

### 3. INTERVENTIONS PAR UN SANS-ATOUT

#### 3.1. PRINCIPES DE BASE

L'intervention par 1SA se fait avec la même main que l'ouverture de 1SA :

- Distribution régulière.
- 16 à 18 HL.
- *Arrêt dans la couleur d'ouverture* (condition supplémentaire).

16 H.  
16 HL.  
~~HL~~.

♠ V 9 2  
♥ A D 2  
♦ A D 8 2  
♣ R 5 3

S	O	N	E
?			1♥

1SA

16 H.  
16 HL.  
~~HL~~.

♠ V 9 2  
♥ A D 2  
♦ A D 8 2  
♣ R 5 3

S	O	N	E
?			1♠

Passe

Après l'ouverture d'1♠, vous n'avez pas d'arrêt dans la couleur d'ouverture.  
Laissez chuter l'adversaire !

#### 3.2. RÉPONSES À L'INTERVENTION PAR UN SANS-ATOUT

Après une intervention par Sans-Atout, les réponses sont identiques à celles faites après l'ouverture :

- Stayman,
- Texas,
- Etc....

## 4. INTERVENTIONS PAR « CONTRE »

### 4.1. PRINCIPES DE BASE

L'intervention par contre, ou « contre d'appel », se fait avec des mains précises. Comme toute enchère artificielle, elle ne se fait que lorsqu'une enchère naturelle n'est pas possible. Elle indique :

- Une force d'ouverture : minimum de 12 ou 13 H.
- Une distribution tricolore : court dans la couleur d'ouverture.

12 H ou +

♠ x x x x  
♥ x  
♦ x x x x  
♣ x x x x

S	O	N	E
			1♥
?			

Contre

Cette distribution étant malheureusement très rare, vous pourrez être amené à contrer avec des mains moins parfaites :

#### ❖ Après une ouverture majeure.

- Maximum doubleton dans la couleur d'ouverture.
- Toujours quatre cartes dans l'autre majeure.
- Les mineures au moins quatre et trois.

#### ❖ Après une ouverture mineure.

- Maximum doubleton dans la couleur d'ouverture.
- Les majeures quatre-quatre ou quatre-trois.

### 4.2. RÉPONSES AU CONTRE D'APPEL

2 H.

#### ❖ Mains très faibles

0 à 7 H.

##### ➤ Majeure au plus bas.

♠ 8 7 5 3  
♥ D 7 2  
♦ 9 8 6  
♣ X 7 5

S	O	N	E
	1♥	X	—
?			

1♠

##### ➤ Mineure au plus bas.

2 H.

♠ 8 7 5  
♥ D 7 2  
♦ 9 8 6  
♣ X 7 5 2

S	O	N	E
	1♥	X	—
?			

2♣

#### ❖ Mains faibles

8 à 10 H.

##### ➤ Majeure de quatre cartes : *saut*.

9 H.

♠ R 7 5 3  
♥ D 7  
♦ A 8 6  
♣ X 7 5 2

S	O	N	E
	1♥	X	—
?			

2♠

➤ **Majeure de cinq cartes : *double saut*.**

9 H.

♠ R 7 5 3 2  
♥ D 7  
♦ A 8 6  
♣ X 7 5

S	O	N	E
?	1♥	X	—

3♠

➤ **Sans majeure, avec l'arrêt dans la couleur adverse : *1SA*.**

9 H.

♠ R 7 5  
♥ D 7 3  
♦ A 8 6  
♣ X 7 5 2

S	O	N	E
?	1♥	X	—

1SA

➤ **Sinon, mineure à saut.**

9 H.

♠ R 7 5  
♥ 7 3  
♦ A D 8 6 2  
♣ X 7 5

S	O	N	E
?	1♥	X	—

3♦

❖ **Mains moyennes ou fortes** 11/12H ou plus.

➤ **Majeure de cinq cartes : *manche*.**

Peut n'avoir que quatre cartes, à partir de 13 H. Uniquement après le contre de l'autre majeure.

12 H.

♠ R 7 5 3 2  
♥ D 7  
♦ A 8 6  
♣ R 7 5

S	O	N	E
?	1♥	X	—

4♠

➤ **Sans majeure, avec l'arrêt dans la couleur adverse : *2SA(3SA)*.**

11 H.

♠ R 7 5  
♥ A D 3  
♦ D 8 6  
♣ X 7 5 2

S	O	N	E
?	1♥	X	—

2SA

➤ **Autres cas : « *CUE-BID* ».**

Le « cue-bid » consiste à nommer la couleur de l'adversaire ! Il ne s'agit *jamais* d'une enchère naturelle. Elle veut dire : « Partenaire, j'ai trop de jeu pour décrire ma main, attendez le prochain tour ». C'est une enchère forcing.

Vous nommerez votre majeure quatrième au prochain tour.

### 4.3. EXERCICES

Quelle enchère faites-vous avec les mains suivantes ?

- ♠ RD65
- ♥ DV93
- ♦ A74
- ♣ V2

S	O	N	E
			1♣
?			

- ♠ RD95
- ♥ AV3
- ♦ 96
- ♣ AD52

S	O	N	E
			1♦
?			

- ♠ RD95
- ♥ AV3
- ♦ 96
- ♣ AD52

S	O	N	E
			1♣
?			

- ♠ RD95
- ♥ AV643
- ♦ 5
- ♣ R94

S	O	N	E
			1♦
?			

- ♠ X9
- ♥ 8742
- ♦ AV53
- ♣ V32

S	O	N	E
	1♣	X	—
?			

- ♠ RX763
- ♥ AD4
- ♦ 8
- ♣ RX42

S	O	N	E
	1♣	X	—
?			

- ♠ AX2
- ♥ 983
- ♦ RDV73
- ♣ X4

S	O	N	E
	1♥	X	—
?			

- ♠ AD5
- ♥ D72
- ♦ RX93
- ♣ DV2

S	O	N	E
	1♠	X	—
?			

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

- ♠ RX64
- ♥ ADV
- ♦ R82
- ♣ V53

S	O	N	E
	1♥	X	—
3SA			

- ♠ RX6
- ♥ ADV
- ♦ R82
- ♣ V953

- ♠ RX64
- ♥ ADV2
- ♦ R82
- ♣ 53

S	O	N	E
	1♣	X	—
2♣			

- ♠ RV6
- ♥ X952
- ♦ R82
- ♣ AD3

- ♠ RX64
- ♥ V53
- ♦ R82
- ♣ ADV

- ♠ X64
- ♥ 96
- ♦ R82
- ♣ ADVX3