

### 3. Le Contre Spoutnik

Le contre dit Spoutnik est un contre d'appel du **répondant**. Sa logique est similaire à celle du contre d'appel. Il montre du support pour les couleurs **non annoncées** et une certaine force. A la différence du contre d'appel, le contreur **peut parler** même avec une main faible.

Il est utilisé essentiellement

- pour rechercher le fit à ♥ ou à ♠ après une intervention (ex: 1♣ - 1♠ - ? ou 1♦ - 2♣ - ?)

Exemple:

N	E	S
1 ♦	2 ♣	X

Sud, ne peut annoncer une majeure (2 ♥ ou 2 ♠), que s'il a une main d'au minimum de 11 pts H et 5 cartes dans la couleur annoncée. Si Sud ne dispose que de 4 cartes ♥ ou ♠, ou s'il manque de points, il utilisera le contre Spoutnik

#### Force requise pour le Spoutnik

Elle est déterminée par le niveau auquel devra répondre l'ouvreur

Niveau 1:.....6 - 7+ points  
Niveau 2:.....8 - 10 + points  
Niveau 3:.....11+ points

#### Type de main

1. Les conditions requises pour faire une enchère au palier de 2 ne sont pas réunies car:

- soit le répondant n'a que 4 cartes à ♥ et/ou à ♠ et n'a donc pas le nombre de cartes requis pour enchérir au palier de 2 (5 cartes requises)
- soit le répondant a 5 cartes à ♥ ou à ♠ mais n'a pas le nombre de points requis (11)

2. Les deux mineures ont été nommées et l'on a les deux majeures 4èmes. Même si l'on a suffisamment de points pour les annoncer, faire un Spoutnik. L'ouvreur aura ainsi le choix de la majeure en une seule annonce.

3. 4 cartes à ♠ après une intervention à ♥. Il est entré dans les habitudes d'utiliser un Spoutnik pour annoncer ♠ après une intervention à ♥ même si le niveau d'annonce permet d'annoncer la couleur (niveau 1). Ex: 1♣-1♥-X avec 4 cartes à ♠ qui pourrait être annoncé 1♠. L'ouvreur peut ainsi rapidement faire la différence entre 4 ou 5 cartes à ♠ chez le partenaire. Avec 5 cartes et 7 points, le partenaire annonce 1♠, avec 4 cartes et 7+ points, il contre (Spoutnik).

#### Quelques remarques:

1. Lorsque l'on fait un contre qui force le partenaire à monter au palier de 2, il faut faire attention à:

- ne pas avoir de longueur dans la couleur d'intervention (sinon trop de perdantes dans cette couleur) et
- **TRES IMPORTANT** : avoir une "roue de secours". Ceci veut dire être prêt à accepter la mineure du partenaire s'il la répète (N:1♣ - E:1♠ - S:X - O:Passe - N:2♣) **OU** être prêt à accepter/proposer Sans Atout, donc avoir un arrêt dans la couleur de l'intervention

2. Idéalement, vous devez avoir 4 cartes dans les 2 couleurs non nommées. Cependant, comme pour le contre d'appel qui lui, demande 4 cartes dans les 3 couleurs non nommées, une certaine élasticité est permise. Ainsi, après une intervention par 1♦ sur une ouverture d'1♣, il faut

théoriquement 4 cartes dans les 2 majeures pour contrer. Cependant, avec au minimum 4 cartes dans **une des 2 majeures** et seulement 3 cartes dans l'autre majeure **ET** 4 cartes dans la mineure d'ouverture de votre partenaire **OU** un arrêt dans la couleur d'intervention, n'hésitez pas à contrer si une annonce naturelle n'est pas possible. Vous pourrez supporter la mineure d'ouverture si votre partenaire choisit la "mauvaise" majeure ou vous rabattre sur SA. Avant de contrer Spoutnik, pensez toujours à la "roue de secours".

### Réponses de l'ouvreur (joueur n°1) au contre Spoutnik du répondant (joueur n°3)

Ici aussi, même logique que dans la réponse au contre d'appel: la priorité doit être de montrer une majeure 4ème.

Pour déterminer le palier de la réponse, comme pour le contre d'appel, il faudra faire la somme des points probables dans le camp en supposant au minimum chez le contreur

Niveau 1: .....6 - 7+ points  
 Niveau 2: .....8 -10 + points  
 Niveau 3: .....11+ points

Reprenant l'exemple d'ouverture:

N	E	S
1 ♦	2 ♣	X

Sud possède une main avec **au moins 8 points** puisqu'il contre au palier de 2. Il a soit:

- 4 cartes ♥ et/ou 4 cartes à ♠ et au moins 8 points, sans limite supérieure...
- 5 cartes ♥ et/ou 5 cartes à ♠ et de 6 à 10 points. S'il avait eu 11 points, il aurait annoncé 2 ♥

#### 1ère possibilité: L'ouvreur (N) possède au moins une majeure 4ème.

**12-14 points:** annoncer la majeure SANS saut

- priorité aux ♥ en vue d'une redemande économique: 2♥. Message pour le contreur: 4 cartes ♥ et peut-être 4 cartes ♠
- 2 ♠ : Message pour le contreur: 4 cartes ♠, **dénie** 4 cartes à ♥

**15-17 points:** la majeure AVEC saut

- 3♥ ou 3♠: Message pour le contreur: main bicolore, 4 cartes dans la couleur.  
**Forcing.**

**18+ points**

- 3 ♣: cue-bid, Message pour le contreur: main forte et au moins majeure 4ème. Laisse le choix du type de jeu au n°3

#### 2ème possibilité L'ouvreur n'a pas de majeure 4ème

**12-14 points**

- 2 ♦: simple répétition, ouverture faible et 5 (ou 6..) cartes, parfois 4 cartes si pas de tenue dans la couleur d'intervention et réticence à annoncer SA (voir ci-après)

**15-17 points**

- 3 ♦:répétition avec saut, 15-16 pts et 6 (très) belles cartes. **Non forcing**

**18+ points**

- 3 ♣: cue-bid, main forte et main régulière SANS arrêt ♣. Laisse le choix du jeu au n°3

### Remarque sur le SA de l'ouvreur:

Les possibilités de trouver une réponse satisfaisante sont limitées pour l'ouvreur avec peu de points. Souvent sans majeure 4ème, avec une main régulière, il ne lui reste que la solution du SA.

- 1SA poubelle (12-15 pts) sans arrêt dans la couleur adverse
- 2SA: ouverture faible (12-15 pts), main régulière, tenue (s) dans la couleur des opposants
- 3SA: tenues dans la couleur des opposants et ouverture moyenne (16-17 pts), main régulière

### Donc attention au palier du SA annoncé:

1SA ne garantit pas un arrêt dans la couleur adverse, alors que 2 SA garantit au moins un arrêt dans cette couleur.

Cette différence est due au fait qu'au niveau de 1SA, le contreur peut encore faire une redemande de façon économique par un Cue bid d'exploration, ce qui est plus difficile après 2SA.

ex:

Exemple

N	E	S	O
1 ♣	1 ♥	X	P
1SA	P	2 ♥	P
3 ♣	P	P	P

Le contreur cherchait ♠. L'ouvreur n'a apparemment pas 4 cartes à ♠ et passe à SA. Sud n'a pas d'arrêt à ♥ et interroge N (l'annonce de 2♥ = cue bid = as-tu un arrêt en ♥?). Devant l'interrogation de S, il répond par la négative en repassant à sa couleur d'ouverture. S'il avait eu un arrêt à ♥, il aurait répondu 2SA. Dans ce cas, le contreur, aurait fait le calcul des points dans le camp, et sachant les ♥ gardés serait peut-être passé à 3SA