclarer un Contre d'appel (Standard) ou un Contre d'appel de deuxième tour signifie que le Contreur d'appel n'est pas intéressé à Contrer pour la pénalité, c'est plutôt le contraire.

En fait, le Contreur d'appel, en décrivant clairement sa distribution et son pointage, place son **partenaire** dans une position idéale pour évaluer GLOBALEMENT LES FORCES en jeu pour prendre la décision appropriée. C'est donc le défenseur-répondant qui est le mieux placé pour déclarer un Contre de pénalité “**par concertation**” qui prend forme tout simplement en Passant. Ceci survient surtout quand il y a une *DISTRIBUTION ANORMALE* de l'atout, c'est-à-dire que le **PARTENAIRE DU CONTREUR POSSÈDE PLUSIEURS BONNES CARTES DE L'ATOUT ADVERSE SANS AVOIR NÉCESSAIREMENT UN FORT POINTAGE DANS LES AUTRES COULEURS**. Cette manière d'utiliser “*indirectement*” la pénalisation est une arme redoutable qui est fortement utilisée dans mon système car elle correspond bien au style offensif que je préconise. Bien entendu, ce concept fait partie du Chapitre 4 mais le CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR est un “cheval de Troie” très représentatif de cette technique.

PRINCIPE 1.13.1:2 EXIGENCES POUR DÉCLARER UN CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR

La déclaration d'un Contre d'appel de deuxième tour affirme la possession d'au moins :

- **10 points NON PERDANTS (dont au plus 1 PL);**
- **une couleur au moins QUATRIÈME ROBUSTE (1 GH + 1 pH) dans la ou les majeures non déclarées et une couleur au moins TROISIÈME ROBUSTE dans les mineures non déclarées;**
- **une main OFFENSIVE ce qui signifie la possession**
 - **d'au moins un SINGLETON dans la couleur adverse s'il y a une seule couleur annoncée, OU**
 - **la possession d'AU PLUS 4 CARTES ADVERSES s'il y a eu deux couleurs annoncées**
- **et, d'un DOUBLETON EN SOUTIEN SI le partenaire a annoncé au tour précédent.**

COROLLAIRE: Le Contre d'appel de deuxième tour donne donc PRIORITÉ À LA COULEUR MAJEURE (ou les deux) mais il faut cependant avoir un soutien “raisonnable” dans la ou les mineures non annoncées.

Si les deux majeures sont annoncées, le Contreur garantit évidemment deux mineures quatrièmes robustes.

Nous allons voir quelques exemples sous la rubrique suivante mais retenez bien ceci. AUSSITÔT QUE VOUS ÊTES COURT DANS LA COULEUR DES ADVERSAIRES ET QUE CEUX-CI SEMBLANT NE PAS AVOIR UN FORT POINTAGE, VOUS DEVEZ EMPLOYER LE CONTRE D'APPEL QUAND VOUS AVEZ LES EXIGENCES REQUISES. En effet, si votre partenaire a Passé dans ce contexte, il a de bonnes chances de posséder des points ou des cartes dans la couleur adverse, donc une **main disqualifiée de force**. C'est cette “fatalité” inhérente à la compétition des enchères qui est le RATIONNEL expliquant les raisons de mon intérêt pour le style offensif qui signifie pour moi : *“Créer sa chance sans attendre les erreurs des autres ou essayer d'en provoquer”*.

C'est uniquement le jeu d'équipe et la précision des enchères qui peut rendre cela possible.

Supposons maintenant que vous êtes le joueur #2 et que c'est votre partenaire (le joueur #4) qui possède la main **Ex. 1.13.1:5** . Cette fois c'est vous qui exercez un Contre d'appel de deuxième tour comme dans les enchères suivantes :

Ex. 1.13.1:7

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

Votre Contre d'appel de deuxième tour annonce en priorité un soutien quatrième à Pique et un singleton à Cœur. Votre partenaire Passera fort probablement pour la Pénalité ! L'ouverture étant à Cœur, la main **1.13.1:10** n'est pas très appropriée pour répondre à un Contre d'appel de deuxième tour qui donne priorité à Pique; un fit à Carreau est envisageable mais la couleur peut manquer de force surtout que le niveau de réponse se situe à **3**. Ainsi, la déclaration **Passe** au deuxième tour par le partenaire (joueur #4) implique la transformation du Contre d'appel en Contre de pénalité. Cette transformation offre de très bonnes chances de succès car il est devenu évident suite au déroulement des enchères que les adversaires ne possèdent pas un fort pointage. Sans votre "aide", le joueur #4 n'aurait jamais pris tout seul la décision de Contre pour la pénalité. Faire échouer un contrat partiel Contré procurera un *top* à votre équipe c'est certain, l'objectif minimum est de réussir ce tour de force environ deux fois sur trois (il ne faut pas avoir peur de récolter quelques *zéros* occasionnellement).

Voyons une autre séquence d'enchères dans laquelle vous êtes le joueur #2 et possédez à tour de rôle les deux mains suivantes :

Ex. 1.13.1:13	a)	R V 10 6 4 8 A D 8 3 9 7 5	b)	A R 10 4 8 D V 10 3 2 V 9 7
----------------------	----	-------------------------------------	----	--------------------------------------

Ex. 1.13.1:14

1	2	3	4
1 Tr	Passe	1 Co	Passe
2 Co	Contre!

Ces deux mains ont un point commun avec la main **:10**, soit de ne pas être adéquate pour une ouverture ou une surenchère d'ouverture Standard ou au deuxième tour. La main **:13 a)** possède une couleur cinquième mais pas 13 points ni même 12 points et ne possède qu'un GH dans la suite cinquième ce qui la rend trop faible malgré ses 11 points pour une *surenchère d'ouverture de deuxième tour*. La main **:13 b)** contient deux GH et 11 points mais elle ne possède hélas qu'une suite de 4 cartes ce qui la **disqualifie** pour une *surenchère d'ouverture de deuxième tour*.

À première vue, ces deux mains pourraient être décrites par un Contre d'appel. Cependant il arrive très fréquemment que l'ordre dans lequel les enchères se déroulent ne permette pas d'annoncer un Contre d'appel **au premier tour** parce que la main possède TROP DE CARTES OU DES POINTS DANS LA COULEUR D'OUVERTURE ADVERSE. Mais, au deuxième tour, lorsque deux couleurs différentes sont déclarées par les adversaires, la possibilité de faire un Contre d'appel cohérent peut alors se présenter. D'où l'importance de posséder des critères de contexte très précis pour éviter toute confusion.

Voici maintenant un autre avantage du Contre d'appel de deuxième tour. Il arrive régulièrement que les adversaires ouvrent inopinément les enchères et que l'on possède une main ayant un fort pointage mais dont la distribution ne permet pas de déclarer une surenchère d'ouverture à la couleur ni un Contre d'appel (de premier tour). Examinez les mains suivantes en tenant compte du fait que les adversaires ont ouvert les enchères en premier.

Ex. 1.13.1:15

1	2	3	4
1 Tr	Passe	1 Co	Passe
2 Co	Vous

a)	R D 8 6	b)	A R 8 6
	V 7 2		7
	A D 10 4		A D 10 4
	A D		A R D 2

Ces deux mains possèdent respectivement 18 PH et 22 PH et il est impossible de déclarer un Contre d'appel au premier tour des enchères à cause de la présence de cartes dans la couleur d'ouverture adverse. Il est aussi impossible de réouvrir les enchères à Sans-Atout, au premier tour, car la couleur d'ouverture adverse n'est pas bien arrêtée en ce qui concerne la main **a)** et, pour la main **b)**, il y a un singleton qui rend très téméraire toute déclaration d'ouverture à Sans-Atout. Il faut donc *disqualifier ces deux mains riches en points au premier tour*. L'enchère **Contre, au deuxième tour**, permet de s'engager sans risques dans les enchères et offre au partenaire l'opportunité de Passer pour la pénalité advenant une absence notable de soutien dans les deux couleurs non annoncées *même s'il ne possède qu'un faible pointage* car il sait que vous avez probablement une main **disqualifiée de force**.

La création d'un Contre d'appel spécifique au deuxième tour des enchères permet de raffiner l'approche de la "première enchère". Ce Contre vient combler l'espace mitoyen entre les mains adéquates et les mains juste un peu trop faibles pour ouvrir ou pour faire une surenchère d'ouverture à la couleur de premier ou de deuxième tour. Ainsi, le fait de Passer **au premier tour** avec une main inadéquate pour ouvrir ou surenchérir selon les règles offre immédiatement l'opportunité à votre partenaire de décrire sa main avec plus de latitude que s'il devait spécifiquement répondre à votre annonce. Si la "description" comme première enchère du coéquipier est aussi un **Passé**, le CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR constitue un outil de plus dans la panoplie des surenchères d'ouverture permettant d'arriver à une description précise de ce qui est possédé. Toute surenchère d'ouverture de deuxième tour offre alors une **seconde chance** au partenaire de parler tout en sachant exactement de quoi il retourne.

Le système de réponse au Contre d'appel de deuxième tour est **différent** de celui du Contre d'appel Standard. Le Contre d'appel de deuxième tour est de nouveau exposé au point **4.2** et le point **4.2.1** explique en détails son système de réponse qui est TRÈS PARTICULIER ET SPÉCIFIQUE à cause de la grande compétitivité reliée à cette déclaration. De même, de nombreux exemples pratiques y sont présentés pour comprendre comment utiliser efficacement cette enchère très

offensive. Cependant, pour vous permettre de mettre progressivement et correctement en pratique cette enchère hautement compétitive, je vous ai dévoilé succinctement son système de réponse à la toute fin de la présente série d'exercices, soit à **Ex. 1.13:9 c)**.

SECTION PRATIQUE 1.13

Ex. 1.13:3 Que déclarez-vous avec chacune des mains ci-dessous si les enchères se déroulent comme suit ?

	1	2	3	4
	1 Co	Vous		
a)	A 9 8 7 8 D 9 8 5 R V 6 2	b) A 9 8 7 8 4 R D 9 R 10 6 2	c) A R D 7 D V R 9 8 10 6 4 2	d) A R 8 7 3 --- D 9 8 5 10 6 4 2
e)	D 7 R 8 A V 7 6 2 A D 6 4	f) V R 10 8 A D 9 8 2 A D 6 4	g) A R 2 D 7 A 9 8 7 4 3 2 V	

RÉPONSES :

- a) **Contre :** Il y a 10 PH et 3 PC, c'est le pointage minimum mais la distribution idéale pour un Contre d'appel. N'oubliez pas, pour une surenchère d'ouverture par Contre d'appel (Standard ou de premier tour), les points de distribution proviennent des points de *couleur courte* et *qu'il ne faut surtout pas cumuler en même temps les deux types de points de distribution.*
- b) **Contre :** Il y a 12 PH et 1 PC, il est acceptable de déclarer un Contre d'appel même si la distribution n'est pas 4-4-4-1 à condition que le tripleton contienne au moins deux bons Honneurs. Le pointage ne doit jamais être inférieur à **12 PH DONT AU PLUS 2 POINTS PERDANTS** *s'il n'y a pas un soutien quatrième dans toutes les couleurs non annoncées*, c'est-à-dire s'il y a présence d'un DOUBLETON dans la couleur d'ouverture des opposants.

- c) **Passe** : Il y a 15 PH et 1 PC dont 12 points non perdants mais la distribution n'est pas idéale et le pointage n'est pas bien réparti. Il est sage de Passer mais, en situation de réveil des enchères, il serait opportun d'annoncer un Contre d'appel.
- d) **Contre** : Il y a 9 PH et 5 PC ou 9 PH et 1 PL. Il ne faut JAMAIS TENIR COMPTE des points de distribution des *couleurs courtes* lors de l'ÉVALUATION d'une main d'ouverture ou de surenchère d'ouverture à la couleur. Cela est permis **exclusivement** pour le **CONTRE D'APPEL STANDARD**. Dans ce contexte de premier tour, il est donc interdit de faire une surenchère d'ouverture à la couleur. Par contre, une surenchère d'ouverture par un Contre d'appel (Standard) constitue une très bonne description compte tenu que les enchères débutent et sont à un niveau très bas.
- e) **2 Carreaux** : Il y a une couleur cinquième à peine robuste à Carreau et 17 points dont plusieurs *perdants*. Cette main se situant dans la catégorie intermédiaire a un potentiel mixte (défensif et offensif). On ne peut pas considérer cette main comme MAXIMALE, il est alors plus sage de déclarer une *simple* surenchère d'ouverture à 2 Carreaux qui décrit une main d'ouverture de catégorie MINIMALE (ce qui inclut la catégorie *intermédiaire faible*) ayant une couleur cinquième robuste au niveau 2 et pouvant aussi avoir des valeurs défensives.
- f) **Contre** : Cette main contient encore 16 PH et 1 PL mais la couleur est de meilleure qualité et il n'y a qu'un seul point perdant. Cette main que l'on peut classer dans la catégorie *intermédiaire-plus*, donc MAXIMALE, doit être annoncée en déclarant un Contre d'appel, c'est la **deuxième signification** du Contre d'appel.

Il ne faut **jamais** faire une *surenchère d'ouverture* À LA COULEUR avec une main MAXIMALE ayant une couleur **cinquième valable**. De telles mains entrent dans la description de la DEUXIÈME SIGNIFICATION DU CONTRE D'APPEL.

Veillez noter que cette deuxième signification du Contre d'appel ne donne aucune précision sur la valeur OFFENSIVE OU DÉFENSIVE de la main. Cette signification affirme essentiellement une main maximale avec une couleur valide; il peut donc y avoir des cartes et des points dans la ou les couleurs adverses. La main peut être à la fois offensive et défensive ou uniquement offensive.

- g) **Contre** : Il y a 14 PH et 3 PL, malgré les 3 points perdants cette main est très offensive. Cette main peut être considérée comme étant maximale et il faut déclarer un Contre d'appel dans un premier temps. Au deuxième tour, le partenaire sera ainsi avisé d'une main maximale possédant une couleur au moins robuste à Carreau et les enchères continueront.

Ex. 1.13:4 Que déclarez-vous avec chacune des mains ci-dessous si les enchères se déroulent comme suit ?

1	2	3	4
Passe	Passe	1 Co	Passe
Vous			

a) A D 8 7 8 10 9 8 5 2 R 10 6	b) A 9 8 7 8 4 R D 9 R 10 6 2	c) D 7 6 5 4 2 8 R 9 8 R D 4	d) 10 9 8 --- R D 9 8 5 A 10 9 6 4
---	--	---------------------------------------	---

RÉPONSES :

- a) **Contre** : Il y a 9 PH tous non perdants + 1 PL, la majeure non annoncée contient 2 GH et la main est offensive. C'est une main classique pour un CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR. Il n'est pas obligatoire (*contrairement au Contre d'appel Standard*) que les couleurs mineures soient quatrièmes et qu'un tripleton contienne deux GH si tous les critères sont présents au minimum comme dans cette main.
- b) **Passe** : Il y a 12 PH dont 2 PH perdants, la couleur majeure contient 1 GH et un pH mais la main n'est pas vraiment offensive. Il faut Passer mais un Contre d'appel de deuxième tour serait très convenable en présence d'un contexte de réveil des enchères, c'est-à-dire s'il y avait eu deux déclarations *Passe* juste avant.
- c) **Contre** : Au premier tour, l'évaluation de la main donnait 10 PH + 2 PL mais la couleur sixième n'offrait pas d'*équivalence* pour une couleur

cinquième spécifiée (soit 1 GH + 1 pH et une sixième carte), il fallait effectivement Passer. Au deuxième tour, même si on peut accepter un pointage moindre, il demeure interdit de déclarer *1 Pique* car il est encore plus important de posséder une couleur spécifiée au moins cinquième pour pouvoir annoncer sans trop de risques. Par contre, en considérant l'option d'une surenchère d'ouverture par un **CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR**, l'évaluation donne 10 PH dont 2 points perdants + 1 PL; il est acceptable de déclarer un Contre d'appel de deuxième tour avec 9 points non perdants si l'on accepte les risques d'un style vraiment offensif. En effet, il est plus précis de déclarer un **Contre d'appel de deuxième tour** par rapport à une surenchère d'ouverture à la couleur *quand la couleur priorisée est plus faible* qu'une couleur cinquième spécifiée ou équivalente. Ainsi, le partenaire qui s'imagine que vous possédez une belle couleur quatrième à Pique et une courte dans la couleur adverse sera à même de décider du meilleur fit tout en gardant le privilège de Passer pour la pénalité s'il possède de bonnes cartes d'atout adverse et un bon pointage lui aussi.

- d) **1 SA** : Félicitations pour avoir Passé au premier tour avec cette main de 9 PH + 2 PL, la patience et la discipline sont souvent récompensées au bridge ! Vu le niveau très bas pour annoncer une surenchère d'ouverture au deuxième tour, le pointage de cette main est suffisant pour faire une déclaration **Inusitée** ce qui donne une excellente description. Il s'agit bien d'une surenchère d'ouverture à Sans-Atout Inusité parce que vous avez Passé au premier tour et que vous n'êtes pas en situation de réveil des enchères.

Ex. 1.13:5 Que déclarez-vous avec chacune des mains ci-dessous si les enchères se déroulent comme suit ?

1	2	3	4
1 Tr	Passe	1 Co	Vous

- | | | | |
|--|---|---|--|
| <p>a) A D V 7
D 7
10 8 5 2
R 8 6</p> | <p>b) A D V 7
D 4
R D 9 3
D V 2</p> | <p>c) V 7 6 5 4 2
8
A D 9 8
A 4</p> | <p>d) A R 10 9 8
R V 4
9 7
A D 4</p> |
|--|---|---|--|

RÉPONSES :

- a) **Passé :** Il y a 12 PH dont 3 perdants et 1 PC pour un total de 13 points. Il n'est pas indiqué de faire un Contre d'appel dans ce contexte parce qu'il y a des PH dans les couleurs adverses et qu'il faut alors s'assurer que la main possède bien une valeur suffisante soit la possession d'au moins 10 PH non perdants (V. le troisième critère de la PREMIÈRE SIGNIFICATION au **Pr. 1.13:3**). Ce "calcul" permet d'évaluer si la **répartition du pointage** est adéquate dans les couleurs non annoncées (n'oubliez pas que le CONTRE D'APPEL STANDARD donne une **PRIORITÉ ÉGALE** aux couleurs non annoncées). Cette main est donc de faible valeur offensive et il faut accepter de jouer en défensive de contrat même si la puissance n'est pas idéale.
- b) **Contre :** Il y a 17 PH dont 6 perdants et 2 à demi perdants avec 1 PC; il y a deux bons soutiens quatrièmes dans les deux couleurs non annoncées. Le pointage non perdant (d'environ 11 points) avec le doubleton et les deux forts soutiens donnent une valeur offensive à cette main ce qui rencontre tout à fait les exigences d'un Contre d'appel. Le Contre d'appel (Standard) n'exige pas qu'une main soit de nature très offensive quand le pointage et la distribution sont adéquats parce que c'est une surenchère d'ouverture **de premier tour**. Il est normal qu'une main d'ouverture Standard (donc de premier tour) ait à la fois un potentiel offensif et défensif.
- c) **Contre :** Il y a 13 points HL, soit 11 PH et 2 PL, ou 15 points HC, soit 11 PH et 4 PC. Il est possible de déclarer une surenchère d'ouverture Standard à 1 Pique mais un **Contre d'appel** est aussi possible. Dans cette situation d'enchères, la présence du contexte d'un Contre d'appel permet de décrire admirablement mieux cette main ce qui procure au partenaire l'opportunité de prendre une décision en *connaissance de cause* advenant que les adversaires fassent une compétition serrée des enchères.
- d) **Contre :** Il y a 17 PH et 1 PL et une couleur au moins cinquième robuste et le niveau 1 est disponible encore. Cette main qui possède des cartes et des points dans les couleurs adverses a donc un potentiel à la fois offensif et défensif et se qualifie très bien pour une surenchère d'ouverture par un Contre d'appel, c'est la **DEUXIÈME SIGNIFICATION** du Contre d'appel. Vous ne pouvez pas réouvrir les enchères à Sans-Atout avec cette main (V. **Pr. 1.11:9**) même s'il est possible de déclarer au niveau 1 seulement et

que les deux couleurs adverses relativement bien arrêtées. La raison de cette empêchement est la présence d'une **suite cinquième de qualité**; c'est donc la surenchère d'ouverture par un Contre d'appel qui a préséance.

Plusieurs joueurs oublient souvent d'utiliser le Contre d'appel pour les MAINS MAXIMALES AYANT UNE SUITE ROBUSTE AU MOINS CINQUIÈME parce qu'ils croient à tort qu'il ne faut pas posséder de cartes ou de valeurs dans les couleurs adverses. Une main maximale possède généralement une valeur défensive à cause du pointage élevé mais cela n'élimine pas la pertinence d'annoncer les mains renfermant une **couleur cinquième valide** par un Contre d'appel à condition que le pointage total atteigne au moins **18 HL**. Cependant avec un pointage de 17 HL, la main doit contenir un côté offensif certain, c'est-à-dire ne pas avoir trop de points perdants et une couleur courte, sinon la main doit être considérée comme étant minimale.

Ex. 1.13:6 Que déclarez-vous avec chacune des mains ci-dessous si les enchères se déroulent comme suit ?

1	2	3	4
1 Ca	Passe	1 Pi	Passe
2 Pi	Passe	Passe	Vous

- | | |
|---|--|
| <p>a) 7 5
D 9 7 6 4 3
A 5
R 8 6</p> | <p>b) 9 7 5
A R V 8 4
3
V 10 9 8</p> |
|---|--|

RÉPONSES :

- a) **Contre** : Il y a 9 PH avec **4 PC** (l'*As-doubleton* vaut **3 PC** QUAND IL Y A UN DEUXIÈME DOUBLETON parce que deux doubletons impliquent la présence d'une longue suite) ou 9 PH et 1 PL (un seul PL est autorisé pour évaluer un pointage non perdant). Il était préférable de ne pas déclarer Contre au premier tour parce que le soutien n'était pas adéquat pour les deux couleurs

1.13 Surenchère d'ouverture par un Contre d'appel

non annoncées. Au deuxième tour, la couleur **majeure non annoncée** est PRIORITAIRE et le soutien affirmé en mineure est seulement troisième avec une valeur moyenne. Le CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR est donc **plus précis** et fait **dévoiler le jeu** du partenaire et des adversaires. Ce Contre au deuxième tour permet au partenaire de prendre une décision plus appropriée car la compétition des enchères n'est pas sans danger. À noter qu'une surenchère d'ouverture Standard au niveau 2, soit 2 Cœurs au premier tour, n'était pas appropriée car la couleur n'est pas assez robuste.

- b) Contre :** Au premier tour, l'évaluation donne 9 PH + 1 PL ou 9 PH + 3 PC, il n'était donc pas possible de faire une surenchère d'ouverture Standard à la couleur ou par un Contre d'appel car il faut 13 points. *C'est une grave erreur de cumuler à la fois les points de longueur et les points de courtes.* Cette technique ramène le bridge à un jeu de hasard. Par contre, le fait de respecter les critères pour une surenchère d'ouverture de premier tour (Standard à la couleur ou par Contre d'appel), rend les communications beaucoup plus dynamiques et intéressantes. Ainsi, au deuxième tour, la main compte 9 PH non perdants et 1 PL. Comme cette main est offensive, il est justifié de déclarer un CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR même si la réponse doit se faire au niveau 3 car le partenaire a tous les éléments en main pour prendre une décision qui relancera les enchères ou qui transformera ce Contre d'appel de deuxième tour en Contre "indirect" de pénalité. Cette façon de compétitionner les enchères devient **impossible** lorsque l'ÉVALUATION DE LA MAIN est confondue avec la RÉÉVALUATION DE LA MAIN (V. Chap. 2).

Ex. 1.13:7 Que déclarez-vous avec chacune des mains ci-dessous si les enchères se déroulent comme suit ?

1	2	3	4
1 Ca	Passe	1 Co	Passe
2 Ca	Vous		

- | | | | |
|---|--|---|--|
| <p>a) V 10 7 3
5
R 7 5
A D 7 6 3</p> | <p>b) A R 10 7
10 5
9 7
D 8 6 4 3</p> | <p>c) V 10 9 8 7 2
5
A 8
R 8 6 3</p> | <p>d) A R 10 7
R D
9 6 3
A 10 8 7</p> |
|---|--|---|--|

RÉPONSES :

- a) **Passe :** Il y a bien 10 PH non perdants + 1 PL mais cette main n'est pas adéquate pour un Contre d'appel de deuxième tour à cause de la répartition du pointage; il y a un Roi dans la couleur adverse et la couleur majeure qui est prioritaire a un pointage insuffisant. Il ne faut pas confondre les exigences pour les deux types de Contre d'appel. Il faut comprendre qu'il est encore trop tôt dans ce contexte *pour parler avec une main difficile à classer*. Il faut laisser **la possibilité au partenaire de déclarer une deuxième fois**. Et, si la situation évolue vers un RÉVEIL DES ENCHÈRES, la déclaration d'un **Contre d'appel de deuxième tour** à ce moment-là (au troisième tour) avec une main semblable deviendra à la fois très claire, compétitive et peu risquée.

Il est très important de réaliser qu'un Contre d'appel de deuxième tour est une enchère **extrêmement compétitive** PARCE QUE LES ADVERSAIRES ONT LE **CHOIX** DE SE RETIRER, OU NON, DES ENCHÈRES ce qui rend l'enchère **Passe** du défenseur-répondant **lourde de conséquences**. En effet, en l'absence d'un bon soutien dans la majeure affirmée par le *Contre d'appel de deuxième tour* ou d'un faible pointage, le défenseur-répondant est obligé malgré tout de choisir entre voler le contrat adverse (en annonçant un fit dans une couleur non annoncée) ou transformer le Contre d'appel en pénalité (en déclarant *Passe*), **il ne peut y avoir d'échappatoire pour éviter au partenaire du Contreur d'avoir à prendre une décision si les adversaires se retirent des enchères**. Évidemment, si les adversaires font une annonce après un Contre d'appel de deuxième tour, le partenaire est libéré de répondre s'il ne possède pas de soutien valable, et sa déclaration *Passe* est alors sans conséquence.

- b) **Contre :** Il y a 9 PH non perdants + 1 PL et pas plus de 4 cartes sans valeur dans les deux couleurs adverses. La couleur majeure non annoncée est de très bonne qualité pour une suite quatrième, il faut entrer dans les enchères dès votre **deuxième tour** en déclarant cette enchère très descriptive qui permet au partenaire de choisir un fit entre deux couleurs ou de Passer pour la pénalité si les adversaires ne déclarent pas.
- c) **Contre :** Il y a 8 PH non perdants + 1 PL (permis) pour un total de 9 points, le pointage est mal réparti et n'atteint pas les 10 points requis

1.13 Surenchère d'ouverture par un Contre d'appel

mais la main est très offensive. Ce genre de main constitue la **limite acceptable de risque** pour un CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR. Avec une telle main, il est préférable de réserver une telle déclaration seulement si la situation est non vulnérable ou s'il s'agit d'un réveil des enchères.

- d) **Contre** : Malgré ses 16 PH, cette main balancée qui n'arrête pas la couleur d'ouverture ne pouvait être annoncée au premier tour ni par une surenchère d'ouverture à 1 SA et ni par un Contre d'appel car il y avait trop de cartes dans la couleur adverse. Il n'était pas possible non plus d'annoncer une surenchère d'ouverture à la couleur parce qu'il n'y a pas de couleur cinquième. Après l'annonce du répondant adverse, il devient possible de déclarer un Contre d'appel de deuxième tour même s'il y a 5 cartes dans les couleurs adverses au lieu de 4 cartes car la demi-séquence Roi-Dame donne une levée assurée d'où une seule levée perdante. Cette main qui possède 14 PH non perdants, deux bonnes suites quatrièmes et un doubleton fort a donc un potentiel offensif et mérite d'être annoncée par un CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR.

Ex. 1.13:8 Que déclarez-vous avec chacune des mains ci-dessous si les enchères se déroulent comme suit ?

1	2	3	4
1 Co	Passe	2 Ca	Passe
3 Ca	Vous		

- | | | | |
|--|--|---|--|
| a) A D V 7
9 8 7 4

R 10 7 6 3 | b) A R D 7
A D
5
10 9 8 6 4 2 | c) A R 10 7
R 10 9 8 4
4
A R D | d) A R 10 7
R 9 4
8 4
A R D 7 |
|--|--|---|--|

- a) **Contre** : Le pointage ne permet pas de faire une surenchère d'ouverture à 2 Trèfles au premier tour (10 PH + 1 PL). Au tour suivant, la couleur à Trèfle qui n'est pas spécifiée est inadéquate pour une surenchère d'ouverture de deuxième tour au niveau 2, de plus il faudrait miser au niveau 4. Cependant, si la situation est non vulnérable, il est pensable de déclarer

un CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR malgré le niveau des enchères assez élevé et le pointage des adversaires qui n'est pas encore défini. En effet, le côté très offensif et les deux bons soutiens dans les deux couleurs non annoncées permet de risquer ce Contre lorsque la situation est *non vulnérable* dans le but de VOLER le contrat adverse.

Voici un avant-goût de deux notions de compétition qui sont très importantes pour bien comprendre l'utilité de telles enchères très descriptives axées sur l'OFFENSIVE (ces notions font partie intégrante du Chapitre 7).

Un *VOL DE CONTRAT* se définit par « **LA TENTATIVE DE RÉUSSIR avec une main très offensive et un pointage limite UN CONTRAT DIFFICILEMENT RÉALISABLE mais pouvant donner une marque supérieure À UN RETRAIT DES ENCHÈRES, même en cas d'échec** ». La tactique du *VOL DE CONTRAT* constitue de la pure compétition et est basée sur la découverte des **Doubles fits**.

Pour des raisons techniques que vous apprendrez en détails au Chapitre 7, je donne une signification différente à un *CONTRAT SACRIFICE*. En effet, un *CONTRAT SACRIFICE* porte son nom et survient dans une situation de **TRIPLE FIT** (les “mauvais” Double fits). En gros, quand les deux joueurs d'une même équipe possèdent de part et d'autre UN SINGLETON DANS UNE MÊME COULEUR, il y a peu de chances qu'un contrat réussisse *malgré la présence d'un bon fit (à moins qu'il y ait un fort pointage combiné)*. Le but des enchères est alors d'EMPÊCHER LES ADVERSAIRES DE REMPORTEUR UN CONTRAT DE NIVEAU BAS OU MOYEN SACHANT QU'IL LEUR SERA FACILE À RÉUSSIR. Un contrat sacrifice se définit donc par « **UNE TENTATIVE DE FAIRE GRIMPER LES ENCHÈRES MALGRÉ LA QUASI-CERTITUDE D'UN ÉCHEC à cause d'un Triple fit (main peu offensive malgré un bon fit et un bon pointage) dans le but de ne pas donner un contrat facile et rentable aux opposants** ». La tactique du contrat sacrifice en est une de “POUDRE AUX YEUX”. Un contrat sacrifice vise à “impressionner” les opposants pour les faire abandonner tôt dans les enchères ou à les faire surenchérir suffisamment haut dans le but de se retirer des enchères en leur laissant un contrat plus difficile à réussir. Cependant, si les opposants se retirent à ce moment au lieu de miser plus haut, le contrat est généralement un échec coûteux, d'où le “sacrifice”. L'intérêt de connaître la signification d'un *CONTRAT SACRIFICE* est d'être capable de le différencier du véritable *VOL DE CONTRAT* *afin de ne pas “forcer la note”* quand il y a présence

d'un Triple fit. Il faut *éviter de penser* à tout prix que ce sont des termes synonymes comme en fait foi la littérature actuelle.

- b) **Contre** : Vous avez bien fait de Passer au premier tour avec cette main de 15 PH + 2 PL qui arrête bien la couleur adverse mais qui est trop distributive pour *réouvrir* les enchères à Sans-Atout et qui possède une couleur trop faible pour une surenchère d'ouverture à la couleur au niveau 2. Cette main devait effectivement être disqualifiée pour le premier tour. Au deuxième tour, il devient évident que les opposants n'ont pas l'intention de jouer à Cœur ou à Sans-Atout. Le CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR est une excellente enchère pour **requalifier** une main *malgré un niveau d'enchères assez élevé* parce que cette enchère ne cause AUCUN ACCROISSEMENT DU NIVEAU DES ENCHÈRES ET DONNE AINSI PLUS DE LATITUDE AU PARTENAIRE pour répondre. En effet, au deuxième tour, cette main possède 13 PH non perdants, et bien distribués, et un potentiel offensif certain.
- c) **Contre** : Vos cinq cartes à Cœur et l'absence de suite cinquième dans une couleur *différente* des adversaires vous a obligé à disqualifier cette belle main de 19 PH + 1 PL pour le premier tour. Cet exemple vous démontre *L'INUTILITÉ DE CONSERVER LE CONTRE DE PÉNALITÉ EXCLUSIVEMENT DANS SA FORME DIRECTE POUR LES CONTRATS DE NIVEAU MOYEN OU FAIBLE*. Ici, malgré vos 19 points non perdants, il serait téméraire de croire qu'un Contre de pénalité direct au deuxième tour serait la meilleure initiative. C'est pourquoi, il faut adopter les critères du **Contre d'appel de deuxième tour** ce qui rend caduque l'emploi du **Contre direct de pénalité** pour les contrats de bas niveaux pour les **deuxième et troisième tour** *lorsque le partenaire a seulement Passer*. Le Contre d'appel de deuxième tour permet, en retour, de continuer les communications en offrant ainsi PLUSIEURS OPTIONS au défenseur-répondant. Ce dernier peut alors décider, grâce à cette **CONCERTATION**, de PASSER avec de bonnes cartes d'atout adverse (*même sans pointage !*) pour transformer le Contre d'appel en Contre de pénalité ou de donner un FIT à une des deux couleurs non annoncées. Par ailleurs, la distribution non orthodoxe des cartes (il y a plus de 4 cartes dans les deux couleurs adverses) dans cette main est compensée par l'excellent pointage, le soutien quatrième à Pique avec 2 GH et le tripleton "parfait" à Trèfle. Il est évident que vous souhaiteriez que votre partenaire *Passer* sur votre Contre mais il n'y a pas de faute majeure si ce dernier déclare un soutien en annonçant à 4 *Trèfles* même avec seulement une couleur quatrième. En effet, il est très possible de réaliser un contrat de niveau 4

avec un fit à 7 cartes (contenant tous les GH) et une vingtaine de PH lorsqu'il y a présence d'un Double fit *complet* (cela fait partie du Chapitre 7). Même en cas d'une levée manquante, un *vol de contrat* donnera une marque acceptable car il y a de bonnes chances que le contrat adverse à 3 Carreaux soit réalisable, donc il est peu probable que les équipes homologues aux autres tables vont tenter de pénaliser ce contrat.

- d) **Passe** : Bien joué ! Au premier tour, la couleur d'ouverture adverse n'était pas suffisamment arrêtée pour faire une surenchère d'ouverture à Sans-Atout malgré les 19 PH non perdants. Il y a deux forts soutiens quatrièmes mais la distribution n'est pas assez offensive par rapport au niveau des enchères pour déclarer un Contre d'appel de deuxième tour. En effet, il y a au moins 4 levées perdantes certaines; une telle main serait acceptable à la limite si le niveau de réponse était plus bas. La main précédente était *plus offensive* que cette main, il y avait un singleton et une suite cinquième à Cœur (au lieu de trois cartes comme dans cet exemple-ci). Ainsi, on pouvait **déduire** pour la main précédente que le PARTENAIRE allait couper dans cette couleur (Coeur) et annuler les levées perdantes qui s'y trouvent (ce qui n'est plus le cas avec la présente main).

Attention, *IL NE FAUT PAS "FORCER"* l'utilisation du CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR en ayant comme but premier de favoriser la pénalisation des contrats adverses. Il s'agit d'abord et avant tout d'une ENCHÈRE OFFENSIVE qui ne doit **pas servir** pour "remplacer" le Contre direct de pénalité.

Ex. 1.13:9 Que déclarez-vous avec chacune des mains ci-dessous si les enchères se déroulent comme suit ?

1	2	3	4
1 Ca	Passe	1 Co	Passe
1 Pi	Passe	Passe	Vous

- | | | | |
|---|--|--|--|
| <p>a) D 8 7
A
A D 6 5 2
R 9 7 6</p> | <p>b) R D V
10 8 4
5
A 8 7 6 4 2</p> | <p>c) 7
R 10 4 2
D 9 8 3
R D 8 6</p> | <p>d) R 10 7
R 9 5
D 4 2
A V 6 3</p> |
|---|--|--|--|

RÉPONSES :

- a) **Contre :** Cette main (15 PH + 3 PC) était inapte pour un Contre d'appel (au premier tour des enchères) uniquement à cause de la distribution. Au deuxième tour, cette main *DISQUALIFIÉE DE FORCE* malgré son bon pointage et sa couleur cinquième à Carreau devient valide pour un CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR. Vous n'offrez qu'**un seul soutien** soit celui à **Trèfle** mais cela est très clair, votre partenaire ne peut avoir aucun doute. Donc, en cas de misfit à Trèfle (0 à 2 faibles cartes de soutien) et de faible fit dans les autres couleurs dues à la possession de cartes de l'atout adverse, ce dernier va Passer et votre Contre sera transformé en pénalisation. Si les opposants "acceptent" de jouer un contrat Contré à 1 Pique, vous vivrez sûrement des émotions fortes. Vous récolterez un *TOP* ou un *ZÉRO* mais, si votre équipe est régulièrement **plus disciplinée** que celle des opposants, vous récolterez EN MOYENNE plus de succès que d'échecs, et quelques sueurs froides !
- b) **2 Trèfles :** Cette main de 12 points (10 PH + 2 PL) ne devait effectivement pas être déclarée au premier tour car la couleur à Trèfle n'était pas équivalente à une couleur cinquième spécifiée (il lui manque un petit Honneur). Savoir écouter au lieu de déclarer sans discernement rend le bridge beaucoup plus intéressant tout en évitant d'inutiles échecs. Au deuxième tour, il est préférable de déclarer 2 Trèfles vu la situation de *RÉVEIL DES ENCHÈRES* pour mieux orienter le partenaire. Il est en effet inutile de déclarer un Contre dans le but d'offrir un choix au défenseur-répondant car la couleur à Trèfles est la principale valeur dans cette main et une SURENCHÈRE D'OUVERTURE À LA COULEUR (surtout en situation de réveil des enchères) "encourage moins" la pénalisation du contrat adverse qu'un Contre d'appel de deuxième tour.
- c) **Contre :** Cette main de 10 PH est tout à fait disqualifiée au premier tour car elle contient 8 cartes dans les deux couleurs annoncées par les opposants. Cependant, la suite des enchères fait en sorte que cette main mérite qu'on s'y intéresse de près. Dans un contexte semblable, il ne faut jamais oublier que le partenaire (en deuxième position) a probablement une main disqualifiée de force avec un bon pointage et aucune couleur cinquième valable. Comme vous avez une main qui est **devenue offensive** suite à la redéclaration de l'ouvreur à Pique et du *Passe* de son répondant, l'enchère Contre constitue une enchère de choix. En effet, elle décrit que

LA COULEUR NON ANNONCÉE, **le Trèfle**, est assez riche en points mais seulement quatrième mais avec 2 GH et un singleton dans une des trois couleurs déclarées par les adversaires. Ce Contre donne beaucoup de libertés au partenaire en deuxième position qui détient assurément un bon pointage et aucune longue suite.

Il y a effectivement une grande marge de manoeuvre pour le défenseur qui répond à un Contre d'appel de deuxième tour mais encore faut-il pouvoir l'exploiter. Le dernier exemple montre une situation très dangereuse car le défenseur-répondant peut ne pas posséder de soutien valable à Trèfle et ne pas avoir le goût de pénaliser. Comment peut-il trouver un fit sans prendre le risque de *tomber* sur le singleton ou sur un soutien banal du Contreur ?

C'est ici que prend toute l'importance d'avoir un **SYSTÈME DE RÉPONSE** appropriée quand on se sert de cette surenchère d'ouverture car il est possible et très dangereux pour l'équipe de choisir un fit dans une mauvaise couleur quand le défenseur-répondant ne possède pas un soutien certain pour la (ou les) couleur prioritaire. Sans entrer dans les détails (V. au point **4.2.1**), je vais cependant vous dévoiler la clé pour utiliser sécuritairement ce Contre.

Le défenseur-répondant qui réplique au Contre d'appel de deuxième tour possède *trois options* pour donner le **soutien** à la couleur prioritaire. Il peut, pour la COULEUR PRIORITAIRE :

- ☞ **soit DONNER LE FIT avec un bon soutien** (4 CARTES OU 3 CARTES MOYENNES);
- ☞ **soit DÉCLARER À SANS-ATOUT avec un soutien moyen** (un BON DOUBLETON OU TROIS CARTES MOYENNES) **ET des soutiens “de recharge”** dans les couleurs non prioritaires;
- ☞ **soit ANNONCER UNE NOUVELLE COULEUR en cas seulement de MISFIT** (0 à 1 CARTES ET PARFOIS 2 FAIBLES CARTES EN SOUTIEN).

Il va de soi que le SOUTIEN À SANS-ATOUT par le défenseur qui répond au Contre d'appel de deuxième tour est **ARTIFICIEL** et que c'est au Contreur d'appel de choisir alors le fit qu'il juge le plus approprié (ce qui inclut l'éventualité de jouer à Sans-Atout).

- d) 1 SA :** Cette main de 13 points se devait d'être disqualifiée au premier tour vu l'absence de couleur cinquième et le grand nombre de cartes perdantes dans les couleurs adverses. L'enchère à 1 SA après avoir déclaré Passé après ouverture adverse ne constitue pas une surenchère Inusitée lorsqu'elle est faite dans un contexte de *RÉVEIL DES ENCHÈRES*; sa signification est donc **naturelle** et affirme une main balancée de 13 à 15 points ayant plusieurs cartes dans la ou les couleurs adverses.

