

LES DIFFERENTS CONTRES SPOUTNIK

Avant de commencer ce cours, un bref rappel historique. Jusqu'en 1957, le contre était à vocation punitive. Alvin L.ROTH en 1957, proposa de rendre ce contre négatif du répondant. Il fut appelé contre Spoutnik en référence au premier satellite envoyé en orbite le 4 Octobre 1957. Donc sur une ouverture au palier de 1, intervention au palier 1 ou 2, le contre montrera au moins 8H et ne sera plus punitif.

1. Les différentes situations de contre spoutnik :

1.1 Après un contre Spoutnik sur une intervention adverse à 1♠

L'ouvreur réagit comme si son partenaire avait annoncé 1 cœur, mais en tenant compte du fait que le spoutnik a promis un minimum de 8H et non 5H comme sans intervention. Les réponses sont donc décalées de 2 à 3H.

♠ Avec 4 cartes à Cœur, le principe est le suivant :

2♥ : main régulière 12-14 H

3♥ : main irrégulière 15-16 HLD, non forcing

4♥ : main irrégulière 17-19 HLD.

2♠ : Cue bid puis 4♥ avec des mains d'au moins 20 HLD

54	Sud	Ouest	Nord	Est
RV42	1♦	1♠	contre	pas
AR92	<u>2♥</u>			
R32				

5	Sud	Ouest	Nord	Est
RD42	1♦	1♠	contre	pas
ARD92	<u>3♥</u>			
532				

5	Sud	Ouest	Nord	Est
AD42	1♦	1♠	contre	pas
AR1092	<u>4♥</u>			
R32				

A54	Sud	Ouest	Nord	Est
ARD2	1♦	1♠	contre	pas
AV1092	2♠			

2

🍏 Sans 4 cartes à Cœur, le principe est le suivant :

1SA : elle ne garantit pas l'arrêt ♠, main régulière 12-14H

2SA : main irrégulière 15-17 H, avec une bonne tenue à ♠

La répétition de la couleur d'ouverture montre 6 cartes avec 12-14H

La répétition de la couleur d'ouverture à saut montre 6 cartes avec 15-17H

L'annonce d'un bicolore économique montre 12 à 16H, non forcing

L'annonce d'un bicolore cher, à partir de 15H, forcing un tour

2♠ : provient de

- main régulière de 18 19H sans solide arrêt ♠, peut être 3 cartes à ♥
- main irrégulière forte

L'attitude du répondant est la suivante :

- avec 5 cartes à ♥, il les nommera
- avec 4 cartes à ♥, il nommera prioritairement les Sans Atout

754	Sud	Ouest	Nord	Est
A2	1♣	1♠	contre	pas
AD4	2♠	pas	2SA	pas
ARV65	3SA	Fin		

1.2 Après un contre Spoutnik sur 1♥ 1♠

Dans les principes standards, le rôle du contre spoutnik est :

🍏 Les principes :

- indiquer des mineures avec au moins 8-9H
- recherche de l'arrêt ♠ pour jouer à Sans Atout. Un deuxième cue bid demandera à l'ouvreur cette tenue.
- soit un fit de 3 atouts et au moins 11 HLD

1.3 Après un contre Spoutnik sur 1♣/♦ 1♥ ou 1♣ 1♦

Nous allons indiquer uniquement l'option standard, plusieurs systèmes différents sont aussi possibles (Option Soulet/Lebel dit de la collante, option Cachalot etc..) :

🍏 Les principes :

- ce contre dénie une majeure 4^{ème}, dans ce cas la nomination d'une majeure promet au moins 4 cartes.

L'ouvreur annonce en tenant compte du fait que ce contre sputnik indique au moins 8H, donc toutes les réponses sont décalées de 2 points.

- 1SA ne garantit pas l'arrêt adverse (vous êtes placés avant l'intervenant) et indique une main régulière de première zone. Le répondant devra utiliser le Cue bid pour demander l'arrêt.
- Le cue bid de l'ouvreur recherche l'arrêt pour jouer les sans atout ou 5 cartes dans la Majeure si celle ci a été nommée (en lieu et place du contre) : cette enchère promet au moins 17 à 18H. En réponse, la répétition simple de la couleur du répondant, le retour dans la couleur d'ouverture et 2SA sont des enchères non forcing.

Voyons ceci sur plusieurs exemples :

D4	Sud	Ouest	Nord	Est
752	1♣	1♥	contre	pas
RV4	1SA			
ADV98	1SA avec ou sans l'arrêt adverse			

RV	Sud	Ouest	Nord	Est
752	1♣	1♥	contre	pas
AR4	2♥			
ADV98	A la recherche d'un arrêt ♥ pour jouer à Sans Atout			

R109	Sud	Ouest	Nord	Est
ARV	1♣	1♦	1♠	pas
64	2♦			
ADV98	A la recherche d'un fit 5-3 à ♠ où de l'arrêt adverse.			

AD	Sud	Ouest	Nord	Est
V108	1♣	1♥	1♠	pas
AV2	2♥			
ADV98	A la recherche d'un fit à ♠ où de l'arrêt adverse. Enchère Très ambiguë.			

1.4 Après un contre Spoutnik sur 1♦ - 2♣

♠ Les principes :

- ce contre garantit au moins une majeure 4^{ème} et montre
 - Les deux majeures 4^{ème} à partir de 8H
 - Une majeure 4^{ème} et le fit carreau à partir de 8H
 - Une majeure 4^{ème} et la tenue Trèfle à partir de 9-10H
 - Une majeure 5^{ème}, de préférence les piques, de 7 à 10H
 - A partir de 12H et une ou deux majeure 4^{ème}

Le principe de base de toutes ces enchères est de retrouver un contrat acceptable au palier de 2.

1. Avec au moins une Majeure 4^{ème}, l'ouvreur annonce :

- 2♥ : 4 cartes à ♥, peut être 4♠ dans une main régulière de 12-15 HL
- 2♠ : 4 cartes à ♠ dans une main régulière de 12-15 HL
- 3♥ : 4 cartes à ♥ dans une main irrégulière 5♦-4♥ à partir de 15 HL
- 3♠ : 4 cartes à ♠ dans une main irrégulière 5♦-4♠ à partir de 15 HL
- Avec les deux Majeures 4^{ème} et à partir de 18H, annoncer 4♥ le partenaire rectifiera de lui même.
- Avec une majeure 4^{ème} et à partir de 18H, faites un Cue bid à 3♣

Voyons ceci sur plusieurs exemples :

RD104 V752 AR10 96	Sud 1♦ 2♥ Cette enchère ne dénie pas 4 cartes à ♠	Ouest 2♣	Nord contre	Est passe
-----------------------------	--	-------------	----------------	--------------

RDV2 V752 AR4 98	Sud 1♦ 2♥ 3♠ Fit ♠ enfin trouvé !	Ouest 2♣ passe Fin	Nord contre 3♦	Est passe passe
---------------------------	---	-----------------------------	----------------------	-----------------------

RD109 R98 ARV92 8	Sud 1♦ 3♠ Cette enchère est forcing, Nord doit reparler.	Ouest 2♣	Nord contre	Est passe
----------------------------	---	-------------	----------------	--------------

ADV10 RV108 ARV 74	Sud 1♦ 4♥ Le partenaire peut rectifier à 4♠ ou passer.	Ouest 2♣	Nord contre	Est passe
-----------------------------	---	-------------	----------------	--------------

98	Sud	Ouest	Nord	Est
ARV8	1♦	2♣	contre	pas
AR109	3♣			
AV2	A la recherche du Fit ♥ ou de jouer 3SA.			

2. Sans Majeure 4^{ème}, l'ouvreur annonce :

- 2SA : pas de majeure, une tenue ♣ dans une main de 12-15 HL
- 3SA : pas de majeure, une tenue ♣ dans une main de 16-19 HL
- 2♦ : pas de majeure, pas de tenue ♣ dans une main de 12-14HL
- 3♦ : 6 cartes à ♦ dans une main de 14 à 15 HL
- Le cue bid indique une main forte sans enchère naturelle :
 - Très bel unicolore ♦ de 16-17HL et plus
 - Main forte régulière ou semi régulière avec :
 - Une majeure 4^{ème} avec ou sans tenue ♣
 - Sans majeure 4^{ème} et sans tenue ♣

Voyons ceci sur plusieurs exemples :

R9	Sud	Ouest	Nord	Est
752	1♦	2♣	contre	pas
AR532	2SA			
AV9	Que dire d'autre !			

R10	Sud	Ouest	Nord	Est
D42	1♦	2♣	contre	pas
AR109	3SA			
D92	Pour les jouer			

R109	Sud	Ouest	Nord	Est
AD2	1♦	2♣	contre	pas
ARV92	2♦			
8	Que dire d'autre !			

A32	Sud	Ouest	Nord	Est
A32	1♦	2♣	contre	pas
ARV532	3♦			
4	Il faut montrer ce bel unicolore. Non forcing			

AR5	Sud	Ouest	Nord	Est
A109	1♦	2♣	contre	pas
AR10965	3♣			
2	Pour imposer la manche.			

Voyons maintenant la suite des enchères après ce Cue Bid. La situation se complique car on doit résoudre deux problèmes :

- recherche d'un fit en majeure
- recherche d'un arrêt pour jouer 3SA

Ce qui va vous être proposé n'est pas dans tous les bons livres d'enchères, mais ce système (tiré de la majeure 5^{ème} et tous ses secrets) a la mérite de décrire les différentes mains possibles avant 3SA, donc on ne dépasse pas le palier de la manche.

Sud	Ouest	Nord	Est
1♦	2♣	contre	passe
3♣	passe	?	

- 3♦ : pas d'arrêt ♣, avec ou sans fit ♦ . L'ouvreur annonce :
 - o 3♥/♠ . Le répondant fitte ou annonce 3SA
 - o 3SA : main régulière forte, ½ arrêt ♣
 - o 4♣ ou 4♦ avec des mains fortes sans l'arrêt
- 3♥ : 4 cartes à ♥ avec l'arrêt ♣
- 3♠ : 4 cartes à ♠ avec l'arrêt ♣
- 3SA : les deux majeures 4^{ème} et l'arrêt ♣

Voyons ceci sur plusieurs exemples :

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est	Nord
AV3	1♦	2♣	contre	passe	RD92
A52	3♣	passe	3♠	passe	76
ARV32	3SA	Fin			D754
V9					D97

3♠ montrant 4 ♠ avec une tenue ♣, Sud conclut.

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est	Nord
AV3	1♦	2♣	contre	passe	RD92
A52	3♣	passe	3♦	passe	764
ARV92	4♦	passe	5♦	Fin	D754
V9					1082

3♦ montrant l'absence de tenue ♣, Sud indique sa belle couleur et Nord conclut.

Sud	Sud	Ouest	Nord	Est	Nord
AV3	1♦	2♣	contre	passe	RD92
A8	3♣	passe	3♦	passe	764
ARV92	3SA	Fin			D754
V9					D9

3♦ montrant l'absence de tenue ♣, Sud propose 3SA avec ½ tenue et Nord accepte.

On rappelle ½ tenue :

- Dx
- Vxxx
- 10xxx

1.5 Après un contre Spoutnik sur 1♥/♠ - 2♣/♦

🍏 Les principes :

- dans sa version standard ce contre a pour rôle de :
 - Découvrir un fit dans l'autre majeure
 - Chercher une tenue adverse pour jouer Sans Atout
 - indiquer un fit de 3 cartes et au moins 11H

Corrolaire :

Les fits directs seront purement compétitifs soit :

- 2M = 6-10 HLD et 3 atouts
- 3M = 6-10 HLD et 4 atouts
- 4M = 6-10 HLD et 5 atouts
- Avec un fit de 4 cartes et au moins 12 HLD, alors il faut Cue Bider.
- Pour les fits : 2SA = 10 11HLD et 3 cartes, 3SA = la manche et 3 cartes

Voyons ceci sur plusieurs exemples :

<u>Sud</u>		<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Nord</u>
AR83						DV76
AR876		1♥	2♣	contre	pas	D7
32		2♠	pas	4♠	Fin	AR75
V2						987

Pas de problème pour trouver les 4 ♠ .

<u>Sud</u>		<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Nord</u>
D83						AR932
AR876		1♥	2♦	contre	pas	D7
32		2♥	pas	2♠	Fin	754
R97						1082

Nord n'a pas assez de jeu pour annoncer 2♠. Il contre d'abord puis annonce Cette couleur 5^{ème}. Sud passe, la manche est lointaine.

<u>Sud</u>		<u>Sud</u>	<u>Ouest</u>	<u>Nord</u>	<u>Est</u>	<u>Nord</u>
AR93						DV2
A10862		1♥	2♦	contre	pas	R7
R8		2♠	pas	3♦	pas	9754
92		3SA	Fin			AR53

3♦ demande à l'ouvreur de nommer 3SA avec un arrêt à carreau.

Bibliographie :

La Majeure 5^{ème} et tous ses secrets : Philippe SOULET & Thierry ROUFLET

Cours de compétition : Jean Paul BALIAN

Testez vos enchères : Promenade en Majeure 5^{ème} de Robert BERTHE