

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

LE SURCONTRE DU RÉPONDANT APRÈS UNE OUVERTURE MAJEURE

> PAR WILFRIED
LIBBRECHT

La première vocation du Surcontre était de dire « *Ah tu ne penses pas que je vais gagner mon contrat ? Eh bien, moi si !* ». Les juniors aiment d'ailleurs toujours surcontrer pour s'amuser. Mais, depuis longtemps, on a donné aux Surcontres des sens conventionnels plus ou moins précis. Dans cet article, nous allons nous intéresser au Surcontre du répondant après une ouverture majeure.

Quelle information pouvez-vous tirer de l'emploi du Surcontre par votre partenaire ?

La seule information certaine est la présence d'au moins 10 points d'honneurs. C'est une enchère auto-forcing que le répondant choisit pour de nombreuses raisons.

Quelles sont ces différentes raisons ?

Le répondant utilise ce qu'on pourrait appeler une enchère d'attente avant de :

- exprimer le fit (avec un soutien au moins limite de trois cartes seulement)
- nommer les Sans-Atout (2SA est conventionnel quand il est nommé juste après le Contre)
- annoncer un unicolore forcing (car les changements de couleurs au palier de 2 sans saut sont non-forcing quand ils sont effectués juste après le Contre)
- punir les adversaires (c'est d'ailleurs le premier sens du Surcontre).

Comme il ne sait pas pourquoi le répondant a surcontré, comment doit réagir l'ouvreur ?

Puisque l'ouvreur ne peut pas savoir pour quelle raison le répondant a surcontré, il doit en général passer pour laisser l'opportunité au répondant

de décrire sa main. Si au tour suivant, le répondant

- contre la couleur nommée par un des adversaires, c'est un Contre punitif. Il montre une bonne opposition dans deux des couleurs promises par le Contreur mais surtout dans la couleur nommée.
- annonce une couleur, il montre au moins quatre cartes au palier de 1 et au moins cinq cartes au palier de 2.
- annonce 2 ou 3SA, c'est une enchère naturelle qui montre une main plutôt régulière et des arrêts dans les couleurs promises par le contreur. Nommer les Sans-Atout au tour précédent était impossible car 2SA et 3SA auraient été des Truscott (enchères conventionnelles montrant quatre atouts).

Nous venons de voir que l'ouvreur doit passer pour laisser le répondant se décrire. Mais est-ce toujours le cas ?

L'ouvreur passe le plus souvent, même s'il possède un jeu irrégulier. S'il reparle tout de suite sans donner au répondant l'occasion de dire pourquoi il a surcontré, il possède un jeu très distribué (donc inadapté à une pénalité) et peu de points d'honneurs.

- il décrit son bicolore (souvent un 5/5 d'une force inférieure à 12H)
- il répète sa majeure pour montrer un unicolore (six cartes et une force inférieure à 12H).

À VOUS DE JOUER ! Quelle est votre enchère en Sud ?

1 ♠ R54 ♥ AD104 ♦ 75 ♣ D864 Vuln. : Personne	2 ♠ AR ♥ 65 ♦ RD10863 ♣ 742 Vuln. : Nord / Sud	3 ♠ AD106 ♥ 3 ♦ RV94 ♣ A1087 Vuln. : Est / Ouest	4 ♠ 75 ♥ AV94 ♦ R83 ♣ RD92 Vuln. : Tous																																				
<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>1♠</td><td>X</td></tr> </table>	S	O	N	E	?		1♠	X	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>1♥</td><td>X</td></tr> </table>	S	O	N	E	?		1♥	X	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>1♥</td><td>X</td></tr> </table>	S	O	N	E	?		1♥	X	<table border="1"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>XX</td><td>-</td><td>1♠</td><td>X</td></tr> <tr><td>?</td><td></td><td>-</td><td>2♣</td></tr> </table>	S	O	N	E	XX	-	1♠	X	?		-	2♣
S	O	N	E																																				
?		1♠	X																																				
S	O	N	E																																				
?		1♥	X																																				
S	O	N	E																																				
?		1♥	X																																				
S	O	N	E																																				
XX	-	1♠	X																																				
?		-	2♣																																				

SOLUTIONS

1 XX : Sans le contre, vous auriez annoncé 2SA fitté. Mais ici, 2SA serait un Truscott promettant quatre atouts. Vous poursuivrez en soutenant à Pique pour proposer la manche (11-12HLD comme le 2SA fitté).

2 XX : Attention ! 2♦ serait non forcing (et donc faible). Vous devez donc commencer par surcontrer avant d'annoncer votre couleur.

3 XX : Avec une bonne opposition dans au moins deux couleurs promises par le contreur, vous devez essayer de punir les adversaires en

surcontrant d'abord, puis en contrant s'ils échouent dans l'une de vos couleurs. Après un Surcontre, les Contres de l'ouvreur ou du répondant sont tous punitifs. Avec des couleurs moins étoffées et une vulnérabilité inversée, il serait plus adroit de répondre 1♠.

4 X : L'adversaire est très mal tombé en contrant puis en annonçant 2♣. Vous avez les Trèfles et les Cœurs placés derrière lui, contre-le ! C'est un contre 100% punitif qui, avec des adversaires vulnérables, devrait vous rapporter nettement plus que la manche de votre propre camp.