

## 4.12

### LE CONTRE DE PÉNALITÉ

(24-05-19)

#### INTRODUCTION

Dans les débuts du bridge, l'enchère Contre a été instaurée pour *doubler la mise* quand une équipe tentait de remporter les enchères à tout prix. On peut même ajouter que l'intérêt du bridge, à sa naissance, a été en bonne partie dû à son ingénieux système de pointage. Lequel avait (et a encore) pour but de déterminer la meilleure équipe indépendamment du hasard de la donne des cartes.

Avec l'évolution, le bridge est devenu une véritable langue. Le Contre dit de *Pénalité* a cédé une partie de son territoire au Contre d'appel dit *Standard*. Chemin faisant, le Contre a été entraîné progressivement vers des "territoires" que l'on croyait inaccessibles et de superficie de plus en plus circonscrites.

Il faut bien comprendre que les différents Contre ne doivent pas se chevaucher dans leur signification, ni non plus laisser des zones inutilisées (*no man's land*); ce qui annihilerait toute chance de créer une langue cohérente, d'où piètres performances, dissension et impossibilité de trouver facilement des partenaires.

Ainsi par pure logique, le système enseigné a découpé des limites très précises faisant en sorte que le Contre de Pénalité va couvrir sans aucune confusion tout le territoire qui n'est pas occupé par les différents types de Contre.

Concrètement, on a l'habitude de catégoriser en deux parties le Contre de Pénalité pour faciliter leur interprétation.

\*\*\*

4.12- 1

## LE CONTRE DE PÉNALITÉ DIRECT

Un Contre de Pénalité est dit *direct* quand c'est la **Première enchère** de l'équipe défensive et qu'il ne s'agit pas d'un Contre d'appel de premier tour (Standard) ou de *deuxième tour*.

Dit autrement, le Contre de Pénalité direct correspond à un Contre d'appel dont la limite est dépassé. C'est soit un, soit l'autre; aucun confusion ni exception; et cela, autant pour le premier tour des enchères qu'au deuxième tour.

La pierre d'achoppement du Contre de Pénalité direct consiste donc à bien définir cette limite pour chacun des Contre d'appel.

### PRINCIPE 4.12:1 DÉFINITION DU CONTRE DE PÉNALITÉ DIRECT *Standard*

**L'enchère Contre** (*annoncée en défensive*) **constitue un CONTRE DE PÉNALITÉ DIRECT** si:

- **il y a contexte de CONTRE D'APPEL STANDARD**, c'est-à-dire en l'absence de surenchère au préalable chez l'équipe défensive, et
- **les enchères de l'équipe offensive ont dépassé 3 Piques**, donc atteint le niveau de la manche soit : le niveau 4 à la couleur, ou à 3 SA.

**Corollaire : En cas de barrage , donc à l'atout, le Contre d'appel Standard demeure en vigueur pour tout le niveau 4; ainsi la réponse peut se faire au niveau 5 si nécessaire. Le Contre de Pénalité direct survient donc si L'ENCHÈRE ACTIVE MAXIMALE chez l'équipe offensive excède «4 Piques».**

Cette définition est reconnue universellement. Elle a l'avantage d'être claire et précise.

4.12- 2

#### 4.12 Le Contre de Pénalité

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

Cependant, pour ce qui est du CONTRE DE PÉNALITÉ DIRECT dans un contexte de *Contre d'appel de deuxième tour*, la limite où débute Contre de Pénalité direct se doit d'être à un niveau moindre. La raison est très logique. Le défenseur qui déclare un tel Contre a, par définition, **Passé au tour précédent**, et il est alors fort possible que son pointage soit moindre.

En voici la définition.

#### **PRINCIPE 4.12:2 CONTRE DE PÉNALITÉ DIRECT après le Contre d'appel de deuxième tour**

**L'enchère Contre annoncée en défensive constitue un CONTRE DE PÉNALITÉ DIRECT :**

- **dans un contexte de CONTRE D'APPEL DE DEUXIÈME TOUR**, c'est-à-dire après une déclaration *Passé* et en l'absence de surenchère au préalable chez l'équipe défensive,
- **quand le niveau d'enchères de l'équipe offensive excède 3 COEURS.**

Ainsi, en raison de leur puissance de jeu différente, ces **deux Contre d'appel** ont un **niveau différent** pour ce qui est *l'enchère active maximale*.

Pour bien comprendre et ne pas se tromper dans le feu de l'action, la clé est de visualiser que le défenseur-répondant d'un *Contre d'appel de premier tour* a besoin de tout le niveau 4 pour pouvoir y décrire les 4 couleurs.

Ainsi, le moyen le plus visuel pour de déterminer la limite affirmant la Pénalisation suite à un Contre d'appel est d'observer **L'ENCHÈRE ACTIVE MAXIMALE** (celle des opposants) au moment où l'enchère Contre est annoncée pour signifier un Contre d'appel.

Ainsi, il y a Contre d'appel *de premier tour*, si l'enchère adverse ne dépasse pas **3 PIQUES** (ou *4 Piques si barrage*); le répondant a donc tout le niveau 4 pour annoncer si nécessaire. Et, pour le Contre d'appel *de deuxième tour*, le répondant peut annoncer au niveau 3 en Majeure (Pique) ou au niveau 4 en mineure, si l'enchère adverse ne dépasse pas **3 COEURS**.

4.12- 3

**PRINCIPE 4.12:3 L'ENCHÈRE ACTIVE MAXIMALE POUR UN CONTRE D'APPEL**

**L' ENCHÈRE ACTIVE MAXIMALE adverse détermine la limite au-delà de laquelle il y a Contre de Pénalité.**

- ▶ **Pour le Contre d'appel de premier tour, c'est 3 PIQUES (ou 4 Piques si barrage)**
- ▶ **Pour le Contre d'appel de deuxième tour, c'est 3 COEURS.**

Pour éviter la confusion dans l'action, il faut, dans un premier temps, reconnaître précisément s'il y a bien un contexte pour un Contre d'appel de premier ou deuxième tour. Ensuite, identifier la dernière enchère adverse afin d'évaluer **si l'enchère active maximale est dépassée** pour le type de Contre d'appel; et quand c'est le cas, il s'agit alors d'un CONTRE DE PÉNALITÉ qui est décrit par le partenaire (défenseur-ouvreur).

\*\*\*

#### 4.12 Le Contre de Pénalité

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

### LE CONTRE DE PÉNALITÉ INDIRECT

**Selon la règle Standard**, tout Contre qui n'est pas pour l'Appel est pour la PÉNALITÉ.

Ce qui laisse un énorme *territoire inoccupé* au plan de la communication.

Avec le système global d'enchères Bridge Standard International, il devient très facile d'utiliser efficacement cet espace vacant sans risques de confusion et de conflit.

Il faut considérer tout *Contre de Pénalité indirect* (Contre après avoir fait une annonce) comme un **Contre Compétitif** (incluant *de Concertation*, *Retardé* et *Double Contre* de même que la *Double Concertation* et leur version *ÉQUIVOQUE*).

Le concept des *Contre Compétitif* est construit pour permettre la Pénalisation à **tous les niveaux d'enchères** en impliquant "indirectement" le partenaire à qui l'on demande de choisir entre donner le soutien ou de *Passer* pour la Pénalisation même si le niveau de l'*enchère active maximale* n'est pas dépassé.

Qui plus est, les quatre Contre de Concertation Compétitif peuvent décrire aussi bien les mains offensives (**atout avec un singleton adverse**) que les mains mixtes (**atout avec 4 cartes et 2 levées gagnantes dans l'atout adverse**).

Le partenaire peut donc exercer ce choix en tout temps. Il peut effectivement Contrer indirectement pour la Pénalité en *Passant* s'il détient un **arrêt complet** de la couleur adverse (avec un soutien peu valable) ou aussi bien avec une **chicane/singleton\* dans l'atout** (avec soutien peu valable mais avec un bon pointage).

- \* **Concept Équivoque** = *le Contreur possède quelques d'atout adverses valables, sinon ce Contreur aurait une chicane/singleton et dans ces cas il y a le plus souvent la présence d'au moins 2 cartes chez le partenaire*).

#### 4.12 Le Contre de Pénalité

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

Comme vous pouvez le constater, il est réellement possible de Contrer précisément pour la Pénalité pour tous les niveaux (*ce que la règle Standard est incapable*) tout en utilisant intelligemment ce même territoire pour augmenter énormément le potentiel descriptif tout en économisant l'espace dans l'échelle des enchères.

Le *Contre de Pénalité indirecte* est **simple à définir** spécifiquement dans le *SYSTÈME BRIDGE STANDARD INTERNATIONAL*.

#### PRINCIPE 4.12:4 DÉFINITION D'UN CONTRE DE PÉNALITÉ INDIRECT

**Un Contre de Pénalité est indirect quand il annonce d'un des 4 CONTRE DE CONCERTATION COMPÉTITIF :**

⇒ **lorsqu'une réponse est possible et que le partenaire préfère *Passer* (au lieu de donner le soutien normalement requis) pour transformer le Contre de Concertation en un Contre de Pénalité.**

**ou**

⇒ **lorsque qu'une réponse n'est pas possible au NIVEAU 4 (5 si barrage)\*.**

*\* Tout Contre de Concertation Compétitif est automatiquement transformé pour la Pénalité lorsqu'il est impossible pour le partenaire de donner le soutien au niveau 4 (ou 5 si barrage) et qu'il déclare Passe. Cependant, si le partenaire a des valeurs appropriées, il est possible de réfuter la Pénalisation demandée par le Contreur Compétitif (son partenaire) en continuant à annoncer.*

Bref, les quatre *Contre de Concertation Compétitif*, tout en visant la compétition des enchères, rendent la Pénalisation possible à **tous les niveaux d'enchère** par *CONCERTATION*.

Et de plus, le concept Équivoque fait en sorte que le Contreur peut aussi bien décrire une main offensive (atout avec singleton/chicane) ou une main mixte (atout avec arrêt complet de l'atout adverse).

4.12- 6

#### 4.12 Le Contre de Pénalité

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

En conclusion, pour jouer le Contre de Pénalité à des niveaux inférieurs à la manche, il faut adopter les Contre de Concertation Compétitif (*qui ciblent les mains offensives*) et leur version Équivoque (*qui ciblent les mains mixtes*). Ce type de Contre permet au répondant du Contreur de choisir de *Passer* pour la Pénalité en cas de mauvais soutien, fort pointage, arrêt complet ou présence d'une *courte\** dans l'atout adverse.

Voici quelques exemples concrets.

**Ex. 4.12:1** Décrivez le Contre et confirmez ou non s'il s'agit d'un Contre pour la Pénalisation.

	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>a)</b>	1 Co 3 Co	Passe <b>Contre</b>	2 Co ...	Passe ...
<b>a')</b>	1 Pi 3 Pi	Passe <b>Contre</b>	2 Pi ...	Passe ...
<b>b)</b>	1 Pi ...	Passe ...	4 Pi <sup>barrage</sup> ...	<b>Contre</b> ...
<b>c)</b>	1 Co ...	Passe ...	4 Co <sup>naturel</sup> ...	<b>Contre</b> ...
<b>d)</b>	1 Co 4 Co	1 Pi <b>Contre</b>	3 Co ...	Passe ...
<b>d')</b>	1 Co 4 Co	1 Pi <b>Contre</b>	3 Co Passe	Passe <b>Passe ?</b>
<b>e)</b>	1 Co <b>Contre</b>	2 Tr ...	2 Co ...	4 Tr ...

4.12- 7

#### 4.12 Le Contre de Pénalité

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

	1	2	3	4
e')	1 Co <b>Contre</b>	2 Tr Passe	2 Co <b>Passe ?</b>	3 Tr ...
f)	1 Tr <b>Contre</b>	1 Ca ...	3 Tr ...	4 Ca ...
g)	1 Co 4 Co Passe	1 Pi Passe <b>Passe</b>	2 Co Passe ...	2 Pi <b>Contre</b> ...

#### Commentaires :

- a) Contexte d'un Contre d'appel *de deuxième tour*, enchère active maximale 3 COEURS, donc c'est pour l'Appel visant prioritairement un fit à Pique. **Non.**
- a') Contexte d'un Contre d'appel, enchère active maximale 3 PIQUES est dépassé, donc c'est un Contre pour la Pénalité. **Oui.**
- b) Contexte d'un Contre d'appel, enchère active maximale 4 PIQUES (non dépassée) car il y a «barrage du répondant» (*main faible, soutien 5 cartes*) donc il est possible de répondre au Contre d'Appel au niveau 5. **Non.**
- c) Contexte d'un Contre d'appel, enchère active maximale 3 PIQUES est dépassée (c'est du "vieux bridge" mais cela est courant chez les débutants), donc c'est un Contre pour la Pénalité. **Oui.**
- d) Contexte de Contre de Concertation Compétitif du Défenseur-Ouvreur qui valorise l'atout et affirme un singleton ou un arrêt complet de la couleur adverse, le Coeur. (*À noter: le concept Équivoque est toujours en vigueur même s'il n'est pas systématiquement mentionné*). Ce n'est pas un Contre pour la Pénalité à prime abord, car il est **possible d'y répondre** spécifiquement dans l'atout (Pique) **au niveau 4. Non.**

4.12- 8

#### 4.12 Le Contre de Pénalité

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

**N.B:** Avec les **CONTRE COMPÉTITIF**, la limite pour identifier une Contre de Pénalité par Concertation (ou indirect) est le niveau de réponse (4 ou 5 si barrage) et non l'enchère active maximale comme c'est la cas pour le **Contre de Pénalité direct** (donc, après un Contre d'Appel).

**d')** Il s'agit de l'exemple précédent mais, cette fois, on peut voir que le partenaire (D-R) a déclaré *Passé* dans une contexte d'obligation de donner le soutien en l'absence de conditions spéciales. Selon le concept Équivoque, le répondant d'un Contreur de Concertation peut *Passer* pour transformer le Contre en Pénalisation (indirectement) s'il a un singleton en soutien (donc le partenaire a probablement 4 cartes d'atout avec 2 levées gagnantes) et un pointage valable; ou encore l'arrêt complet de l'atout adverse avec un soutien banal (doubleton) et un bon pointage.

Donc, l'enchère *Passé* transforme le Contre de Concertation en Contre de Pénalité indirecte. **Oui.**

**e)** Contexte de Contre de Concertation Compétitif (de l'Ouvreur qui valorise l'atout et affirme un singleton ou un arrêt complet de la couleur adverse, le Trèfle. (*À noter: le concept Équivoque est toujours en vigueur même s'il n'est pas systématiquement mentionné.*) Ce n'est pas un Contre pour la Pénalité, car il est possible d'y répondre spécifiquement dans l'atout au niveau 4 à Coeur. **Non.**

**e')** Il s'agit de l'exemple précédent mais, cette fois, on peut voir que le répondant (#3) a déclaré *Passé* dans une contexte d'obligation de donner le soutien en l'absence de conditions spéciales. Selon le concept Équivoque, le répondant d'un Contreur de Concertation peut *Passer* pour transformer le Contre en Pénalisation (indirectement) s'il a un singleton en soutien (donc le partenaire a 4 cartes d'atout avec 2 levées gagnantes) et un pointage valable; ou encore l'arrêt complet de l'atout adverse avec un soutien banal (doubleton) et un bon pointage.

Donc, l'enchère *Passé* transforme le Contre de Concertation en Contre de Pénalité indirecte. **Oui.**

4.12- 9

#### 4.12 Le Contre de Pénalité

«Bridge Standard International» <https://canadabridge.org>

- f) Contexte de Contre de Concertation Compétitif (de l'Ouvreur qui valorise l'atout et affirme un singleton ou un arrêt complet de la couleur adverse, le Carreau). Ce n'est pas un Contre de Concertation, car il n'est pas possible pour le répondant de soutenir à 4 Trèfles à cause de la cherté trop basse. Oui.
- g) Il y a effectivement un *retard* pour le Contre de Concertation (du D-R). Le Contreur a décrit la possession de 2 à 3 cartes, et non un singleton dans l'atout adverse. Le partenaire du Contreur doit avoir une chicane de préférence dans ces cas pour mieux certifier que le Contreur a 4 cartes d'atout adverses. Car le calcul *Équivoque* avec un triplet (dans l'atout adverse) chez le Contreur, au lieu d'un singleton, ne fonctionne que pour les fits adverses à 9 cartes et plus.

**N.B.:** *En effet, si le fit adverse est de 9 c. + 3 = 1; alors le partenaire du Contreur déduit que le Contreur a 4 cartes dont 2 arrêts dans l'atout adverse; ce qui est partiellement vrai. Mais si le fit adverse est de 8 c. + 3 = 2, alors le partenaire du Contreur va déduire que ce dernier détient un singleton/chicane dans l'atout adverse; ce qui totalement faux.*

Comme vous pouvez le constater, utiliser la Pénalisation pour les contrats de bas niveaux selon le système Standard est possible seulement pour les contrats atteignant la manche. Tout abaissement du niveau limite réduirait d'autant la possibilité de communiquer par l'enchère; ce qui est une carence majeure.

Et, exclure la Pénalisation pour les contrats de bas niveaux pour utiliser davantage les *Contre*, serait un compromis facile et quelque peu valable. Mais à moyen et long terme cette approche causerait régulièrement des frustrations et serait source d'interminables tergiversations.

Le système *BRIDGE STANDARD INTERNATIONAL* est une méthode basée sur la logique et la compréhension. C'est-à-dire : “ *apprendre pour comprendre afin de développer un esprit critique et d'analyse.*” Ainsi, une fois l'apprentissage accompli, vous aurez l'impression que le bridge est facile et agréable à jouer; sans compter la performance qui sera au rendez-vous.

\*\*\*\*\*

4.12- 10