

Contre : appel ou punitif ? (1)

(Les expressions *en italique* font l'objet d'un cours dans le site).

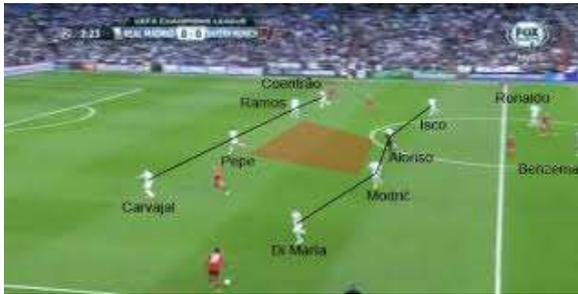


Figure 1 : Au football aussi, le contre est payant

« Contre », abrégé de « je contre », est, dans la règle du bridge, une enchère punitive qui double les points et les levées d'un contrat réussi, et qui sanctionne sévèrement les contrats chutés. Cependant, depuis longtemps, on s'est rendu compte que *contrer* ne servait à rien dans de très multiples circonstances, par exemple directement derrière une ouverture. On a

donc « récupéré » ces *contres* pour en faire des conventions. L'étude des *contres* est un chapitre

passionnant du bridge qui donne parfois lieu à d'importantes disputes à la table : tel ou tel *contre* est-il punitif ou conventionnel, c'est-à-dire d'appel ou informatif ? Qui ne s'est déjà trompé sur la signification d'un *contre* de son partenaire ? Qui, un jour, n'a pas su utiliser un *contre* qui aurait décrit la main beaucoup mieux la main que l'enchère produite ?

Philippe Lanceau a publié il y a quelques années un très bon livre, très complet sur la question : « Bridge, *contres* punitifs ou non punitifs ». On trouve cet ouvrage chez Goto Bridge. L'auteur propose de faire le point sur l'ensemble des *contres* (et *surcontres*) que l'on peut être amené à utiliser. Il espère qu'un millier d'exemples et exercices et près de 300 séquences d'enchères, une fois bien assimilés, vous permettront de ne plus (trop) vous tromper lorsque vous, ou votre partenaire, déposerez un carton rouge sur le tapis. C'est dire que je n'ai pas la prétention ici de vous donner de recette miracle ! Mais, comme d'habitude, je vais essayer d'esquisser les grandes lignes du raisonnement, de décrire quelques circonstances très courantes mais parfois trompeuses, de façon à vous aider à réduire le nombre inévitable de pataquès qui se produiront tout de même. Bien entendu, rien ne remplace l'étude sérieuse de tous les cours, et ils sont nombreux dans ce site, qui, au passage, mentionnent l'utilisation de *contre* ou *surcontre*.

Une réflexion tout d'abord qui me vient de mon expérience à la table. Le *contre* (punitif) est loin d'être suffisamment utilisé, et les bons joueurs, qui ont fait monter les enchères dans une situation compétitive, sont amenés trop facilement à jouer des contrats non *contrés* alors qu'ils s'attendaient à l'être. De ce fait, *contre* une manche, ils sont gagnants même avec des chutes spectaculaires ! En effet, en jouant par exemple 5♣ en « sacrifice » *contre* une manche à 4♠ certaine en face, qui aurait donné aux adversaires 620 points, il faudrait que ces adversaires réussissent à leur infliger 7 de chute vulnérables pour faire mieux que la manche, ou même 13 de chute non vulnérables. Ce n'est même pas la peine de jouer ! On dit dans ce cas-là que 5♣ est joué « gratuitement ». Je me sens maintenant obligé de rabâcher 2 notions qui sont pourtant des évidences, la seconde découlant de la première : 1°) On ne peut pas jouer au bridge si on ne connaît pas la *marque*, et singulièrement les points que rapportent, versus une manche ou un donne partielle, les levées de chute adverses, non *contrées* et *contrées* ; 2°) On ne peut pas laisser jouer impunément les adversaires qui ont surenché *contre* vous en enchères compétitives.

Développons un peu cette notion, car les fautes sont vraiment trop fréquentes. Bien évidemment, à la fin d'enchères compétitives, au niveau de 3 ou de 4, si vous *contrez*, ce *contre* est toujours 100% punitif (même si parfois, votre partenaire peut vous « l'enlever » en surenchérisant). Quand faut-il *contrer*, quand faut-il laisser jouer ? Rappel : le niveau jusqu'auquel vous devez vous défendre est donné par la Loi des atouts (JR Vernes, voir *Principe des enchères compétitives*) que vous devez donc connaître, sachant que je vous conseille, en l'absence d'autre argument, de baisser ce niveau d'un cran en cas de

vulnérabilité défavorable, et dans le cas contraire de l'augmenter d'un cran. La loi sera utilisée telle quelle à vulnérabilité égale. Il y a maintenant 3 situations, selon que l'on est majoritaire en points (à partir de 22H contre 18H), minoritaire, ou enfin que l'on n'en sait rien (attaque-défense) ou à égalité (19 à 21H contre 21 à 19H). Majoritaire en points, si on vous enlève votre manche ou même votre contrat partiel, contrez systématiquement (ou, si vous préférez vraiment jouez au niveau supérieur, gagnez votre contrat !). Minoritaire en points, en dessous de 18H contre 22H, si vous êtes montés au « taquet » de la loi de Vernes, laissez jouer sans contrer, vous avez rempli votre devoir. Si l'on n'en sait rien, vous devez impérativement choisir entre surenchérir (et perdre éventuellement) et contrer. Il ne peut pas être question de passer et de laisser l'adversaire jouer « gratuitement ». Bien sûr, vous risquez de temps en temps de donner un très bon coup et même un top plein aux adversaires. Sachez qu'à la longue, statistiquement, vous êtes gagnant si vos contres sont efficaces 3 fois sur 5 seulement et donc qu'ils aident les adversaires 2 fois sur 5. Et en plus, comme le disait le regretté Claude Delmouly (dit « le Professeur »), ces *contres* vous feront respecter par vos adversaires.

Une remarque au passage : le *contre* que je viens de décrire (à partir de 19H dans la ligne) n'a rien à voir avec la qualité de la main du contreur. Les excuses du genre « mais je n'avais rien pour contrer, aucune levée de défense ! » n'ont pas cours puisqu'on est en enchères compétitives de couleurs fittées, et qu'on n'a pas le droit de laisser jouer impunément.

Précisons tout de même un point important. En match par paires, observez complètement les principes ci-dessus, même pour les contrats partiels, et même au niveau de 2 (principe : surenchère ou contre, pour lutter contre le fameux « 110 », score partiel correspondant à 2 en majeure ou 3 en mineure : voir les cours). En revanche, en match par 4, le risque est très grand lors d'un contrat partiel de donner une manche au déclarant s'il gagne son contrat contré. On ne contre donc un partiel que si l'on est sûr de faire chuter.

En pratique, qui doit contrer, une fois que le contrat final des adversaires est atteint, le premier joueur à passer ou le dernier ? De toute façon, si le premier a passé, le dernier doit contrer systématiquement dans les conditions décrites plus haut, donc lorsqu'on n'est pas nettement minoritaire en points, car il n'a d'autre alternative que de contrer ou surenchérir. Dans un certain nombre de cas, le joueur à la gauche du dernier enchérisseur aimerait que son partenaire n'aille pas plus loin, par exemple parce qu'il a des levées de défense et qu'il craint une « crème renversée ». Dans ce cas, il *contre* lui-même sans attendre. Et ce contre « direct » (et non en position de réveil) signifie précisément : « Partenaire, je ne désire pas te voir surenchérir ». S'il ne sait pas quelle attitude adopter, il peut passer en faisant confiance à son partenaire, car il a la certitude que, lui, il contrera ou surenchérira : le « passe » de ce joueur est ce que l'on appelle un passé forcing.

Bien entendu, le contre final, punitif, relance les enchères pour un tour ! Mais le partenaire du contreur n'enlèvera presque jamais ce *contre*. Cependant, s'il a des éléments pour penser 1°) que les adversaires vont gagner ET 2°) que la chute de sa ligne peut encore être augmentée, il peut le retirer en surenchérissant. Ce cas de figure peut se produire notamment si ce joueur a un jeu très faible en points d'honneurs, qui a été considérablement revalorisé par la distribution sans que son partenaire le sache. Celui-ci aura alors contré peut-être intempestivement. On dit alors que (attention à ce paradoxe apparent) « plus on est faible, plus on peut enlever le contre de son partenaire » !

Une recommandation, en face d'un *contre* qui arrive de la part de votre partenaire comme « un cheveu sur la soupe », à un assez haut niveau, à partir de 3♣, par exemple, parfois à partir de 2♥, alors que les adversaires enchérissaient tranquillement tout seuls jusque-là. Reprenez soigneusement les enchères précédentes, examinez bien votre main, et posez-vous les questions suivantes : est-il possible que ce soit un appel pour les couleurs non nommées ? Dans ce cas, pourquoi mon partenaire n'a-t-il rien dit jusqu'à

présent ? Si vous répondez « non, il est peu probable que ce puisse être un appel », alors peut-être veut-il punir ? Un bon élément d'orientation est l'existence ou non de la couleur d'atout adverse dans votre main. Si vous avez 3 ou 2 atouts, il ne peut vouloir punir (il est très rare de pouvoir punir réellement sans au moins quatre atouts dont deux levées certaines), c'est donc un contre d'appel. Si au contraire, vous êtes court (singleton ou chicane à l'atout), il est fort possible que le contre soit punitif. Prenez alors votre décision : passez.

En résumé de ce qui précède : les *contres* à des niveaux élevés, lorsqu'il surviennent après plusieurs tours d'enchères (au moins deux tours complets), sont presque toujours punitifs, qu'il s'agisse d'enchères compétitives ou dans le silence adverse. N'oubliez pas, évidemment, même si vous avez été silencieux jusque là, de contrer si les adversaires ont un fit exprimé et que votre distribution laisse prévoir une chute évidente (répartition 5-0 des atouts, par exemple, ou bien 4 beaux atouts avec 2 levées quasi-certaines). Cependant, n'oubliez pas non plus (voir les cours) que le contre de deux adversaires qui viennent de se fitter est un contre d'appel. Par exemple, si vous avez 5 cartes à ♠, lorsque la séquence adverse a été 1♠-3♠, votre *contre* est d'appel et indique une courte à ♠ ! Comment votre partenaire peut-il savoir si vous ne cherchez pas à punir ? Tout simplement, parce que les partenaires viennent de se fitter et qu'il n'y a pas eu deux tours d'enchères au moins avant votre *contre* (voir plus haut). Attention, donc, à ne pas confondre tout ! Avec 5 cartes à ♠ et la courte séquence évoquée, une seule attitude : passe (voir la suite : passe-trappe) !

Les *contres* des premiers tours d'enchères : Vous avez maintenant compris que tous les *contres* des premiers tours d'enchères sont d'appel (sauf quand ils contrent une enchère artificielle, 2♣ fort indéterminé ou Stayman par exemple). Ces *contres* d'appel font l'objet de nombreux cours : *Contre d'appel (1)*, *Contre d'appel (2)*, *Les Réveils (2)*, etc. L'inférence immédiate de ces notions de contre d'appel, beaucoup trop souvent oubliée par les débutants, est que l'on ne peut plus contrer punitivement à un bas niveau, l'appel étant justement destiné à faire parler son partenaire ! Combien de fois voit-on encore (seulement des débutants, bien entendu), après l'ouverture, l'adversaire de gauche contrer avec 4 ou 5 beaux atouts espérant que son partenaire « prendra le contre comme punitif ! » ? La suite des enchères est irrémédiablement gâchée pour l'intervenant malencontreux ! Aujourd'hui, dans le bridge moderne, si vous voulez punir à bas niveau (ce qui est possible et même fréquent), la seule façon de faire est de passer, en espérant que votre partenaire va lui-même contrer, vous permettant de passer à nouveau (« passe-trappe » ou « passe Blanche-Neige », ou encore « contre muet »). Ceci permet de rappeler 2 conséquences essentielles du contre d'appel moderne : 1°) On doit pouvoir accepter toutes les autres couleurs comme réponse du partenaire et donc être court (2 cartes maximum) dans l'ouverture ; 2°) Lorsqu'on est long dans la couleur d'ouverture (à partir de 3 ou 4 cartes), il est courant de devoir passer avec 15H ou même plus, parfois 17H. Après une ouverture d'1♠, il est bien joué de passer avec ♠ARV84 ♥R8 ♦A853 ♣D6. D'ailleurs, que dire ? 1SA serait une très mauvaise affaire, car nous savons d'avance que les beaux ♠ que nous avons ne nous donnerons que 3 levées. Même si le partenaire nous apporte 4 ou 5 points – ce serait déjà bien ! –, 1SA est voué à l'échec ! Attendons (ou plutôt espérons) le *contre* de réveil du partenaire, sur lequel nous passerons à pieds joints, transformant ce contre d'appel en contre punitif.

Nous nous arrêterons ici pour aujourd'hui, sachant que la matière est tellement dense que vous aurez certainement bientôt une suite. Il sera bon en effet, de rappeler un certain nombre d'autres grands principes, si souvent oubliés. Bons tournois !