

# 1.5

## COMPÉTITIONNER EN « PASSANT »

PASSER, c'est faire une très belle description de sa main !

C'est un geste à prime abord défensif qu'il faut savoir manier et bien comprendre. Attention, je ne dis pas qu'il faut jouer défensif, c'est-à-dire déclarer seulement quand on a les “mains pleines”. Au contraire, je dis qu'il faut miser fort mais pour cela il faut décrire le plus exactement possible les valeurs que l'on possède. D'ailleurs, il est hors de question de Passer en situation d'ouverture avec une “mauvaise” main de 13 points comme suit :

<b>Ex. 1.5:1</b>	<b>a)</b>	R V 8 5	<b>b)</b>	R V 8 5
		D V 6		D V 6 2
		R V 2		D 9 8
		D 9 8		R V

Vous devez ouvrir les enchères respectivement, à 1 Trèfle ou à 1 Carreau, même s'il est possible que ce soit le contrat final. Déclarer *Passé* serait un manque de fair-play. Parfois, il n'y aura pas de fit avec votre partenaire et tous les autres points se retrouveront chez les opposants mais vous vous en tirerez à bon compte en général. En ne déclarant pas, vos adversaires perdront peut-être un contrat d'une valeur supérieure à la marque procurée par l'échec de votre contrat. Mais, de toutes façons, il est impossible d'en avoir la certitude; ce qui fait que la plupart des autres équipes dans la même situation agiront de la même manière. Donc, même s'il peut arriver occasionnellement d'obtenir un mauvais contrat en ouvrant selon les “règles”, le calcul de la marque au bridge duplicata fournit en général un résultat dans la moyenne.

Voici un autre exemple typique où il ne faut pas hésiter à ouvrir les enchères quelque soit la position où il faut déclarer.

**Ex. 1.5:2**                      7 6 5 3 2  
                                           D 10 6  
                                           R V 8  
                                           A D

Les enchères doivent être ouvertes à 1 Pique quelque soit la position par rapport au donneur (dealer). À l'occasion, il arrivera qu'un contrat dans ces conditions soit voué à l'échec et qu'il aurait été plus payant de Passer. Cependant, en moyenne, l'incidence des contrats réussis sera plus élevée que celle des contrats échoués. Ainsi, s'abstenir d'ouvrir les enchères pour éviter de prendre certains risques ne produit pas de bons résultats à long terme.

Pour performer au bridge, il faut comprendre que le système de calcul au bridge duplicata attribue une valeur moyenne au contrat **le plus souvent déclaré** même si ce dernier a une valeur négative. En d'autres mots, le style de jeu défensif ou trop "prudent" n'est pas récompensé au bridge duplicata parce que les résultats de toutes les équipes homologues sont pris en considération. En fait, **il ne sert à rien d'essayer de FAIRE ÉCHOUER l'équipe adverse s'il est possible de récolter un MEILLEUR POINTAGE EN REMPORANT LE CONTRAT** qu'il soit réussit ou échouer de peu.

L'objectif ultime à atteindre au bridge est d'exploiter sur une base régulière le potentiel maximum contenu dans les cartes de sa propre équipe en fonction du potentiel contenu dans l'équipe adverse. Cela signifie qu'**il n'est pas toujours avantageux de remporter un contrat même s'il est réussi** car il peut être plus payant de laisser les adversaires échouer. Ou, vice versa, il peut être plus rentable d'échouer que de laisser les opposants réussir un contrat. **LE VÉRITABLE DÉFI EST DONC D'ATTEINDRE CE DIFFICILE ÉQUILIBRE ET DE S'Y MAINTENIR.** Ce n'est pas le fait de vaincre comme de réussir à atteindre cet équilibre qui confère au bridge un intérêt sans cesse renouvelé.

En termes plus concrets, ce qu'il faut apprendre et développer, c'est bel bien un style de **jeu offensif** qui est basé sur l'**EXACTITUDE** des enchères.

Pour atteindre cet objectif plus pragmatique il faut apprendre à utiliser de façon judicieuse la DISQUALIFICATION DE LA MAIN avant ou après l'ouverture des enchères par les opposants, laquelle ouverture peut être JUSTIFIÉE ou NON. Pour arriver à rendre efficace et de bon aloi cette technique qui fait partie de l'art de savoir bien jouer au bridge, il est absolument nécessaire de tracer une ligne précise permettant de donner un "CONTENU" à l'enchère *Passé*.

#### PRINCIPE 1.5:1 OUVRIR AVEC UNE MAIN DANGEREUSE

**Il faut obligatoirement OUVRIR les enchères avec une main contenant 13 points, ou plus, quelque soit la DISTRIBUTION des cartes ou la POSITION du joueur.**

Ce principe exprime sans ambages qu'il serait de très mauvais goût de s'abstenir d'ouvrir les enchères avec une main contenant tout juste 13 points et une piètre distribution des couleurs et du pointage. Par contre, ce principe ne vaut que pour l'OUVERTURE DES ENCHÈRES.

Les règles pour ouvrir les enchères au niveau 1 et pour faire une surenchère d'ouverture au niveau 1 ou 2 (de premier tour) qui viennent d'être exposées ont permis de constater qu'il est possible de Passer *en connaissance de cause* quand une main ne contient pas le pointage suffisant ou, encore, *par la force des choses* malgré la possession d'un pointage d'au moins 13 points.

#### PRINCIPE 1.5:2 LA DISQUALIFICATION «DE JUSTESSE»

**Il y a disqualification de justesse quand il n'est pas possible d'OUVRIR ou de faire une SURENCHÈRE D'OUVERTURE (au premier tour) avec une main renfermant :**

→ 10–11 points et une suite cinquième spécifiée,

ou

→ 10–12 points et une ou deux suites quatrièmes spécifiées.

### PRINCIPE 1.5:3 LA DISQUALIFICATION «FORCÉE»

**Il y a disqualification forcée d'une main quand il n'est pas possible de faire une SURENCHÈRE D'OUVERTURE (au premier tour) avec une main renfermant au moins 13 points parce que les adversaires ont ouvert les enchères.**

Ainsi, ouvrir ou non les enchères avec une main juste à la limite inférieure, la *disqualification de justesse*, est une chose. Mais choisir de disqualifier *par la force des choses* une main possédant 13 points et plus (au lieu de faire une surenchère d'ouverture) sans gaspiller son jeu ou froisser les opposants (s'ils échouent leur contrat), est une toute autre technique qui exige aussi une approche rationnelle et particulière.

L'enchère *Passe* fait réellement partie de l'arsenal du bridge ! Cette enchère permet de façon surprenante d'améliorer la PRÉCISION DES ENCHÈRES d'où la nécessité absolue de savoir utiliser efficacement cette enchère étant donné qu'il y a de nombreuses conditions qui contraignent fréquemment à ne pas déclarer au premier tour.

Pour apprendre comment “transformer” l'enchère *Passe* en TACTIQUE OFFENSIVE, il faut d'abord connaître et comprendre la *surenchère d'ouverture de deuxième tour à la couleur* dont le but est de décrire les mains disqualifiées de justesse. Par la suite, il sera plus facile d'avoir une vision d'ensemble de la surenchère d'ouverture de deuxième tour à la couleur face aux mains disqualifiées de force ainsi que des surenchères d'ouverture de deuxième tour par un Contre et par Cue-Bid.

Voici les grandes lignes des deux classes de SURENCHÈRES D'OUVERTURE DE DEUXIÈME TOUR.

#### 1.5.1 DÉCLARER APRÈS AVOIR PASSÉ D'EMBLÉE

Les cartes sont données, vous êtes le premier à parler ou, encore, personne n'a ouvert les enchères avant vous et vous déclarez *Passe*. Vous venez de dire :  
“ *Je n'ai pas 13 points ni une main adéquate pour parler en tant qu'ouvreur.* ”

Prenons un exemple d'une déclaration fréquente mais dans deux contextes très différents. Dans les deux cas, le donneur ne peut ouvrir les enchères mais, au deuxième tour, il est cependant possible d'annoncer.

Ex. 1.5.1:1	1	2	3	4
a)	<b>Passe</b> <b>1 Co</b>	Passe ...	1 Tr ...	Passe ...
b)	<b>Passe</b> <b>1 Co</b>	1 Tr ...	Passe ...	Passe ...

Dans l'exemple **a)**, il est clair que le donneur n'affirme pas : “ *J'ai une couleur cinquième et entre 13 et 17 points* ”. Le contexte dans cette situation permet de donner à l'enchère 1 Cœur une signification tout à fait différente d'une surenchère d'ouverture. Le donneur (joueur # 1) n'a pas ouvert les enchères mais son partenaire l'a fait. Le joueur # 1 est donc devenu le *répondant* ce qui donne une signification particulière à son enchère, soit la possession d'au moins 4 cartes à Cœur et au moins 6 points. Cependant, après avoir **Passé d'emblée**, il est certain que SA MAIN NE PEUT POSSÉDER PLUS DE 13 POINTS, il n'y a pas d'exception possible.

Dans l'exemple **b)**, cela est très différent sauf pour ce qui est du pointage. Le donneur est en situation défensive et il est le premier de son équipe à faire une ANNONCE, c'est-à-dire une enchère différente de *Passe*. Même s'il y a eu la déclaration *Passe* en entrée de jeu, il est possible de faire une surenchère d'ouverture à la couleur au deuxième tour. Il est évident que cette surenchère d'ouverture ne peut posséder les mêmes exigences qu'une surenchère d'ouverture Standard à la couleur (au premier tour et sans saut).

**N.B.** Le terme DÉCLARATION et le terme ENCHÈRE sont considérés, pour des fins pratiques, comme *SYNONYMES* et ont un sens plus large qui **inclut le fait de Passer**. Une ANNONCE est une enchère différente de *Passe* qui peut être faite par **tout joueur en toutes situations**.

Ces deux exemples démontrent que le contexte d'une enchère doit être bien identifié dans un premier temps pour pouvoir attribuer la bonne signification à la déclaration annoncée.

Les déclarations du répondant et les redéclarations sont étudiées au Chapitre suivant. Ce qu'il faut retenir de ce simple exercice est le fait suivant : **la déclaration *Passé* crée de nouveaux contextes d'enchères**. Ce sont ces NOUVEAUX CONTEXTES d'enchères qui permettent de fabriquer littéralement de nouvelles significations pour les enchères.

### PRINCIPE 1.5.1:1 LA SIGNIFICATION D'UNE ENCHÈRE

**La signification d'une enchère est déterminée par le CONTEXTE où elle est déclarée.**

Ce principe d'allure très banal est la “pierre angulaire” du langage du bridge. C'est le contexte d'une enchère qui permet d'attribuer un sens particulier à une enchère.

Il peut y avoir **PLUSIEURS CONTEXTES DANS UNE SITUATION DONNÉE D'ENCHÈRES** ce qui permet d'améliorer le pouvoir descriptif, ou la signification, de la déclaration. Il faut donc apprendre à reconnaître spécifiquement les différents contextes qui se retrouvent dans **UNE** situation donnée d'enchères.

Par ailleurs, **UN MÊME CONTEXTE PEUT SE RETROUVER DANS PLUSIEURS SITUATIONS D'ENCHÈRES DIFFÉRENTES**. Ceci signifie que toutes ces enchères auront nécessairement une description commune concernant une condition spécifique.

Ainsi, toutes les surenchères d'ouverture de deuxième tour qui surviennent après une déclaration *Passé en entrée de jeu* renfermeront la signification suivante. Cette signification a deux volets. Le premier est le pointage et ce volet est **commun** à toutes les surenchères d'ouverture après un *Passé* d'emblée. Puis il y a un volet **spécifique** à ce contexte qui correspond à la distribution des cartes qui sera différente selon qu'il s'agisse d'une surenchère d'ouverture à la couleur, par Contre d'appel ou par Cue-Bid de surenchère.

**PRINCIPE 1.5.1:2 LE DÉNOMINATEUR COMMUN DES SURENCHÈRES  
D'OUVERTURE DE DEUXIÈME TOUR APRÈS UN PASSE  
EN ENTRÉE DE JEU**

**Le fait d'avoir Passé d'emblée affirme de façon absolue que le pointage de la main est inférieure à 13 points, ou 12 points avec une couleur spécifiée au moins cinquième, pour toute surenchère d'ouverture de deuxième tour.**

L'autre signification intrinsèque à la surenchère d'ouverture de deuxième tour à la couleur après avoir Passé d'emblée est spécifique à ce type de déclaration.

**PRINCIPE 1.5.1:3 LA SURENCHÈRE D'OUVERTURE DE DEUXIÈME TOUR  
À LA COULEUR APRÈS PASSE EN ENTRÉE DE JEU**

**Toute déclaration à LA COULEUR faite dans un contexte de surenchère d'ouverture de deuxième tour après un *Passé* d'emblée affirme la possession :**

- **d'une suite spécifiée au moins cinquième, ou équivalente,**
- **de 10 ou 11 points,**
- **un potentiel offensif (points non perdants et un singleton).**

Il n'y a pas de confusion possible avec une surenchère d'ouverture à la couleur faite au premier tour des enchères étant donné qu'elle ne peut évidemment pas être précédée d'une déclaration *Passé* au préalable. Cette surenchère d'ouverture à la couleur (de premier tour) est dite Standard parce qu'elle exige la possession d'une "main d'ouverture". Cette main d'ouverture Standard s'applique donc à une situation défensive mais ne peut évidemment pas être définie selon la convention d'Ouverture à la Majeure Cinquième. Mais, tout comme pour l'ouverture des enchères, cette main affirme aussi bien un potentiel offensif, défensif ou mixte. Ses exigences, qui ont été détaillées dans les principes **1.4:3, :4, :5**, ont comme caractéristiques principales la possession d'une couleur cinquième obligatoire qui peut être anonyme ou robuste selon le niveau des enchères et un pointage de 13 à 17 points.

Il en va très différemment pour une SURENCHÈRE D'OUVERTURE DE DEUXIÈME TOUR À LA COULEUR QUI DOIT OBLIGATOIREMENT ÊTRE DE NATURE **OFFENSIVE** à cause du faible pointage, c'est-à-dire posséder un atout de qualité avec au moins un singleton dans les autres suites ainsi que des points tous non perdants.

### 1.5.2 DÉCLARER APRÈS UN PASSE EN SITUATION DÉFENSIVE

Lorsqu'il y a déclaration d'un *Passe* **après** que les adversaires ont ouvert les enchères, la signification d'une surenchère d'ouverture au deuxième tour est un peu plus subtile.

Ainsi, le défenseur qui déclare *Passe* après une ouverture adverse et qui fait une surenchère d'ouverture (à la couleur, par un Contre d'appel ou un Cue-Bid de surenchère) peut posséder DEUX catégories de mains. Il peut posséder soit une **main disqualifiée de force**, donc de 13 points ou plus, ou soit une main de 10-12 points suffisamment bien construite pour mériter d'être annoncée au deuxième tour (**main disqualifiée de justesse**). Ce point semble banal mais il est la source de beaucoup de confusion et d'incompréhension.

Considérons d'abord la SURENCHÈRE D'OUVERTURE À LA COULEUR AVEC UNE MAIN DE 10-11 POINTS. On constate avec surprise que les deux contextes de surenchère de deuxième tour (*Passe* d'emblée et *Passe* après ouverture adverse) décrivent spécifiquement cette condition. Il est donc possible d'annoncer clairement une main ayant une couleur au moins cinquième spécifiée et 10-11 points aussi bien lors d'une surenchère d'ouverture à la couleur après avoir **Passé d'emblée** (V. Ex. 1.5.1:1 b) ci-dessus et 1.5.2:3 ci-dessous), ou lors d'une surenchère d'ouverture à la couleur **après avoir Passé en situation défensive** (V. Ex. 1.5.2:1 et :2 ci-dessous).

Examinons quelques situations concernant le deuxième contexte.

Ex. 1.5.2	1	2	3	4
:1	1 Co Passe	<b>Passe</b> <b>2 Pi</b>	2 Co ...	Passe ...

### 1.5 Compétitionner en « Passant »

---

:2	1 Tr	<b>Passe</b>	1 Co	Passe
	1 SA	<b>2 Ca</b>	...	...
:3	Passe	<b>Passe</b>	1 Tr	Passe
	2 Tr	<b>2 Co</b>	...	...

Ici, le joueur # 2, dans les deux premiers exemples, vient de faire une surenchère d'ouverture au deuxième tour mais après avoir Passé suivant l'ouverture des adversaires. Étant donné qu'il est obligatoire de posséder au moins 5 cartes pour toute surenchère d'ouverture, il est impossible que la main du joueur # 2 puisse receler plus de 11 points, sinon il aurait été possible de faire une surenchère d'ouverture à la couleur dès le premier tour. Après cette déclaration *Passe*, le joueur # 2 vient de dire très précisément : **“J'ai au moins 5 cartes d'atout avec deux GH (couleur spécifiée) mais j'ai seulement 10-11 points”**. En ayant Passé, dans un premier temps, après l'ouverture adverse, le défenseur en deuxième position a donné une “première” description de sa main et en reparlant il a fourni une signification encore plus précise sa main.

En conclusion, UNE SURENCHÈRE D'OUVERTURE DE DEUXIÈME TOUR À LA COULEUR DÉCRIT UNE MAIN DISQUALIFIÉE DE JUSTESSE aussi bien dans un contexte d'un *Passe d'emblée* ou d'un *Passe suite à l'ouverture adverse* (l'enchère *Passe* doit bien entendu être déclarée par le joueur annonçant la surenchère d'ouverture).

Ce fait étant acquis, regardons un instant les surenchères d'ouverture de deuxième tour par Contre d'appel et par Cue-Bid de surenchère.

Lorsque ces deux catégories de surenchères surviennent après un *Passe* d'emblée, il y a évidemment encore la certitude que le pointage de ces surenchères d'ouverture se situe entre 10 à 12 points.

Cependant quand la déclaration *Passe* a été annoncée après l'ouverture adverse (donc en situation défensive), toute surenchère d'ouverture de deuxième tour par un Contre d'appel ou par un Cue-Bid de surenchère peut correspondre soit à une disqualification de justesse **ou** une disqualification de force.

Ainsi, lorsqu'une surenchère d'ouverture de deuxième tour de la catégorie Contre d'appel ou Cue-Bid de surenchère est déclarée dans le contexte d'un *Passé* après l'ouverture adverse, le pointage ne peut être décrit précisément, il y a un **minimum de 10 points non perdants** et la **limite supérieure est non définie**.

**PASSER** est bel et bien une ENCHÈRE qui, grâce à son dynamisme, permet de compétitionner très activement pour obtenir un contrat ou en préparer la lutte.

Attention ! Déclarer en situation défensive, surtout après avoir Passé au préalable, n'est pas sans risques car les adversaires peuvent Passer et même Contrer pour la pénalité. Il faut donc avoir une bonne couleur et une DISTRIBUTION OFFENSIVE, c'est-à-dire avoir une *couleur courte* pour compenser le pointage plus faible.

Les trois catégories de surenchère d'ouverture au deuxième tour seront abordées spécifiquement dans d'autres sous-thèmes de ce Chapitre.

Le Thème **1.5** avait pour but de vous introduire à la défensive des enchères. Son objectif principal est de vous amener à la conclusion suivante :

### **La défensive d'enchères est une *CONTRE-OFFENSIVE*.**

La défensive d'enchères ne constitue donc pas une banale technique d'interférence synonyme de peur et d'incompétence comme son *sens historique* le laisse croire. Elle exige au contraire un incontestable savoir-faire et un indiscutable contrôle de soi.