



Alain Lévy.

Contre vents et marées,
notre valeur sûre,
votre référence.

→ L'ENCHÈRE DU MOIS

UTILISER ET SE DÉFENDRE CONTRE LE SURCONTRE

ON PEUT RÉPERTORIER TROIS DÉFINITIONS DIFFÉRENTES DU SURCONTRE : SOS, PUNITIF ET INFORMATIF. IL RESTE À SAVOIR LES DIFFÉRENCIER EN FONCTION DES SITUATIONS, CE QUI N'EST PAS UNE MINCE AFFAIRE...

Notre étude se limite aux premiers tours d'enchères, donc à l'emploi du surcontre à bas palier. Les situations d'emploi du surcontre sont très variées et je n'ai malheureusement pas de recette magique pour reconnaître immédiatement le message envoyé par le surcontre.

Voici trois pistes à suivre :

- ✓ Le surcontre d'une main faible est SOS.
- ✓ Le surcontre d'une main forte est punitif.
- ✓ Le surcontre d'une main imprécise est informatif.

Mais ces principes ne couvrent pas tous les cas, ils sont même souvent mis en contradiction. Je vous

propose d'utiliser votre intelligence pour comprendre le message envoyé dans les nombreux exemples qui vont suivre. Je suis convaincu que la pédagogie par l'exemple est le meilleur moyen de progresser.

Bien jouer au bridge ce n'est pas apprendre, c'est comprendre.

Ah ! J'oubliais. C'est évident mais mieux vaut le rappeler. Un surcontre suit toujours un contre, directement ou après deux passe. La nature de ce contre a également une influence sur l'interprétation du surcontre.

A · Le surcontre SOS

Il suit toujours un contre punitif. **Attention !** Ceci ne veut pas dire qu'après un contre punitif tous les surcontres sont SOS (tous les chiens sont des animaux, tous les animaux ne sont pas des chiens !). Il est souvent exprimé par le partenaire de celui qui a été contré punitif, à la recherche d'un contrat moins onéreux, mais aussi par celui qui a été pris au piège. Ces situations nécessitent une mise au point technique avec le partenaire. Voici ce que je vous conseille de jouer dans chacune de ces situations.

*Il y a trois sortes de
joueurs de bridge :
ceux qui savent compter
les mains et ceux qui
n'y arrivent pas.*

①

Sud	O	N	E
1♦	1SA	contre	surcontre

Le plus mauvais contrat est 1 Sans-Atout contré. 16H d'un côté, entre 0 et 3 de l'autre, aucune communication entre les deux jeux, un contrat à la couleur génère plus de levées, parfois il est même impossible à contrer, même si un fit huitième n'est pas découvert.

PREMIER CONSEIL

Ne jouez pas de Texas dans cette situation, vous doublez les enchères de l'adversaire pour soit vous contrer soit retrouver un fit.

Sud	O	N	E
1♦	1SA	contre	?

- ▶ Surcontre → au moins deux couleurs quatrièmes.
- ▶ Passe → exactement 4-3-3-3.
- ▶ 2♣(♦♥♠) → cinq cartes, naturel.

Remarque : retrouver le contrat de 2 Carreaux est fréquent, le fit huitième pratiquement assuré.

Après le surcontre : Le camp essaie de retrouver un fit huitième par la technique du Baron.

Exemple :

♠ R5 ♥ AV5 ♦ R1087 ♣ AD93	N O S E	♠ 984 ♥ 10632 ♦ V952 ♣ V7
------------------------------------	------------------	------------------------------------

Sud	O	N	E
1♦	1SA	contre	surcontre
pas	2♣	pas	2♦

Vous êtes sortis d'affaire. L'adversaire a un fit huitième à Pique, pas sûr qu'il le retrouve. Signalons au passage que, le contre n'étant pas autoforcing, vous pouvez parfois jouer 2 Carreaux en paix.

②

Sud	O	N	E
1♦	1SA	contre	pas
pas	surcontre		

Le joueur n°2 ne veut pas jouer 1 Sans-Atout contré en face d'une distribution 4-3-3-3. Il a lui-même deux couleurs quatrièmes (avec une main 4-3-3-3, il passerait), préfère jouer un contrat à la couleur à sept atouts, parfois non contré si la couleur est répartie 4-3-3-3, ou trouver un miraculeux fit huitième. La séquence repart en "Baron".

③

Sud	O	N	E
1♦	1♠	pas	pas
contre	pas	pas	surcontre

Le joueur n°3 a transformé le contre de réveil en contre punitif avec cinq cartes à Pique de bonne qualité. Le surcontre accepte plus ou moins les trois autres couleurs. Exemple :

♠ 8
♥ V10862
♦ 953
♣ R954

④

Sud	O	N	E
1♦	contre	pas	pas
surcontre			

Le joueur n°4 a transformé le contre d'appel en contre punitif avec une longueur cinquième ou même sixième et des atouts liés. Louvreur doit se sauver pratiquement systématiquement. Exemple :

♠ R64
♥ D95
♦ AD63
♣ R83

Récemment, un joueur de première série majeure a préféré prendre sa chance et passer sur 1 Carreau contré, prétextant qu'il n'avait pas d'autre couleur quatrième. Sur l'entame automatique à l'atout, il a fait deux levées en face de ♠83 ♥743 ♦52 ♣D107542.

⑤

Sud	O	N	E
1♠	pas	pas	contre
pas	pas	surcontre	

Situation identique à la précédente. Le joueur n°2 a transformé le contre de réveil, les atouts sont derrière cette fois, il faut se sauver de ce guépier.

⑥

Sud	O	N	E
1SA	contre ^(*)	surcontre	

(*) Punitif.

Votre adversaire joue le contre punitif basé sur une longueur maîtresse. Vous pouvez gagner une manche à la couleur, pourquoi pas un chelem, et chuter 1 Sans-Atout. Vous ne devez jamais jouer 1 Sans-Atout contré. Dans une épreuve de Sélection lointaine, une paire renommée, mais qui n'avait pas travaillé la question, a joué 1 Sans-Atout surcontré moins un avec 7 Cœurs sur table ! Le joueur n°2 avait sept Carreaux maîtres, le répondant a surcontré punitif, faute de système adapté, avec :

♠ **AV95**
♥ **RD1063**
♦ -
♣ **RD85**

DEUXIÈME CONSEIL

Continuez à jouer votre système de réponse à l'ouverture de 1SA, Stayman et Texas, après une intervention par contre, en l'adaptant à la signification du contre.

✓ Si le contre est punitif
- **Surcontre** : SOS avec une mineure cinquième. Louvreur répond 2♣, le répondant passe avec les Trèfles, corrige à 2♦ avec les Carreaux. Exemple :

Ouest

	S	O	N	Est
♠ 10				1SA
♥ 9852				
♦ D10874	contre	surcontre	passe	2♣
♣ D64	passe	2♦		

Dans la pratique, le joueur n°2 enchérit le plus souvent sa couleur librement sur 2♣, ici probablement 2♠.

- **Passe** : forcing, initie un processus Baron pour retrouver un soutien 4-4.
- **2♣** : Stayman.
- **2♦, 2♥, 2♠, 2SA** : Texas (2♠ = Texas Trèfle, 2SA = Texas Carreau, vous n'allez pas jouer 2 Sans-Atout ou 3 Sans-Atout quand vous êtes contré à 1 Sans-Atout !).

✓ Si le contre est conventionnel, mineure-majeure par exemple, le surcontre montre 8+H réguliers. Exemple :

Ouest

	S	O	N	Est
♠ A1053				1SA
♥ 103				
♦ RV93	contre ^(*)	surcontre		
♣ 1083				

(*) Mineure-majeure.

⑦

Sud	O	N	E
1SA	contre ^(*)	passe	passe
surcontre			

(*) Punitif.

Obligatoire. Démarre le processus de Baron, un réveil par 2♣ ou 2♦ promettant cinq cartes.

B · Le surcontre punitif

Il suit un contre punitif. Il demande de jouer ce contrat. Le partenaire peut enlever, en connaissance de cause.

①

	S	O	N	Est
				1SA
	passe	2♣	contre	surcontre

Louvreur souhaite jouer 2 Trèfles surcontré, il a cinq cartes à Trèfle de bonne qualité bien situées derrière le contre, il connaît au moins 8H chez le répondant. Réaliser huit levées, même en perdant trois levées d'atout, est un bon pari. Le répondant passe avec deux cartes, enlève avec chicane, juge ses cartes avec un singleton. Exemple :

Ouest

	S	O	N	Est
♠ A10954				1SA
♥ A953				
♦ R102	passe	2♣	contre	surcontre
♣ 3	passe	passe		

Vulnérable, le score de +1160 (avec une levée supplémentaire) se profile à l'horizon.

Remarque

Les réponses au Stayman sont sensiblement mo-

difiées par le contre punitif. Le camp de l'ouvreur doit faire jouer le contrat par la main du répondant, mettre le joueur qui a contré à l'entame. Il y a plusieurs systèmes construits dans cette optique. En voici un, dans lequel la nomination des majeures est inversée :

S	O	N	Est
			1SA
pas	2♣	contre	?

- ▶ Passe → pas de majeure quatrième, tenue à Trèfle à vérifier.
- ▶ 2♦ → naturel, sans bonne tenue à Trèfle.
- ▶ 2♥ → quatre cartes à Pique, inversion.
- ▶ 2♠ → quatre cartes à Cœur, inversion.
- ▶ 2SA → pas de majeure, les Trèfles sont bien tenus.
- ▶ 3♣ → les deux majeures.

Dans le même esprit :

S	O	N	Est
			1SA
pas	2♣	contre	pas
pas	?		

- ▶ 3♥ → cinq Cœurs et quatre Piques.
- ▶ 3♠ → cinq Piques et quatre Cœurs.

②

S	O	N	Est
			2SA
pas	3♣	contre	sur

Exactement dans le même esprit, il faudra réaliser neuf levées pour justifier la prise de risque.

③

S	O	N	Est
			1SA
pas	3SA	contre(*)	sur

(*) Demande l'entame à Pique.

Est tient deux fois les Piques, ne veut pas que le répondant dégager avec deux petites cartes à Pique. Exemple :

- ♠ RV8
- ♥ R3
- ♦ RD1096
- ♣ A64

Est a contré 3SA avec AD1097 à Pique et un As, un pari raisonnable.

Dans cet esprit, l'ouvreur doit passer avec une tenue à Pique et dégager de lui-même sans tenue.

④

S	O	N	Est
			1♠
pas	2♠	pas	pas
contre	sur		

Maximum de l'enchère de 2♠, mais avec des valeurs défensives. Initie un processus punitif avec les moyens du bord. Attention, ce surcontre n'est pas autoforcing. Exemple :

Ouest

- ♠ V108
- ♥ A1087
- ♦ 104
- ♣ A983

S	O	N	Est
			1♠
pas	2♠	pas	pas
contre	sur		

C · Le surcontre informatif

Il permet de donner des renseignements complémentaires sur la force ou la distribution. Les situations sont nombreuses. Voici les plus fréquentes, celles que vous devez connaître.

①

S	Ouest	N	E
	1♦	pas	1♠
contre	sur		

Le surcontre exprime, *a priori*, un soutien de trois cartes à Pique, dans une ouverture non minimale, et remplace le contre d'une intervention naturelle. Exemple :

- ♠ RD5
- ♥ 2
- ♦ AD982
- ♣ R1062

②

S	O	Nord	E
		1♦	1♠
contre	sur		

Dénie un soutien de trois cartes à Pique, exprimé par un cue-bid à 2♦. Montre un honneur second à Pique, renseignement très utile pour entamer, mais pas dans une main nulle.

Exemple :

♠ **R5**
♥ **A65**
♦ **1032**
♣ **V10853**

③

S	Ouest	N	E
	1SA	passé	2♦
contre	surcontre		

Montre un soutien de trois cartes à Cœur, mais une main avec laquelle on ne veut pas recevoir l'entame. Exemple :

♠ **AD95**
♥ **D107**
♦ **V63**
♣ **AD2**

Et, pour clore le sujet :

S	Ouest	N	E
	1SA	passé	2♦
contre	?		

- ▶ Passe → deux cartes à Cœur.
- ▶ 2♥ → trois cartes à Cœur, reçoit l'entame à Carreau avec plaisir.
- ▶ 3♦ → quatre cartes à Cœur, transfère le transfert !
- ▶ 3♥ → quatre cartes à Cœur, pour recevoir l'entame.

Et, sans surprise, le schéma est identique après 1SA-passe-2♥-contre.

④

S	O	Nord	E
		1SA	2♣
contre	surcontre		

Demande à l'intervenant de nommer sa meilleure majeure, sans notion de force. Si Ouest passe, c'est qu'il souhaite jouer 2 Trèfles contré. S'il répond 2♣, c'est qu'il veut jouer 2 Carreaux. Exemple :

Ouest

♠ **103**
♥ **3**
♦ **A653**
♣ **DV10873**

S	O	Nord	E
		1SA	2♣
contre	passé		

Sûrement le meilleur contrat. Mieux vaut en alerter l'adversaire.

⑤

S	O	N	Est
			1♦ ^(*)
contre	surcontre		

(*) Ou n'importe quelle autre ouverture.

J'ai gardé le meilleur pour la fin, d'autant que j'ai hésité longtemps à classer ce surcontre dans la rubrique "punitif". En fait, non, ce surcontre est informatif. Même s'il initie en priorité un processus punitif, il peut être utilisé dans de nombreuses situations.

Définition

- ✓ Au moins 11H.
- ✓ Créant une situation de camp en attaque, il est donc autoforcing.
- ✓ Demande la parole. Si le joueur n°4 se manifeste, l'ouvreur passe ou contre punitif, sauf distribution très excentrée.
- ✓ S'utilise en l'absence d'enchère naturelle satisfaisante. Le changement de couleur 1 sur 1 en majeure est prioritaire sur le surcontre, **sauf** avec les deux majeures quatrièmes.

Exemples :

Ouest

♠ **94**
♥ **AV95**
♦ **RD32**
♣ **V102**

S	O	N	Est
			1♦
contre	1♥		

Pour ne pas être débordé par une enchère à Pique adverse.

Ouest

♠ **RD94**
♥ **AV95**
♦ **82**
♣ **V103**

S	O	N	Est
			1♦
contre	surcontre		

Un contre juteux en perspective si le joueur n°4 répond 1♥ ou 1♠. Contrer 2♣ reste une action réaliste.

Remarque

Le contre qui suit le surcontre n'est plus punitif si l'enchère adverse a été exprimée avec saut, ce qui suppose la découverte d'un soutien au moins huit-

tième. Rappelons également que les enchères du joueur n°4 sont toujours limitées dans une zone 0-4H. Une enchère à saut est un barrage. Exemple :

Ouest

♠ 103	S	O	N	Est
♥ R5				1♥
♦ AD96	contre	surcontre	2♠	pas
♣ A10872	pas	contre		

Mieux orienté vers un contrat à Sans-Atout ou même à Cœur, qu'un réveil par 3♣, certes forcing, mais qui suggère un unicolore et une distribution plus irrégulière.

Plus difficile :

Ouest

♠ R4	S	O	N	Est
♥ 3				1♠
♦ A10874	contre	surcontre	3♥	pas
♣ A9854	4♥	?		

Votre camp est en attaque. Le passe est donc forcing, avec une courte à Cœur et sans trois cartes à Pique, tandis que le contre est décourageant avec un jeu régulier, toujours sans soutien à Pique. Ici, le répondant doit passer, il accepte toutes les enchères du partenaire : contre avec une main régulière, 4♠ avec six cartes, 5♣ ou 5♦ avec une distribution bicolore.

Bon. À vous de jouer maintenant. Dans les exercices qui suivent, vous devez interpréter le surcontre de votre partenaire et répondre en conséquence. Attention, ce sont souvent des situations qui n'ont pas été répertoriées, c'est le moment de faire valoir votre sens logique.

<<Désolé, partenaire. J'aurais dû entamer de mon singleton mais il était si petit que je ne l'ai jamais trouvé.>>

→ EXERCICES

LE DÉVELOPPEMENT DES ENCHÈRES

- ① Sud
♠ 653
♥ V1083
♦ D84
♣ D93

S	O	Nord	E
		1♦	1♠
pas	pas	contre	surcontre
?			

- ②
♠ R102
♥ 10865
♦ A3
♣ D1087

S	O	Nord	E
		1♦	1♠
contre	pas	1SA	pas
pas	contre	surcontre	pas
?			

- ③
♠ R108765
♥ R3
♦ 2
♣ V872

S	O	Nord	E
		1♥	pas
1♠	contre	surcontre	3♦
?			

- ④
♠ AD985
♥ RD103
♦ 103
♣ R7

Sud	O	N	E
1♠	contre	surcontre	2♦
?			

- ⑤
♠ A10875
♥ 105
♦ A3
♣ R1086

S	O	N	Est
			1♦
1♠	contre	surcontre	1SA
?			

- ⑥
♠ R1085
♥ A5
♦ AD6
♣ DV93

S	Ouest	N	E
	pas	pas	1♠
1SA	contre	surcontre	2♣
?			

- ⑦
♠ D63
♥ AV984
♦ RD5
♣ D2

S	O	Nord	E
		1♦	pas
1♥	pas	1♠	pas
2♣	contre	surcontre	pas
?			

- ⑧
♠ A542
♥ D1087
♦ 96
♣ AD7

S	O	Nord	E
		1♣	contre
surcontre	3♦	pas	pas
?			

→ CORRIGÉS

- 1 2♥ **Ne passez surtout pas**, cela signifierait que vous voulez laisser jouer 1 Pique surcontré, i.e. que vous aviez un passe punitif sur 1♠. Le surcontre exprime simplement une intervention maximale, parfois même c'est du bluff! **Vous devez répondre 2♥**, ce n'est pas un signe de force.
- 2 Passe Attention, piège! Ce surcontre est punitif, pas SOS. Nord ne veut pas que vous vous sauviez parce qu'il tient solidement les Cœurs. Ce que n'avait pas prévu Ouest qui a contré pour l'entame à Cœur. **La donne s'est soldée par un tonitruant +1160** avec la levée supplémentaire. Main de Nord : ♠D84 ♥RV2 ♦RD92 ♣R93.
- 3 4♠ Le surcontre est informatif : trois cartes à Pique dans une bonne ouverture. Votre sixième carte à Pique et la distribution 6-4 sont deux solides arguments pour sauter à la manche. Une surenchère à 3♠ serait compétitive et insuffisante.
- 4 Passe Le surcontre demande la parole. Si votre partenaire contre 2♦ punitif, l'addition va être salée. Vous ne devez dire 2♥ qu'avec un bicolore 5-5 faible en points d'honneurs. Passer puis enlever le contre punitif est une séquence forcing, main forte et distribuée.
- 5 Passe Le surcontre montre un honneur second à Pique, sans précision sur la force du jeu. Vous n'avez pas de quoi surenchérir librement, votre partenaire pourra réveiller s'il en a les moyens.
- 6 Contre Attention, Ouest a ouvert en troisième position. Le chat devient souris. Le surcontre n'est plus SOS mais punitif, pour dévoiler l'ouverture faible, confirmée par le sauvetage à 2♣. Votre contre est donc évidemment punitif.
- 7 3SA Surcontre informatif qui montre l'As de Trèfle. Remerciez Nord qui n'a pas annoncé 3SA pour faire jouer ce contrat de la bonne main.
- 8 3♥ Plus judicieux qu'un contre, certes d'appel, après une enchère à saut, mais qui risque de mettre l'ouvreur dans une situation délicate s'il détient par exemple quatre cartes à Pique et un arrêt à Carreau. Cette enchère promet par inférence quatre Cœurs et quatre Piques, condition pour surcontrer avec une majeure quatrième.



Alain Lévy vous propose

LA LOGIQUE DE L'ENTAME

DE LA THÉORIE À LA PRATIQUE

L'auteur a construit une référence incontournable et une source intarissable de progrès.

Éditions Le Bridgeur

320 pages - 32 euros

 www.lebridgeur.com
 +33 (1) 42 96 25 50 Du lundi au vendredi de 9h à 18h.

