

LES INTERVENTIONS SUR L'OUVERTURE DE UN À LA COULEUR

Une intervention est l'enchère d'un joueur de l'autre camp. Cette enchère se fait immédiatement après celle d'un adversaire.

1. GRANDS PRINCIPES

1.1. PRINCIPES DE BASE

En intervention le nombre de points de la main n'a qu'une importance secondaire : un adversaire a ouvert et la donne va être jouée. Vos points vont servir de la même manière que ce soit vous ou un adversaire qui joue avec le mort.

Vous n'interviendrez que si la distribution vous est favorable. La présence d'une couleur longue va vous permettre de faire plus de levées en la choisissant comme atout plutôt qu'en laissant jouer l'adversaire dans sa couleur.

1.2. BUTS

Le but recherché va être différent selon que vous ayez ou non du jeu.

❖ **Force inférieure à l'ouverture.**

Vous cherchez à indiquer à votre partenaire où est votre force, ou à gêner vos adversaires dans leurs enchères. Vous avez toujours une couleur de bonne qualité.

❖ **Force d'ouverture (ou plus).**

Vous espérez proposer un contrat pour votre camp. La qualité de la couleur n'a plus d'importance, si l'adversaire n'avait pas parlé vous auriez ouvert dans cette couleur.

2. INTERVENTIONS PAR UNE COULEUR

2.1. PRINCIPES

❖ **Force :** de 8 à 17 H.

❖ **Longueur :**

- Au palier de **1** : **5** cartes minimum.
- Au palier de **2** : **6** cartes minimum.
- Au palier de **3** : **7** cartes minimum.
- Au palier de la **manche** : **8** cartes minimum.

❖ **Mains inférieures à l'ouverture.**

Toujours une belle couleur.

9 H.	♠ 9 6 3 2 ♥ R D V 8 2 ♦ 2 ♣ R 5 3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>1♦</td></tr> </table>	S	O	N	E	?			1♦	1♥
S	O	N	E								
?			1♦								
10 H.	♠ A 9 2 ♥ D 8 6 3 2 ♦ A ♣ X 7 5 3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>1♦</td></tr> </table>	S	O	N	E	?			1♦	Passe
S	O	N	E								
?			1♦								
10 H.	♠ A 9 2 ♥ 9 3 2 ♦ 5 ♣ R D V 7 5 3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>1♥</td></tr> </table>	S	O	N	E	?			1♥	2♣
S	O	N	E								
?			1♥								

❖ **Mains supérieures à l'ouverture.**

Qualité de couleur indifférente.

13 H.	♠ A 9 2 ♥ D 8 6 3 2 ♦ A ♣ R 7 5 3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>1♦</td></tr> </table>	S	O	N	E	?			1♦	1♥
S	O	N	E								
?			1♦								
15 H.	♠ A 3 ♥ R 8 7 6 3 2 ♦ R V 2 ♣ A 3	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td></td><td></td><td>1♠</td></tr> </table>	S	O	N	E	?			1♠	2♥
S	O	N	E								
?			1♠								

2.2. RÉPONSES À L'INTERVENTION MAJEURE : MAINS FITTÉES

❖ **Mains faibles :**

6 à 11 HLD.

Le soutien se fera uniquement en tenant compte du nombre d'atouts :

Nombre total d'atouts du camp = nombre de levées demandées

♠ D 8 4 ♥ 9 7 6 3 ♦ A 8 6 5 ♣ D 2	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><th>S</th><th>O</th><th>N</th><th>E</th></tr> <tr><td>?</td><td>1♦</td><td>1♠</td><td>—</td></tr> </table>	S	O	N	E	?	1♦	1♠	—	2♠
S	O	N	E							
?	1♦	1♠	—							

♠ D 8 6 4
♥ 9 7 6 3
♦ A V 6 5
♣ 2

S	O	N	E
?	1♦	1♠	—

3♠

♠ D 8 6 4 2
♥ 9 7 6
♦ A V 6 5
♣ 2

S	O	N	E
?	1♦	1♠	—

4♠

❖ **Mains fortes :**

12 HLD ou plus.

Vous commencez à envisager une manche qui peut gagner. Il faut donc demander au partenaire quelle est la qualité de son intervention. Pour cela vous allez nommer la couleur de l'adversaire : c'est le *cue-bid*.

♠ D 6 4
♥ A V 6 2
♦ D 3
♣ D V 6 3

S	O	N	E
?	1♦	1♠	—

2♦ !

Cette enchère n'est jamais naturelle. Il s'agit d'une question : partenaire avez-vous l'ouverture ?

ATTITUDE DU JOUEUR N°2

La seule réponse faible est le retour au palier de deux dans la couleur d'intervention. Toutes les autres réponses promettent une main d'au moins 12/13 H.

➤ **Répétition au palier de deux de la couleur d'intervention.**

Réponse négative, toutes distributions dans une main faible, 8 à 11/12 H.

♠ R V 7 3 2
♥ D 8 5
♦ 5 2
♣ A 9 4

S	O	N	E
2♦	1♦ —	1♠ ?	—

2♠

➤ **Changement de couleur**

12/13 à 17 H.

Naturel, dans une main bicolore.

♠ R V 7 3 2
♥ R X 5
♦ 5
♣ A R 9 4

S	O	N	E
2♦	1♦ —	1♠ ?	—

3♣

- **2SA** 12/13 à 17 H.
Naturel avec l'arrêt dans la couleur d'ouverture.

♠ RV732
♥ 85
♦ RX2
♣ AR4

S	O	N	E
2♦	1♦ —	1♠ ?	—

2SA

- **Répétition à saut** 12/13 à 17 H.
Unicolore sixième.

♠ RV8732
♥ RX5
♦ 52
♣ AR

S	O	N	E
2♦	1♦ —	1♠ ?	—

3♠

2.3. RÉPONSES À L'INTERVENTION MAJEURE : MAINS NON FITTÉES

Avec des mains non fittées, vous agirez globalement comme après l'ouverture. L'intervention étant en moyenne inférieure de deux points à l'ouverture, il y aura malgré tout deux différences importantes :

- Les enchères à Sans-Atout doivent avoir deux points de plus et l'arrêt dans la couleur adverse.
- Les changements de couleur au palier de deux sont non forçant et se font avec un minimum de six cartes (ou cinq belles).

11 H.

♠ V3
♥ RV74
♦ R964
♣ DV4

S	O	N	E
?	1♦	1♠	—

1SA

13 H.

♠ D3
♥ RV74
♦ RV64
♣ DV4

S	O	N	E
?	1♦	1♠	—

2SA

9 H.

♠ RV84
♥ 97
♦ A85
♣ VX52

S	O	N	E
?	1♦	1♥	—

1♠

9 H.

♠ V42
♥ 97
♦ A8
♣ RVX952

S	O	N	E
?	1♦	1♥	—

2♣

2.4. EXERCICES

Quelle enchère faites-vous avec les mains suivantes ?

♠ D7432
♥ 4
♦ AD52
♣ 963

S	O	N	E
			1♣
?			

♠ ADX92
♥ 4
♦ D742
♣ 963

S	O	N	E
			1♣
?			

♠ RDX9
♥ AX752
♦ R5
♣ 96

S	O	N	E
			1♣
?			

♠ R2
♥ RD8754
♦ V983
♣ 6

S	O	N	E
			1♠
?			

♠ RD84
♥ X73
♦ DV32
♣ 96

S	O	N	E
	1♣	1♥	—
?			

♠ X73
♥ RD84
♦ 96
♣ DV32

S	O	N	E
	1♣	1♥	—
?			

♠ 5
♥ RV862
♦ R643
♣ 982

S	O	N	E
	1♣	1♥	—
?			

♠ R75
♥ 92
♦ R982
♣ AV74

S	O	N	E
	1♣	1♥	—
?			

Quelle(s) main(s) correspond(ent) à l'enchère de Sud ?

♠ AVX
♥ R52
♦ DV643
♣ 96

♠ R863
♥ 873
♦ R5
♣ AVX9

S	O	N	E
	1♣	1♠	—
3♠			

♠ R863
♥ 873
♦ 95
♣ DVX9

♠ R863
♥ R6
♦ AD82
♣ V63

♠ R86
♥ R63
♦ AD82
♣ V63

S	O	N	E
	1♣	1♥	—
2SA			

♠ R86
♥ R6
♦ V632
♣ AD82