

LES REGLES DU JEU DE BRIDGE (5)

(suite)

Petits compléments : Contre et Surcontre

Certaines enchères ne vous ont pas encore été expliquées.

Contre :

Contre est une enchère dite « punitive ».

- Si l'adversaire vous paraît « exagérer » son contrat, et si vous pensez qu'il va chuter, vous pouvez produire l'enchère de CONTRE.
 - ▶ CONTRE entraîne l'augmentation importante des points encaissés pour la chute (voir barème plus bas).
 - ▶ Vous ne pouvez contrer, bien entendu, que si c'est un adversaire qui a parlé en dernier.
 - ▶ Vous pouvez contrer l'adversaire de droite, mais aussi l'adversaire de gauche s'il y a eu deux « passe ».
 - ▶ Contre relance les enchères, en redonnant la parole aux trois joueurs suivants.
 - ▶ S'ils passent tous les trois, on joue alors un contrat contré.
 - ▶ ATTENTION : Si l'adversaire réussit tout de même son contrat (cela arrive !), ses points de manche seront doublés, et il aura des points de bonus importants en cas de levées de « mieux » (dites aussi surlevées). S'il n'a annoncé qu'un contrat dit « partiel » (moins que la manche, 2♥ par ex.), le risque est de lui donner la manche s'il gagne tout de même (il marquera 2♥ x 2 = 4♥ !). Ce dernier score est en effet marqué en bas, dans les points de manche.

Surcontre :

Contre est une surenchère accordée à l'adversaire contré. Elle signifie : « désolé, cher adversaire, je vais réussir mon contrat quand même, malgré votre contre ».

- Si vous pensez que le CONTRE de votre adversaire est abusif et que vous allez gagner tout de même, vous pouvez produire l'enchère de SURCONTRE, soit immédiatement, soit après deux « passe ».
 - ▶ SURCONTRE entraîne l'augmentation encore plus importante des points encaissés pour la chute (voir barème plus bas).
 - ▶ Vous ne pouvez surcontrer, bien entendu, qu'après un CONTRE.
 - ▶ Surcontre relance les enchères, en redonnant la parole aux trois joueurs suivants.
 - ▶ S'ils passent tous les trois, on joue alors un contrat surcontré.
 - ▶ ATTENTION : Si l'équipe surcontrée réussit son contrat, ses points de manche seront quadruplés, et il aura des points de bonus encore plus importants en cas de surlevées. S'il n'a annoncé qu'un contrat dit « partiel » (1♠ par ex.), le gain de la manche peut lui être assuré (il marquera 1♠ x 4 = 4♠ !).

La MARQUE (1) : la manche, la partie

Chapitre essentiel que vous devez connaître par cœur, trop de joueurs de bridge s'en désintéressant alors que seule sa connaissance permet de comprendre les « risques » que l'on prend à l'enchère.

- Points marqués pour chaque levée déclarée et gagnée :
 - ▶ Atout ♣ et ♦ (couleurs mineures) : 20 points
 - ▶ Atout ♥ et ♠ (couleurs majeures) : 30 points
 - ▶ Sans Atout (SA) : 40 points (1^{ère} levée) puis 30 points (les suivantes).
- Ces points sont marqués dans la partie réservée aux points de manche, sous la ligne transversale.
- Une manche est gagnée quand l'une des paires en présence a marqué ou accumulé 100 points au moins.
- La PARTIE se joue en 3 manches (1^{ère} manche, « revanche » et « belle »). Si deux manches sont gagnées par la même équipe, la partie s'arrête (comme au tennis).
- Les feuilles de match de PARTIE LIBRE se composent souvent de 3 colonnes, elles-mêmes divisées en deux colonnes, permettant de jouer trois parties complètes, chaque joueur étant successivement associé aux trois autres. On obtient ainsi un score individuel pour chaque joueur.

Principe :

CONTRE et SURCONTRE multiplient les pénalités de chute et les primes de gain.