

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 :

♠ AD753
♥ RV82
♦ D2
♣ V7

S	O	N	E
2♠		1♦	2♣

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	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>1♦</td> <td>2♣</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♦	2♣	2 ♠ RV53 ♥ A1082 ♦ A ♣ DV82	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>?</td> <td></td> <td>1♦</td> <td>2♣</td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	?		1♦	2♣								
S	O	N	E																								
?		1♦	2♣																								
S	O	N	E																								
?		1♦	2♣																								
3 ♠ RV82 ♥ AD53 ♦ R102 ♣ 64	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦</td> <td>2♣</td> <td>X</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦	2♣	X	-	?				4 ♠ ADV2 ♥ R32 ♦ ARD108 ♣ 9	<table border="1"> <thead> <tr> <th>S</th> <th>O</th> <th>N</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1♦</td> <td>2♣</td> <td>X</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>?</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	S	O	N	E	1♦	2♣	X	-	?			
S	O	N	E																								
1♦	2♣	X	-																								
?																											
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.