

LES INTERVENTIONS

QUI : le joueur n°2. Par convention nous nommons les joueurs O (celui qui ouvre les enchères, sa première enchère étant O1), I le joueur n°2, juste après l'ouvreur, son intervention est I1, Ro est le répondant à l'ouvreur donc le joueur 3 et Ri est le 4^{ème} joueur, celui qui répond à l'intervenant. La séquence est donc : O, I, Ro, Ri.

QUAND : lorsque la force et la distribution de son jeu le permet, voir ci-dessous.

COMMENT : 3 enchères possibles : le sans-atout (SA), une couleur, le contre d'appel.

- 1) **LE CONTRE D'APPEL.** Il a été détaillé pages 40 à 42. Il promet soit un jeu à tendance tricolore, court sur l'ouverture et ayant de 12 à 18HL ou toute distribution à partir de 18H.
- 2) **LE SANS ATOUT :** 1SA. Cette enchère promet 16 à 18H(L), elle garantit un arrêt, voire un arrêt et demi sur la couleur de l'ouvreur et un jeu assez régulier.
L'arrêt doit être fort car si le contrat reste à SA l'entame sera très souvent dans cette couleur. Si le contrat passe à 2 ou 3SA il faut avoir un arrêt et demi ou 2 arrêts, exemples : RV2 (1,5 arrêt) ou AD6 (2 arrêts).

Les réponses de Ri : on suppose que Ro passe.

- Avec un jeu régulier : 0-6H=passé ; 7-8HL=2SA ; 8H et plus=3SA. Pour 3SA Ri aura de préférence un complément d'arrêt sur la couleur de l'ouvreur. Sur 2SA I passera avec 16H, dira 3SA avec 18H et passera ou dira 3SA avec 17H suivant la qualité de son jeu.
- Avec un jeu irrégulier qui comporte au moins 4 cartes dans une couleur Maj ou 6 en mineur : Stayman (2T) pour 1 ou 2 M4 à partir de 7HL, Texas pour M5 ou m6 même avec (très) peu de points. Sur le Texas ou le Stayman I répond comme après l'ouverture de 1SA et Ri conclut sachant que I a 16 à 18H (voir les cours sur l'ouverture à SA). Ces changements vers une couleur au lieu de SA sont particulièrement importants lorsque Ri est court sur O1 (la couleur d'ouverture).

3) UNE COULEUR : I promet toujours au moins 5 cartes dans cette couleur.

- Au niveau 1 : à partir de 9HL, jusque 18HL. Dans les exemples ci-dessous le jeu détaillé est celui de l'intervenant. L'ouverture O1 est 1T ou 1K ou 1C.

T	K	C	P		O1	I
DV54	R63	8	R7652		1 T/K/C	Passe
9854	R63	8	AD852		1T/K/C	1P
A854	R63	A	R7652		1T/K/C	1P

Dans l'exemple 1 la couleur P n'est pas suffisamment belle, I passe ; dans l'exemple 3 la force de sa main lui permet de dire 1P bien que la couleur ne soit pas belle. En fait de 9 à 12HL la couleur doit être « belle » ce qui est moins nécessaire avec 13HL et plus.

- Au niveau 2 : 6 cartes dans la couleur (5 très belles) et 11HL mini. En fait avec 11-12HL la couleur doit être belle, de 13 à 18HL on peut être un peu moins exigeant. Ex :

ARV742	X4	D72	73		1K (ou C ou P)	2T
D98754	R4	D72	R3		idem	Passe
D98754	A4	AD2	R3		idem	2T

Dans l'ex2 I passe car sa couleur n'est pas assez belle, avec la même couleur dans l'exemple 3 il ne passe pas : ses 17HL compensent la faiblesse de la couleur.

LES REPONSES DE Ri (lorsque Ro passe):

1) Après I1 au niveau 1 : Il faut tenir compte du fait que I peut n'avoir que 9HL.

- a) Soutien de la couleur de I. Niveau 2 => 8 à 12HLD ; niveau 3 => 13-14HLD ; niveau 4 => 15 HLD mini. La main ci-dessous est celle de Ri

T	K	C	P		O1	I1	Ro	Ri
RV874	82	AR3	R82		1K	1P	passé	4P

- b) Changement de couleur : enchère **FORCING**, I doit parler sauf si un autre joueur parle avant lui auquel cas il pourra passer si son jeu ne mérite rien d'autre que sa première enchère. Pour changer de couleur au niveau 1 Ri doit avoir au moins 5 cartes et 11HL, au niveau 2 il faut 5 cartes et 13HL mini.
- c) Annoncer SA : il n'a pas de soutien sur la couleur de I, il n'a pas une M5 déclarable et a au moins 1 arrêt sur O1. Il dira 1SA avec 9-12H, 2SA avec 13-14H(L) et 3SA avec 15HL mini.

T	K	C	P		O1	I1	Ro	Ri
X853	RX92	D7	RV8		1K	1C	passé	1SA
D853	RX92	A7	RV8		1K	1C	passé	2SA
D853	RD92	A7	RV8		1K	1C	passé	3SA
X85	RX9	RV853	D7		1K	1P	Passé	1SA

Dans l'ex 4 les 10HL de Ri ne l'autorisent pas à annoncer 2C, il dit 1SA.

- 2) **Après I1 au niveau 2.** Les réponses sont les mêmes que ci-dessus mais sachant que I a 6 cartes (5 très belles) et 11H(L) mini on pourra soutenir C avec seulement 2 cartes. A SA les zones de points sont un peu plus faibles : 11-12H pour 2SA, 13H pour 3SA.

Remarque : à SA et à la couleur la main de I est limitée à 18HL, en effet avec 18H/19HL il faut contrer (contre d'appel) et préciser sa main au 2^{ème} tour.

4) LA CLOTURE DES ENCHERES :

La suite des enchères (I2 puis Ri2, éventuellement I3) suit le processus habituel : sommes nous fittés ? si oui avons-nous les points de manche ? Si non fittés avons-nous une autre couleur sur laquelle nous aurions un fit ? Si non pouvons nous jouer à SA ? Si oui pouvons

nous jouer la manche ?

Ex 1 : O1=1P ; I1=2C => 6 belles (5 très belles) cartes et 11H, 12HL mini. Ri1=3C => 3 cartes et 11 à 14 HLD. I2= 4C avec 15 HLD et plus, si non passe.

Ex2 : O1=1P ; I1=2C ; Ri1=2SA => 11H/12HL, pas fitté C et pas de couleur par 4 intéressante, jeu régulier, un bel arrêt sur O1.

- I2= passe : mini, pas de complément d'arrêt sur O1.
- I2= 3SA, « régulier », 14H mini, de préférence un complément d'arrêt sur O1.
- I2= nouvelle couleur, non régulier, pas de complément d'arrêt, 14H mini car s'engage à faire au moins 9 levées quelle que soit le contrat final.
- I2= 3C avec 6 cartes dans sa couleur et 12 à 15HL, à partir de 16HL I dira 4C avec 6 cartes.
- Ri1=3SA à partir de 13HL avec fort arrêt sur O1. I2=passe ou 4C (6 cartes à C, court à P).

NB : Dans toutes ces séquences I et Ri doivent être un peu plus prudents que s'ils étaient ouvrier et répondant à l'ouvrier car l'un de leurs adversaire, l'ouvrier, a au moins 12H. Dans le jeu de la carte il faudra utiliser cette information pour estimer la force de Ro pour, par exemple, orienter les impasses. Il faudra aussi estimer la répartition des cartes pour évaluer les risques de coupe et de surcoupe.

LES REPONSES DE Ri LORSQUE Ro A PARLE :

Les séquences sont les mêmes mais Ri doit tenir compte que les point H(LD) de O et Ro sont 12 mini + 6 mini = 18 H(LD) minimum.

- Ri avec un jeu faible passe.
- Ri déclare son fit avec 3 cartes et 11-12HLD mini au niveau 3, 16HLD et plus au niveau 4 si I a parlé au niveau 1. Si I est intervenu au niveau 2 (11HL mini) Ri fera les mêmes enchères avec 2HLD de moins.
- Ri déclare une nouvelle couleur/ 6 cartes, 5 très belles cartes, 11H mini.
- Ri parle à SA : non fitté, pas de belle couleur annonçable, arrêt fort sur les couleurs nommées par O et Ro. 2SA avec 11H mini.

REMARQUES IMPORTANTES :

- 1) Le joueur N°4 peut être l'intervenant (O= ouvre, le joueur 2 passe, Ro=réponse à l'ouvrier et le joueur 4 intervient). Les règles sont les mêmes que pour le joueur 2 mais il faut être plus prudent puisque le camp de l'ouvrier indique posséder au moins 18HL. Evidemment dans ces situations la distribution, présence de courtes et de longues, sera très importante.
- 2) La remarque ci-dessus induit la suivante : le maniement des interventions est toujours délicat. L'intervenant veut soit jouer son propre contrat soit empêcher le camp de l'ouvrier de jouer un contrat trop facile, ce dernier point incite parfois à intervenir sans en avoir vraiment les moyens surtout lorsqu'on inscrit les points gagnés. **A titre d'exemple, les 2 camps étant non vulnérables :**

Sud ouvre d'un Pique. La distribution des cartes montre à la fin de la donne que N/S peut jouer « 2C » et marquer 110 points. Les cartes montrent également que E/O pouvait

jouer « 2P » et chuter de 2 levées soit 100points pour N/S. E/O a donc intérêt à intervenir mais si N/S pense qu'E/O va chuter et « contre » dans ce cas il y a 300 points pour N/S. En conclusion, en tournoi ou en compétition, si N/S ne contre pas c'est un très bon score pour E/O mais si N/S contre c'est un très mauvais score pour E/O. Comme déjà dit « à manier avec précautions en respectant les règles ».

- 3) Il y a de très nombreuses conventions particulières pour intervenir et pour répondre à l'intervenant. Nous avons déjà traité « les contre-d'appel », pour l'instant nous laissons les autres conventions aux joueurs chevronnés.

