

ENCHÈRES COMPÉTITIVES

LE CONTRE SPOUTNIK après 1 ♦ 2 ♣

> PAR FRÉDÉRIC VOLCKER

S	O	N	E
1 ♦	2 ♣	X	

Quand et avec quoi faut-il contrer ? Comment réagir en tant qu'ouvreur ?

Ce contre garantit au moins une majeure de 4 cartes, à partir de 8 points d'honneurs. Vous ne l'utiliserez évidemment qu'en l'absence d'enchère naturelle. C'est ainsi qu'avec une majeure cinquième et au moins une dizaine de points, vous préférerez annoncer 2 ♥ ou 2 ♠.

Exemple :

	S	O	N	E
♠ AD753			1 ♦	2 ♣
♥ RV82	2 ♣			
♦ D2				
♣ V7				

Au tour suivant, vous annoncerez les Cœurs pour montrer un bicolore 5 et 4 et de quoi jouer la manche. Si vous commencez par contrer, vous serez mal placé dès que l'ouvreur n'annonce pas une majeure : soit vous n'arriverez pas à annoncer vos cinq Piques, soit vous mentirez sur votre force. Un cas embarrassant : les mains plutôt faibles contenant une seule majeure quatrième. Prenez la main suivante : ♠ D10 ♥ RV85 ♦ 752 ♣ D1082. Après l'ouverture d'1 ♦, faut-il contrer l'intervention à 2 ♣ ?

Si vous vous décidez à le faire et si votre partenaire répond 2 ♣, vous vous retrouvez sans option satisfaisante... Dire 2SA montrerait une main de 10/11 points, revenir à 3 ♦ n'est pas satisfaisant non plus sans fit... Conclusion, il faut s'interdire de contrer pour ne pas se retrouver dans une aussi mauvaise situation, et retenir le bon principe suivant : **pour contrer Sputnik l'intervention à 2 ♣, il vous faut une « piste d'atterrissage » convenable quelle que soit la réponse de l'ouvreur.**

La priorité de l'ouvreur, en face du contre, sera de nommer une éventuelle majeure quatrième. Au palier de 2 avec une main faible (12/14), au palier de 3 à partir d'une quinzaine de points, dans le cadre d'une main irrégulière cette fois. Les mains régulières de la zone forte (18/19) se traiteront par un cue-bid à 3 ♣.

À VOUS DE JOUER !

1

♠ D108

♥ RV75

♦ D103

♣ 853

S	O	N	E
?		1♦	2♣

2

♠ RV53

♥ A1082

♦ A

♣ DV82

S	O	N	E
?		1♦	2♣

3

♠ RV82

♥ AD53

♦ R102

♣ 64

S	O	N	E
1♦	2♣	X	-
?			

4

♠ ADV2

♥ R32

♦ ARD108

♣ 9

S	O	N	E
1♦	2♣	X	-
?			

SOLUTIONS

1 Contre : tant pis ! Sans points perdus à Trèfle, il faut se battre pour la partielle et contrer. Mais où est la piste d'atterrissage si votre partenaire répond 2 ♣ ? Il faudra passer, faute de mieux. Le contrat à sept atouts sera jouable, quoi qu'il arrive...

2 Contre : il n'y a pas de limite supérieure en points pour contrer. C'est le seul moyen dont vous disposez pour retrouver vos fit 4-4 en majeure. Une annonce naturelle montrerait 5 cartes dans la couleur.

3 2 ♥ : en réponse au contre, si vous détenez les deux majeures, nommez d'abord les Cœurs. Par la suite, si votre partenaire ne vous soutient pas, vous pourrez conclure dans un contrat à l'atout Pique avec la certitude de trouver le fit...

4 3 ♠ : les enchères à saut dans une majeure au palier de 3 garantissent au moins 15 points et un jeu irrégulier. Elles sont **forcing**, et peuvent donc provenir de mains très fortes, comme sur cet exemple.