

A propos du passe Blanche Neige...



Lorsque vous possédez une longue dans la couleur de l'adversaire, votre main joue mieux en défense qu'en attaque. Votre meilleur choix est de passer, si possible, sans hésiter, dans l'attente d'un réveil par **contre** du partenaire. Ce passe "Blanche Neige" est une inférence du Contre Spoutnik, qui a remplacé le contre punitif direct. Encore faut-il que le partenaire joue correctement ce rôle dit de *Pompier de service* en réveillant par contre !

Rôle de l'Ouvreur lorsque son Partenaire passe après une intervention du N°2

Dans l'exemple ci-dessous, SUD ne peut plus contrer punitif EST. C'est l'ouvreur qui doit jouer ce rôle de *contreur justicier* pour ne pas perdre le bénéfice d'une pénalité substantielle. Chaque fois que l'ouvreur sera en réveil après un passe de son partenaire derrière une intervention du n°2, il devra se poser la question suivante : est-il possible que mon partenaire ait passé avec l'intention de punir l'intervenant ? S'il répond oui à cette question, il devra impérativement réveiller par contre sous réserve de posséder trois levées de défense et d'avoir un support pour la majeure non nommée. Reprenons notre exemple précédent

N	E	S	O	Sud	Nord	
1♣	1♥	<i>passé</i>	<i>passé</i>	♠ D87	♠ RV32	Singleton cœur, Nord pense qu'il est probable que Sud ait passé "Blanche Neige". Il doit donc réveiller les enchères par "contre". Il a les trois levées de défense requises et un support pour la majeure non nommée.□
X				♥ AD864	♥ 2	
				♦ DV9	♦ A87	
				♣ 82	♣ RV1097	

Règle

L'ouvreur privilégiera le Contre de réveil à toute autre enchère naturelle chaque fois qu'il sera **court** dans la couleur d'intervention : chicane, singleton ou doubleton avec au moins trois levées de défense (cela peut être 12H seulement si trois As) et un soutien pour la majeure non nommée. **Long** dans la couleur de l'intervention, à partir de trois cartes, l'Ouvreur ne contrera en réveil qu'avec une main forte de 17-18H.

La décision de l'Ouvreur de réveiller repose donc essentiellement sur son nombre de cartes dans la couleur d'intervention. Plus il y est court, plus la probabilité que le passe soit "Blanche Neige" augmente et plus il doit contrer en réveil pour tenter de récupérer une pénalité. Mais, attention ! l'Ouvreur doit supporter de jouer un contrat contré. Il n'est pas nécessaire pour cela qu'il détienne une main forte. Trois levées de défense suffisent, telles que RVxx A, RV10 dans notre exemple ci-dessus. Attention également à ne pas *réveiller l'eau qui dort*. Une courte dans la majeure non nommée est une contre-indication pour réveiller ; le risque est trop grand de donner une chance aux adversaires de trouver un Fit dans cette majeure.

Rôle du Répondant lorsque l'Ouvreur réveille par contre

En réponse au contre de réveil de l'ouvreur, le répondant doit **donner le plein de sa main**

- long dans la couleur d'intervention, il passe et transforme le contre en punitif.
- avec une main faible, 0H-7H, il fait une enchère au palier le plus bas
- avec une majeure 5ème entre 6-7H, dans la zone inférieure au Contre spoutnik direct, il donne **le plein de sa main** par un saut dans cette majeure.

A partir de 8H, il donne le plein de sa main et décrit avec précision s'il est dans le bas ou dans le haut de *la boîte*. Il exprimera le haut de la boîte, par une enchère à saut ou par un cue-bid.