

Les réponses aux interventions de votre partenaire

1. Rappel sur les interventions:

Rappelons d'abord les notions de bases d'une intervention

a. Pourquoi ?

Les objectifs sont au nombre de quatre :

- Découvrir un contrat gagnant dans son camp.
- Préparer un contrat de sacrifice
- Perturber les annonces adverses
- Indiquer une bonne entame

b. Quand ?

Tous ces objectifs, combinés ou non, aboutissent à des conditions d'intervention raisonnables :

• **La couleur d'intervention doit contenir au moins 5 cartes** même si la couleur est mineure. Avec une couleur plus longue (majeure 6^{ème} ou mineure 7^{ème}) posez-vous la question de faire un barrage plutôt qu'une simple intervention (zone de points)

• **Force entre 9* et 18HL.** Le plancher 9HL est à moduler suivant 2 critères la vulnérabilité et l'irrégularité du jeu. A vulnérabilité différente, il faut ajouter (rouge/vert) ou retrancher (vert/rouge) 1 point au plancher. Retranchez aussi un autre point si l'on a une main très irrégulière. Naturellement avec plus de 18HL faites un contre toute distribution, plutôt qu'une intervention !

La fourchette d'intervention est large, et on différencie deux types de mains, avec et sans ouverture :

De 13 à 18HL, on intervient dès qu'on a une couleur 5^{ème} même sans honneur. Le but est de découvrir un contrat éventuel dans son camp. Sans une couleur 5^{ème} 3 possibilités :

- intervenir à sans atout si les conditions sont réunies,
- contrer si les conditions d'un appel sont réunies
- à défaut on passera.

De 9* à 12HL, l'objectif premier de l'intervention n'est pas la recherche d'un contrat gagnant (encore que...). Il faut prendre en compte les risques de chute. Avec une main plutôt régulière, ou une couleur insuffisamment belle (5^{ème} mais percée), on passe. **Avec une belle couleur** (2 beaux honneurs ou 3 petits), **ou une main très irrégulière, on INTERVIENT.**

2. Réponses aux interventions de votre partenaire (palier de 1):

On distingue 4 types de main du répondant :

- Jeu faible et fitté
- Jeu fort et fitté
- Jeu fort non fitté
- Jeu très faible, ou faible et non fitté

Naturellement dans le dernier cas votre réponse est claire : le passe. Nous allons détailler les 3 premiers cas

a. Jeu faible et fitté :

Par jeu faible et fitté on entend un jeu :

- Avec **au moins 3 cartes** dans la couleur de l'intervenant
- Un nombre de points **entre 8 et 12 HLD** (en dessous votre jeu est très faible vous devez passer, au-dessus il est fort voir paragraphe suivant)

Vous êtes dans une logique de compétitive. Les principes qui doivent guider votre réponse :

- Répéter la couleur de votre partenaire
- A un niveau correspondant à la loi de Vernes

Les redemandes de l'intervenant seront ceux d'une compétitive votre partenaire connaissant précisément votre nombre d'atouts et votre zone de points.

b. Jeu fort et fitté :

Par jeu fort et fitté on entend un jeu :

- Avec **au moins 3 cartes** dans la couleur de l'intervenant
- Un nombre de points **supérieur à 12 HLD**

Dans le doute sur la force de votre partenaire la manche n'est pas assurée. Toutefois l'objectif de recherche de la manche est envisageable. La recherche de chelem est rare après une ouverture adverse mais avec un jeu irrégulier un bon fit et un jeu fort en points le répondant ne doit pas l'exclure.

3 types de réponses possibles :

- Le soutien direct à la manche se fait avec un minimum de 17HLD
- Les splinters avec 4 atouts, une courte et 17HLD
- Le cuebid avec 12 à 16 HLD est une enchère forcing elle pose la question, partenaire as tu un jeu de valeur d'ouverture ou non ?

A noter que le soutien direct à la manche peut aussi bien être fait avec un jeu faible et 5 atouts (compétitive) qu'un jeu très fort et fitté qui même en cas d'intervention faible rend la demande de manche raisonnable.

Sur un splinter un intervenant minimal conclura à la manche, sinon les développements habituels (contrôles, blackwood...)

Sur un cue-bid : un intervenant n'ayant pas l'ouverture se contentera de revenir à la couleur fittée au palier le plus bas ou d'une enchère inférieure (si bicolore). S'il avait un jeu d'ouverture il enchèrera à 2SA ou fera une enchère dépassant le simple retour dans la couleur fittée (jeu bicolore).

c. Jeu fort non fitté

Ne connaissant pas la force de l'intervention la prudence s'impose, la vulnérabilité est un facteur à analyser, mais avec votre bonne réserve de points une partielle voire une manche sont des objectifs réalisables. L'intervention n'a pas permis de trouver directement un fit mais comme toujours on recherchera prioritairement un fit en majeure à défaut un jeu à sans atout ou rarement un fit en mineure.

Dans ce cours on développera les réponses dans le silence adverse. En cas d'enchère du N°3 la prudence sera particulièrement de mise, le champ des enchères se restreindra et seulement les enchères positives seront de mise. Les redemandes de l'ouvreur et développements ultérieurs sont le plus souvent classiques et non détaillés dans ce cours.

Le principe de prudence se décline en essayant de trouver l'enchère la moins chère dont on respecterait les conditions.

Changement de couleur en restant au palier de 1 :

Seulement possible après les séquences 1T, 1K ou 1C, et 1K 1C, elle est à privilégier et reste forcing
Conditions :

- Au moins 4 cartes à la majeure annoncée
- Dénie le fit dans la couleur du partenaire
- un minimum de 9 HL (sans borne supérieure)

1SA :

Dénie le fit dans l'intervention et une majeure 4^{ème} s'il y avait la place de l'annoncer. Promet 8 12 HL mais pas forcément un arrêt dans l'ouverture. N'est pas forcing.

Changement de couleur 2 sur 1 :

Cette annonce est devenue forcing depuis SEF 2012.

Promet un jeu fort 11HL mini

Une couleur au moins 5^{ème} sauf 2T

Autres annonces à SA :

2SA promet 13 14 HL et 1,5 arrêt au moins dans la couleur d'ouverture, le plus souvent 2 cartes dans la couleur d'intervention. C'est une enchère propositionnelle.

3SA promet généralement une mineure longue semi affranchie et 1,5 arrêt dans la couleur d'ouverture. C'est une enchère conclusive (même avec 6 cartes l'intervenant ne doit pas répéter sa majeure car il risque de se trouver face à un singleton)!

Le cue bid :

Il se fait avec 13 HL (comme 13 HLD si fitté). Moins de 1,5 arrêt dans la couleur d'ouverture .

L'intervenant qui n'aurait pas l'ouverture, comme énoncé précédemment revient dans sa couleur d'ouverture ou fait une enchère inférieure. Un intervenant avec un jeu d'ouverture annoncera 2 SA