**Atelier N° 16**
**17 février 2012**

# Atelier Compétitives et Jeu de Flanc



Zach Garrison, USA, 9 ans, vient d'être sacré Maître à vie de Bridge par la Fédération américaine !

## J'ai la couleur de l'adversaire … ! Que faire ?



TPP. N/T Vous êtes en Sud et EST vient de nommer votre couleur.

| N | E | S | O | Sud |
|---|---|---|---|---|
| 1♣ | 1♥ | | ? | ♠ D87<br>♥ AD864<br>♦ DV9<br>♣82 |

Que devez-vous faire ?
**Enchérir à 2SA ?** Vous en savez assez maintenant pour comprendre que votre longueur à Cœur place votre main " en défense". Vous êtes mieux placé pour faire chuter un contrat à Cœur que pour gagner un contrat dans votre ligne.

**Contrer punitif** ? Cela fait des lustres que l'arrivée du Contre Spoutnik a délogé le contre punitif direct. Un contre dans cette position serait d'appel et de nouveau votre camp tenterait péniblement de gagner un contrat en attaque avec 6H de votre capital et 5 cartes sur 13 dans la couleur adverse.
Une seule enchère : Passe **!** en attendant un réveil du Partenaire par contre que vous transformerez en contre punitif. Ce passe s'intitule « Passe Blanche Neige ».

À RETENIR

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*

L'évolution du Bridge est telle qu'aujourd'hui, Sud ne peut plus contrer punitif EST. C'est à l'Ouvreur que ce rôle de *contreur justicier* est dévolu 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 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | ♠ D87 | ♠ RV32 |
| 1♣ | 1♥ | | *pa* | ♥ AD864 | ♥ 2 |
| *sse* passe | | | | ♦ DV9 | ♦A87 |
| X | | | | ♣82 | ♣RV1097 |

Avec son 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 3 levées de défense requises et un support pour la majeure non nommée.

La règle d'or de l'Ouvreur est la suivante :

À RETENIR

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 3 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 3 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 ! Il faut que l'Ouvreur supporte 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 (1) ♦A (1) ♣RV10 (1) 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. C'est le cas le plus rémunérateur sous réserve d'avoir bien pris en compte le facteur vulnérabilité pour ne pas que les levées de chute rapportent moins qu'une éventuelle manche vulnérable.
- 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.
- à partir de 8H, il donne le plein de sa main. C'est le principe *dit de la boîte*. Le Répondant qui a passé après l'intervention et qui ne transforme pas le contre a d'abord zoné sa main entre 0H et 10H. À présent, en réponse au contre, il doit décrire avec précision s'il est dans le bas ou dans le haut de *la boîte*. Il exprimera le haut de la boîte, à partir de 8H, par une enchère à saut ou par un cue-bid. (voir Petit Échauffement N° 9 page 3.)