

APPRENEZ!

LES BONS CONTRES FONT LES BONS AMIS [PARTIE 2]

Nous continuerons ce mois-ci l'étude des contres de la défense en nous intéressant à leur emploi par le joueur numéro 4, celui qui est placé devant l'ouvreur. Nous limiterons notre étude aux contres directs, c'est-à-dire aux situations où c'est la première fois que le numéro 4 a la parole.

LES CONTRES DU N°4

Il y a deux situations différentes, suivant que c'est le répondant qui a fait la dernière enchère (les contres "en sandwich") ou l'ouvreur (les contres de réveil). Commençons par ces derniers qui ne présentent aucune difficulté particulière.

I- Les contres de réveil

a) Après une ouverture de 1 à la couleur

O	N	E	S
	1♣(♦,♥,♠)	passé	passé
contre			

Il s'agit d'un contre d'appel dont les exigences sont atténuées d'environ 5 points par rapport au contre du numéro 2 :

- De 8 à 12-13 points avec une distribution adéquate, notamment en qui concerne la (ou les) majeure(s) non nommée(s).
- À partir de 13-14 points d'honneurs, il s'agit d'un contre "toutes distributions".

b) Après une ouverture de 1SA

Il montre, comme en intervention, un bicolore mineure-majeure. Là encore, il peut provenir d'une main assez faible puisqu'il faut répugner à laisser jouer l'ouvreur de 1SA lorsque l'on possède un singleton.

QUEST	O	N	E	S
♠ V1095		1SA	passé	passé
♥ 2	contre			
♦ AV1087				
♣ A94				

Une main typique pour l'enchère mais qui pourrait être plus faible, particulièrement si personne n'est vulnérable.

c) Après une ouverture de barrage

À moins d'avoir un jeu très fort, c'est la présence d'une courte dans la couleur du barrage qui sera l'élément déterminant. Il ne faut pas oublier que le passe du répondant peut cacher beaucoup de jeu et un misfit.

QUEST	O	N	E	S
♠ V95		2♠	passé	passé
♥ R1043	contre			
♦ AD5				
♣ D96				

Trois cartes à Pique, c'est trop.

QUEST	O	N	E	S
♠ A1087		4♥	passé	passé
♥ -	contre			
♦ D10972				
♣ A853				

La chicane à Cœur et les deux levées défensives sont de éléments déterminants pour vous manifester, même à ce palier.

II- Les contres en sandwich

Deux cas sont à étudier suivant que votre partenaire (le numéro 2) a fait ou non une enchère.

a) Le partenaire a passé

Quelle que soit la réponse naturelle du partenaire de l'ouvreur, le contre est d'appel et obéit aux mêmes critères qu'un contre du numéro 2. Les exigences de force et de distribution sont même un peu plus strictes, dans la mesure où, *a priori*, votre camp ne peut détenir plus de 23 points d'honneurs.

QUEST	O	N	E	S
♠ V5				
♥ R1097		1♦	passé	1♠
♦ A4	contre			
♣ RD1073				

D'appel pour les deux couleurs non nommées.

QUEST	O	N	E	S
♠ D75				
♥ R1097		1♠	passé	1SA
♦ AD53	contre			
♣ V2				

Un contre d'appel derrière l'ouvreur aurait déjà été discutable. Ici, avec trois cartes à Pique et un probable misfit adverse, une action ne s'impose vraiment pas.

Remarque

Si la réponse est artificielle (Stayman, Texas ou relais), le contre en sandwich est alors un contre d'entame montrant une couleur cinquième commandée en principe par deux honneurs au moins.

LES ENCHÈRES AU BRIDGE



PAR PHILIPPE CRONIER & MICHEL BESSIS

QUEST	O	N	E	S
♠ 105		1SA	passé	2♦
♥ D104	contre			
♦ RDV84				
♣ V86				

Vous souhaitez l'entame à Carreau à l'exclusion de toutes les autres. Le contre s'impose, même avec cette main faible.

III. Les contres après une intervention du partenaire

a) Après une intervention naturelle

Disons-le, ils sont, pour la plupart, tous d'appel mais revêtent des significations un peu différentes selon l'intervention et l'enchère du répondant. Rappelons que si le joueur numéro 4 fait une enchère naturelle alors que les trois autres joueurs ont parlé, il ne crée pas une situation forcing, sauf si toutes les enchères sont effectuées au palier de 1. En conséquence, le numéro 4 sera obligé de commencer par un contre avant d'annoncer sa couleur s'il a beaucoup de jeu.

QUEST	O	N	E	S
♠ ADV65		1♥	2♣	2♥
♥ 103	contre			
♦ A742				
♣ D5				

On dirait 2♠ avec l'As de Carreau en moins.

En général, le contre du numéro 4 est un appel aux couleurs non nommées et montre un minimum de 8-9 H.

QUEST	O	N	E	S
♠ 1087		1♦	1♥	1♠
♥ D5	contre			
♦ V95				
♣ AR842				

Quand trois couleurs ont été annoncées, le contre dénie le fit.

Remarque

Dans cette situation où les adversaires se soutiennent, le contre ne dénie pas le fit par trois cartes en possession d'une main trop forte pour un soutien au palier de 2. En effet, un cue-bid au palier de 3 garantirait un fit de quatre cartes.

QUEST	O	N	E	S
♠ D104		1♥	1♠	2♥
♥ 753	contre			
♦ RD5				
♣ A862				

Si Est dit 2♠, montrant une intervention faible, vous passerez. S'il dépasse ce palier, la manche pourra être tentée.

Cette signification d'appel aux couleurs non nommées est conservée si le numéro 3 annonce 1SA. Dans ce cas, le contre du numéro 4 montre un bicolore des deux autres couleurs avec au moins cinq cartes dans la couleur la plus chère.

QUEST	O	N	E	S
♠ AV987		1♦	1♥	1SA
♥ 102	contre			
♦ 8				
♣ R10752				

Ce contre peut permettre de retrouver un bon fit dans une couleur noire.

b) Après un contre d'appel

Sans entrer dans les détails, donnons quand même quelques principes à connaître.

- Si les adversaires se soutiennent, le contre est **d'appel** (recontre) :

- Pour les mineures si le fit est majeur.
- Pour les majeures si le fit est mineur.

QUEST	O	N	E	S
♠ V6		1♥	contre	2♥
♥ 954	contre			
♦ AD62				
♣ D1087				

QUEST	O	N	E	S
♠ R1072		1♦	contre	3♦
♥ V1085	contre			
♦ A5				
♣ 943				

Il y a une certitude de fit dans votre camp.

- Si le numéro 3 ne fait pas une enchère de soutien

Le contre est punitif. Il montre au moins quatre bonnes cartes dans la couleur annoncée et au moins 7-8H.

QUEST	O	N	E	S
♠ AV87		1♦	contre	1♠
♥ 105	contre			
♦ V842				
♣ D106				

Si vous aviez quatre cartes à Cœur, il serait facile de les nommer.

c) Le partenaire a fait un bicolore

Le contre est alors punitif puisque l'annonce est précise.

QUEST	O	N	E	S
♠ A1096		1♠	2SA	4♠
♥ D103	contre			
♦ 1032				
♣ 842				

Punitif : vous avez tous vos points dans les couleurs adverses.

LES PROBLÈMES

ENCHÈRES

Les contres du n°2

- 1.** ♠ R54
♥ 105
♦ D106
♣ RV1087

Personne vulnérable.

O	N	E	S
			1♦
passe 1♠ contre passe			
?			

A) 1SA
B) 2♣
C) 3♣
- 2.** ♠ R95
♥ R1084
♦ AD73
♣ V5

Tous vulnérables.

O	N	E	S
		2♠	passe passe
?			

A) Passe
B) Contre
C) 2SA
- 3.** ♠ A1072
♥ 3
♦ V95
♣ A7653

Est-Ouest vulnérables.

O	N	E	S
			1SA
passe 2♦ contre 2♥			
?			

A) Passe
B) 2♠
C) 3♣
D) 3♦
- 4.** ♠ 1087
♥ 94
♦ A53
♣ RD1062

Personne vulnérable.

O	N	E	S	
		1♦	1♥	1♠
?				

A) Passe
B) Contre
C) 1SA
D) 2♣
- 5.** ♠ AD1063
♥ 963
♦ 4
♣ D843

Nord-Sud vulnérables.

O	N	E	S
			1♥
1♠ 2♥ contre passe			
?			

A) Passe
B) 2♠
C) 3♣
- 6.** ♠ D82
♥ AV962
♦ R54
♣ 97

Tous vulnérables.

O	N	E	S
			1♣
1♥ 1SA contre passe			
?			

A) Passe
B) 2♦
C) 2♥
D) 2♠
- 7.** ♠ DV73
♥ R1074
♦ 9
♣ AD103

O	N	E	S
			1♦
contre 1♠ contre 2♦			
?			

A) Passe
B) 2♥
C) 2♠
- 8.** ♠ R865
♥ V4
♦ AD9
♣ A1042

O	N	E	S
			1♥
contre 2♥ contre passe			
?			

A) Passe
B) 2♠
C) 3♣

Il n'y a pas que les enchères dans la vie !

JEU EN FACE DU MORT

Problème 1

♠ D103
♥ AV
♦ RDV1073
♣ A2

	N	
O		E
	S	

♠ R62
♥ D73
♦ 854
♣ RV87

Contrat : 3 Sans-Atout. Est est intervenu à 1♠.
Entame : 8 de Pique.

Vous :

- a) Mettez le 10 de Pique et laissez passer le Valet.
- b) Mettez la Dame de Pique.
- c) Mettez le 10 et prenez le Valet de Pique du Roi.

Problème 2

♠ RV107
♥ AR73
♦ 4
♣ A652

	N	
O		E
	S	

♠ AD98
♥ 542
♦ AD763
♣ 8

Contrat : 6 Piques.
Entame : 2 de Pique.

Votre début de coup :

- a) As de Carreau, Carreau coupé, As-Roi de Cœur et double coupe.
- b) Carreau pour la Dame puis Cœur à blanc si la Dame de Carreau a fait la levée.
- c) Carreau pour la Dame, As de Carreau, As-Roi de Cœur et double coupe.

Problème 3

♠ R10
♥ A
♦ AD753
♣ ARDV2

	N	
O		E
	S	

♠ AV9762
♥ 942
♦ 42
♣ 105

Contrat : 6 Piques.
Entame : Roi de Cœur.

Vous prenez de l'As et jouez :

- a) Trèfle pour le 10 et Carreau pour la Dame.
- b) Trèfle pour le 10, Cœur coupé et Trèfle.
- c) 10 de Pique laissé filer.
- d) Roi de Pique et 10 de Pique laissé filer.



LES SOLUTIONS

LES ENCHÈRES AU BRIDGE

EXERCICES PRATIQUES

ENCHÈRES

Les contres du n°2

- Le contre en sandwich de votre partenaire est un contre d'appel et, à ce titre, vous devez y répondre comme à un contre en deuxième position. Sauter à 3♣, plus descriptif que la réponse de 1SA et probablement meilleur avec un fit sans doute neuvième.

3♣ = 5
1SA = 3
2♣ = 2
- Vous avez trois cartes dans la couleur du barrage adverse non soutenu. Cela sent très mauvais car votre partenaire ne peut à la fois être court à Pique et avoir du jeu. Soyez raisonnable, passez.

Passe = 5
2SA = 3
Contre = 1
- Attention, ce contre d'un Texas est un contre d'entame. Votre partenaire détient cinq beaux Carreaux. Dès lors, il est légitime de soutenir sa couleur avec trois Carreaux, deux As et un singleton.

3♦ = 5
Passe = 3
2♣ = 2
3♣ = 1
- 9 beaux points justifient que vous vous manifestiez. Si le répondant avait passé, vous auriez choisi 1SA. Ici, sans tenue à Pique et avec cinq beaux Trèfles, il est meilleur de contrer. Dire 2♣ montrerait plutôt six cartes.

Contre = 5
2♣ = 3
1SA = 2
Passe = 1
- Le contre est, dans un premier temps, un appel aux mineures. Mais avec une intervention aussi minimale, vous ne devez pas dépasser le palier de 2♣. Dire 3♣ promettrait *grosso modo* une valeur d'ouverture. Contentez-vous de 2♣.

2♣ = 5
3♣ = 3
Passe = 0
- Le contre de 1SA montre cinq cartes à Pique et au moins quatre cartes à Carreau. Il est donc clair de répondre 2♣. Notez qu'avec une plus jolie main et un quatrième Pique, il serait bien joué de sauter à 3♣.

2♣ = 5
2♦ = 3
2♥ = 2
Passe = 1
- Le contre est punitif. Est montre quatre cartes à Pique et quelques points. Avec un singleton à Carreau, il est tout à fait clair de ne pas passer sur 2♦. Dites 2♣, ne serait-ce que pour pousser les adversaires au palier de 3.

2♣ = 5
2♥ = 3
Passe = 2
- Le recontre après un fit adverse en majeure est un appel aux mineures. Annoncez donc votre mineure quatrième, de préférence à vos quatre cartes à Pique qui n'intéressent pas Est *a priori*.

3♣ = 5
2♣ = 3
Passe = 0

JEU EN FACE DU MORT

Problème 1

Mettez la Dame de Pique, ligne de jeu b).

	♠ D103 ♥ AV ♦ RDV1073 ♣ A2	
♠ 84 ♥ 98654 ♦ A62 ♣ 654	N O E S	♠ AV975 ♥ R102 ♦ 9 ♣ D1093
	♠ R62 ♥ D73 ♦ 854 ♣ RV87	

Vous visualisez facilement As-Valet-9 cinquièmes à Pique mais vous ne savez pas où se situe l'As de Carreau. S'il est en Est, vous pouvez fournir le 10 de Pique, prendre le Valet du Roi et votre Dame de Pique reste protégée. S'il est en Ouest, vous devez laisser passer le Valet pour couper les communications. Il existe une solution pour ne pas avoir à deviner : appelez la Dame de Pique ! Est doit prendre de l'As et ne peut jouer Pique sans vous livrer le 10.

Problème 2

Carreau pour la Dame, As de Carreau, As-Roi de Cœur et double coupe, ligne de jeu c).

	♠ RV107 ♥ AR73 ♦ 4 ♣ A652	
♠ 432 ♥ D6 ♦ V95 ♣ D10743	N O E S	♠ 65 ♥ V1098 ♦ R1082 ♣ RV9
	♠ AD98 ♥ 542 ♦ AD763 ♣ 8	

Vous avez quatre levées d'honneurs. L'entame à l'atout vous empêche de réaliser huit levées en double coupe. Pour parvenir au total requis de douze levées, la réussite de l'impasse à Carreau est de loin la meilleure chance. La taille de vos atouts vous assurent de ne pas être surcoupé, il ne vous restera plus par la suite qu'à encaisser vos levées d'honneurs avant de vous lancer dans la double coupe.

Problème 3

10 de Pique laissé filer, ligne de jeu c).

	♠ R10 ♥ A ♦ AD753 ♣ ARDV2	
♠ D54 ♥ RD1053 ♦ V9 ♣ 864	N O E S	♠ 83 ♥ V876 ♦ R1086 ♣ 973
	♠ AV9762 ♥ 942 ♦ 42 ♣ 105	

Il ne vous manque que la Dame d'atout qu'il suffit de concéder aux adversaires pour parvenir à vos fins. Malheureusement l'entame à Cœur a fait sauter l'As et vos perdantes à Cœur sont immédiatement encaissables par l'adversaire s'il prend la main à Pique... et qu'il n'y a plus d'atout au mort. Pour garder le contrôle, jouez le 10 de Pique laissé filer. Le Roi de Pique, le policier d'atout, veille au grain même si l'impasse rate.