LE SPOUTNIK

Le contre d'une intervention du joueur N°2 par le joueur N°3 n'est jamais punitif, sauf lorsque l'intervention est à 4♠.

Il promet au moins 8H. (voir Contres Lebel-Soulet et inférences).

Le contre est "Spoutnik", donc d'appel, jusqu'au niveau de 4♥.

Dans toute séquence « 1 x - 2 y - Passe - Passe » l'ouvreur doit réveiller par contre avec une courte dans la couleur de l'intervention.

Sur une intervention à 4♠:

- Contre Punitif.
- 4 SA Appel pour les autres couleurs.

N.B.

1/ Plus le palier de l'intervention est élevé, plus le contre est optionnel.

2/ Tout changement de couleur avec jump du joueur N° 3, après une intervention du joueur N°2, est une enchère de rencontre (pas de Splinter du répondant après une intervention adverse : on dit ce qu'on a plutôt que ce qu'on a pas).

3/ Tout changement de couleur avec jump du joueur N° 3 après un Contre du N° 2 est un barrage faible. (voir convention "Truscott").