

APPRENEZ!

LES BONS CONTRES FONT LES BONS AMIS [PARTIE 4]

LES CONTRES DU PARTENAIRE DE L'OUVREUR

Poursuivons notre série consacrée aux contres en nous intéressant cette fois aux contres à la disposition du partenaire de l'ouvreur après le premier tour d'enchères. Nous avons déjà traité des contres Spoutnik, il s'agit aujourd'hui d'illustrer l'emploi des contres dans la suite de la séquence.

Le partenaire de l'ouvreur est en position de contrer l'adversaire dans deux types de situation. Soit il contre une enchère du joueur placé immédiatement devant lui, dans le fil de la séquence. Soit il contre le joueur placé derrière lui, après deux passe, en situation de réveil. La signification de ces contres « de deuxième tour » dépend de l'enchère produite par le répondant au premier tour.

1- Le répondant a annoncé une couleur au premier tour

Commençons par nous intéresser au cas où **le répondant a annoncé sa propre couleur** au premier tour, soit naturellement, soit en utilisant un contre Spoutnik. La règle à adopter est alors particulièrement simple :

PRINCIPE

Quand le joueur placé devant lui enchérit au deuxième tour d'enchères, le contre du partenaire de l'ouvreur est toujours d'appel si ledit partenaire a annoncé une couleur au tour précédent.

Cette règle s'applique aussi bien au fil de la séquence qu'en réveil, aussi bien si l'intervenant était resté silencieux à son premier tour d'enchères :

O	N	E	S
		1♣	1♠
1♠	1♠	1SA	2♥
contre			

Que s'il s'était déjà manifesté au tour précédent :

O	N	E	S
		1♣	1♠
contre	1♠	2♣	2♠
contre			

Quand Sud répète ses Piques, Ouest doit avoir à disposition des enchères naturelles (3♣, 3♦ ou 3♥) qui soient non forcing et compétitives, c'est-à-dire faites pour ne pas

laisser jouer l'adversaire, sans volonté particulière d'aller plus loin. En conséquence, le répondant a besoin de disposer d'une enchère qui rende la séquence forcing quand il possède une main forte. Ce rôle va être assigné au contre, qui prend donc le sens d'un contre d'appel.

Quelles sont les conditions d'emploi de ce contre ? Pour obliger l'ouvreur à parler, il faut au répondant au moins 10-11H. Cette définition le rapproche des enchères artificielles forcing utilisées au second tour sans interférence adverse : troisième ou quatrième couleur forcing, 2♣ relais sur la redemande à 1SA de l'ouvreur. Par exemple :

OUEST	O	N	E	S
♠ AV973			1♣	1♠
♥ 104	1♠	1♠	1SA	2♥
♦ AV65	contre			
♣ D4				

Vous auriez dit 2♣ (Roudi) sans l'intervention. Après 2♥, il vous reste heureusement le contre d'appel.

Vous utiliserez aussi le contre avec une majeure sixième et un jeu de manche :

OUEST	O	N	E	S
♠ RD8632			1♣	1♥
♥ 83	1♠	1♠	2♣	2♥
♦ A104	contre			
♣ R2				

Cette fois, vous auriez annoncé 2♦ (troisième couleur forcing) sur 2♣. Ici, vous contre d'appel. Si votre partenaire n'annonce pas 2♠, dites 3♠ au tour suivant, votre enchère est devenue forcing alors qu'un saut direct à 3♠ sur 2♥ ne l'était pas.

Comment l'ouvreur doit-il réagir sur le contre ?

Bien souvent, le répondant contre pour tenter de découvrir un soutien de trois cartes dans la majeure qu'il a annoncée au premier tour. L'ouvreur aura donc pour priorité de donner le fit. S'il ne le peut pas, il annoncera les Sans-Atout avec un arrêt dans la couleur d'intervention ou, à défaut, donnera des précisions sur sa distribution. Ainsi, après :

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

L'ouvreur en Ouest annoncera :

- 2♠ avec : ♠V73 ♥6 ♦AD872 ♣RD96.

- 2SA avec ♠54 ♥R3 ♦RD1052 ♣AV73.

LES ENCHÈRES AU BRIDGE



PAR PHILIPPE CRONIER & MICHEL BESSIS

- 3SA avec ♠5 ♥AV4 ♦AD1083 ♣RD102, pour honorer ses 16 points.
- 3♣ avec ♠D6 ♥3 ♦ADV53 ♣RV1042, pour indiquer le bicolore 5-5.

Les contres de réveil du répondant

Tout ce qui vient d'être dit sur les contres "au fil de la séquence" s'applique quand le répondant est en situation de réveil.

O	N	E	S
		1♣	pas
1♠	2♥	pas	pas
contre			

Là encore, si le répondant contre, il s'agit d'un contre d'appel. Au palier de 2, le contre peut provenir d'une main à partir de 9 points, en particulier si elle détient une courte dans la couleur d'intervention. Par exemple, avec ♠R8742 ♥5 ♦A1062 ♣D85, Ouest doit préférer un contre de réveil à 2♠. D'une part, il évite ainsi de jouer 2 Piques en 5 et 1 si l'ouvreur est singleton à Pique, d'autre part, il peut permettre à l'ouvreur de transformer son contre d'appel en contre punitif. Rappelons en effet qu'après une intervention du joueur numéro 4, le contre de l'ouvreur est là encore un contre d'appel (le célèbre "contre de soutien"). S'il s'avère que l'ouvreur a des velléités de punir, sa seule façon d'obtenir sa pénalité est de passer sur l'intervention et de passer sur l'éventuel contre de réveil du répondant :

♠ R8742	N	♠ D
♥ 5	O	♥ AV108
♦ A1053	E	♦ R74
♣ D83	S	♣ A10642

O	N	E	S
		1♣	pas
1♠	2♥	pas	pas
contre	pas	pas	

Nord ne devrait pas échapper à deux ou trois levées de chute, alors qu'une manche est loin d'être assurée en Est-Ouest. Il serait dommage de ne pas bénéficier de l'opportunité fournie par l'adversaire.

Corollaire : la définition du cue-bid

Notons que le contre est une enchère très économique qui permettra à l'ouvreur de donner des précisions sur son jeu à un palier peu élevé. Il existe une autre enchère artificielle à la disposition du répondant : le cue-bid de la couleur adverse. Mais ce cue-bid place d'emblée les enchères au palier de 3, ce qui le rend difficile d'emploi. Du coup, on lui accorde une signification précise : il indique un jeu forcing de manche comportant un soutien d'au moins quatre cartes dans la couleur d'ouverture, sans cinq cartes dans la majeure répondue au premier tour. Ceci permet de poser deux principes de développement des enchères :

PRINCIPE 1

Quand le répondant possède cinq cartes dans sa majeure et au moins un espoir de manche, il doit commencer par contrer l'intervention de deuxième tour adverse.

PRINCIPE 2

Le cue-bid est alors l'indication d'un fit forcing de manche et constitue d'abord une demande d'arrêt vers le contrat de 3 Sans-Atout.

II· Le répondant n'a pas annoncé une nouvelle couleur au premier tour

Si le répondant, au premier tour, a fait une enchère à Sans-Atout, a soutenu l'ouverture, a surcontré un contre d'appel adverse ou même a passé, le contre n'est plus d'appel mais punitif. Le point commun de toutes ces enchères : la main du répondant est relativement bien définie en force. Il n'a donc pas besoin de trouver une nouvelle enchère pour donner un caractère impératif à la séquence et peut retrouver un contre punitif. Donnons quelques exemples de ces situations :

Le répondant a annoncé 1SA

OUEST	O	N	E	S
♠ RD95			1♣	1♠
♥ 1042	1SA	pas	pas	2♣
♦ A853	contre			
♣ 94				

Ce jeu devrait produire quatre levées contre le contrat de 2 Piques. Face à une ouverture plutôt régulière (Est a passé sur 1SA), la pénalité devrait être conséquente.

Le répondant a soutenu l'ouverture

Si les adversaires se manifestent alors que vous avez soutenu l'ouverture au premier tour, il faut que vous puissiez exprimer votre désir de les contrer punitif. Une situation typique de tournoi par paires :

OUEST	O	N	E	S
♠ D1083			1♥	pas
♥ R52	2♥	pas	pas	2♣
♦ 8743	contre			
♣ R4				

Sud n'a pas voulu vous laisser jouer 2 Cœurs, il faut punir son impudence. Si l'ouvreur détient un singleton à Pique et une ouverture plutôt minimale, il a le droit de revenir à 3♥, après tout.

Le répondant a surcontré

Le surcontre a tenté de mettre en place un processus de contre punitif d'adversaires dont le contre d'appel initial est mal tombé. Il est alors logique de considérer que tous les contres ultérieurs de la séquence seront punitifs.

LES PROBLÈMES

ENCHÈRES

Les contres du partenaire de l'ouvreur

- ♠ AV96
♥ R104
♦ V6
♣ A1063

Personne vulnérable.

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

A) Passe
B) 2♥
C) 2SA
- ♠ A73
♥ 76
♦ RV103
♣ RD92

Tous vulnérables.

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

A) Passe
B) 2SA
C) 3♣
- ♠ R7
♥ A752
♦ V72
♣ A1053

Nord-Sud vulnérables.

O	N	E	S
1♣	1♠	2♦	2♠
1♠	3♠	contre	contre
?			

A) Passe
B) 3SA
C) 4♦
- ♠ 53
♥ AV953
♦ D104
♣ R75

Personne vulnérable.

O	N	E	S
		1♣	1♣
1♥	1♠	1♠	1♠
?			

A) Contre
B) 1SA
C) 2♥
- ♠ R7
♥ AD103
♦ RD874
♣ 54

Tous vulnérables.

O	N	E	S
		1♦	1♦
1♥	2♣	1♠	1♠
?			

A) Contre
B) 3♣
C) 3♦
- ♠ 10
♥ AR32
♦ V75
♣ AV1063

Tous vulnérables.

O	N	E	S
1♣	1♠	1SA	2♠
1♠	1♠	1♠	1♠
1♠	1♠	1♠	1♠
?			

A) Passe
B) 3♣
C) 3♥
- ♠ AD743
♥ R1082
♦ DV3
♣ V

Tous vulnérables.

O	N	E	S
1♠	1♠	2♠	2♠
1♠	3♣	contre	contre
?			

A) Passe
B) 3♥
C) 3♠
- ♠ 6
♥ R1095
♦ R102
♣ AD853

Personne vulnérable.

O	N	E	S
		1♠	1♠
1♠	1♠	1♠	1♠
1♠	1♠	1♠	1♠
?			

A) Passe
B) Contre
C) 3SA

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

JEU EN FACE DU MORT

Problème 1

♠ AR7
♥ V6
♦ AD1092
♣ V104

Contrat : 4 Piques. Est a ouvert de 1♥.
Entame : 10 de Cœur pour l'As d'Est qui rejoue As et Roi de Trèfle.

O	N	E	S

Vous coupez et vous jouez :
a) As et Roi de Pique du mort.
b) Dame de Pique et Pique pour l'As.
c) Roi de Cœur et Cœur.

♠ D10542
♥ R742
♦ RV6
♣ 2

Problème 2

♠ DV93
♥ A7
♦ A932
♣ R97

Contrat : 3 Sans-Atout. Ouest est intervenu à 1♥ sur votre ouverture de 1♣.
Entame : Dame de Cœur (le 8 en Est). Vous prenez du Roi de votre main et vous jouez :

O	N	E	S

a) Le 5 de Pique vers Dame-Valet.
b) Le Roi de Pique.
c) Trois tours de Trèfle.

♠ R5
♥ R3
♦ R874
♣ A8632

Problème 3

♠ 962
♥ V8632
♦ A5
♣ V43

Contrat : 4 Piques.
Entame : 10 de Cœur pour le 2 du mort et le 4 d'Est.

O	N	E	S

Vous prenez de l'As et vous continuez par :
a) As-Roi de Pique et, si les Piques sont 3-1, Trèfle vers le Valet.
b) As de Pique, As de Trèfle et Trèfle vers le Valet.
c) Petit Trèfle vers le Valet.

♠ AR7543
♥ A
♦ R6
♣ A765



LES SOLUTIONS

ENCHÈRES

Les contres du partenaire de l'ouvreur

- 1.** Vous le savez maintenant, le contre d'Est est d'appel. Annoncez 2♥, car donner le fit avec trois cartes dans la majeure de votre partenaire est la priorité.

2♥ = 5
2SA = 3
Passe = 1
- 2.** Le deuxième contre d'Est est encore d'appel et vous devez vous décrire le mieux possible.

3♣ = 5
2SA = 3
Passe = 1

Votre enchère de ISA ne garantissait pas l'arrêt et vous pourriez le confirmer en annonçant 2SA. Mieux vaut quand même annoncer 3♣, le fit dans cette couleur est probable.
- 3.** Même si les adversaires réenchérissent au palier de 3, le contre du partenaire reste d'appel. Le renseignement le plus utile à lui fournir est votre arrêt à Pique, bien plus que le fit à Carreau. Dites 3SA.

3SA = 5
4♦ = 2
Passe = 1
- 4.** En contrant (d'appel) en réveil, vous obtiendrez de l'ouvreur un soutien s'il a trois cartes à Cœur ou une enchère à Sans-Atout s'il a l'arrêt à Pique. 2♥ promettrait six cartes.

Contre = 5
2♥ = 3
ISA = 1
- 5.** Le contre de réveil suggère cinq Cœurs. Ici, utiliser le cue-bid à 3♣ vous permet d'indiquer un jeu forçant de manche sans cinq Cœurs et avec le fit à Carreau. Attention, 3♦ ne serait pas forçant !

3♣ = 5
Contre = 3
3♦ = 1
- 6.** Pas de confusion ! Est a annoncé ISA au premier tour, son contre ultérieur à 2♠ est un contre punitif. Faites-lui confiance et passez.

Passe = 5
3♣ = 2
3♥ = 1

Vous apportez trois levées d'honneurs, la pénalité risque d'être conséquente.
- 7.** Une situation simple et importante : Est a annoncé son fit et sa force au tour précédent. Nord a pris un risque en réveillant, il est mal tombé, le contre est punitif et vous devez passer sans crainte.

Passe = 5
3♠ = 2
3♥ = 1
- 8.** Avec 12 points bien placés et le singleton à Pique dans l'ouverture, vous entrevoyez une chute conséquente au contrat de 2 Carreaux.

Contre = 5
Passe = 3
3SA = 2

Contrez (punitif après votre surcontre initial). Passer serait forçant mais pourquoi attendre ?

LES ENCHÈRES AU BRIDGE

EXERCICES PRATIQUES

JEU EN FACE DU MORT

Problème 1

Jouez Dame de Pique et Pique pour l'As, ligne de jeu b).

	♠ AR7 ♥ V6 ♦ AD1092 ♣ V104	
♠ V986 ♥ 105 ♦ 84 ♣ D7653	N O E S	♠ 3 ♥ AD983 ♦ 753 ♣ AR98
	♠ D10542 ♥ R742 ♦ RV6 ♣ 2	

Si les atouts sont 3-2, c'est terminé. Que faire en cas de partage 4-1 ? Commencer par jouer As et Roi de Pique vous laisse sans ressource si Ouest a quatre atouts. Et couper un Cœur ne vous donne que neuf levées. La solution ? Jouez Dame et As de Pique. Si quelqu'un défausse, jouez Carreau jusqu'à ce qu'il coupe, prenez le retour en main et jouez atout pour le mort afin de bénéficier de vos Carreaux maîtres.

Problème 2

Jouez le 5 de Pique vers Dame-Valet, ligne de jeu a).

	♠ DV93 ♥ A7 ♦ A932 ♣ R97	
♠ A86 ♥ DV1062 ♦ DV10 ♣ 105	N O E S	♠ 10742 ♥ 9854 ♦ 65 ♣ DV4
	♠ R5 ♥ R3 ♦ R874 ♣ A8632	

Affranchir deux Trèfles ne vous procure que huit levées, il faut passer par les Piques. Jouer le Roi de Pique vous oblige à faire ensuite trois levées dans la couleur, en espérant la chute du 10. Mieux vaut présenter un petit Pique en contretemps : Ouest a sans doute l'As pour son intervention. S'il le met, vous avez neuf levées. S'il vous laisse faire la Dame, vous passez à l'affranchissement des Trèfles !

Problème 3

Petit Trèfle vers le Valet, ligne de jeu c).

	♠ 962 ♥ V8632 ♦ A5 ♣ V43	
♠ V ♥ D1095 ♦ V98732 ♣ 92	N O E S	♠ D108 ♥ R74 ♦ D104 ♣ RD108
	♠ AR7543 ♥ A ♦ R6 ♣ A765	

Il ne faut pas concéder un atout (s'ils sont 3-1) et trois Trèfles (s'ils sont 4-2). Jouez d'abord Trèfle à blanc. Coupez le retour à Cœur, donnez un seul tour d'atout puis rejouez As de Trèfle et Trèfle. Au pire, le détenteur des quatre Trèfles peut faire couper un Trèfle à son partenaire (mais alors, vous ne perdrez plus d'atout). Sinon, rien ne vous empêchera de couper vous-même le dernier Trèfle au mort.