

REPONSE A L'INTERVENTION AU PALIER DE 1 (2)

Rappels :

- On n'est efficace en intervention que si on a en tête la loi des atouts ET les points d'évaluation.
 - Les *points d'évaluation* servent en ATTAQUE : peut-on gagner un contrat ?
 - La *loi des atouts* sert surtout en DEFENSE : jusqu'où puis-je monter en « sacrifice » ?

Soutien direct à la manche avec des jeux très forts (17HLD au moins) :

- 2 sortes de jeux conduisent en fait à déclarer directement la manche :
 - Les jeux faibles (défense) avec 5 atouts (cf. supra) : 4♥ avec ♠7432 ♥A9764 ♦D103 ♣8.
 - Jeu fort (attaque) avec ≥17HLD, bon pari pour la manche : 4♥ avec ♠7 ♥RD4 ♦ARV973 ♣1096.
- L'intervenant et l'ouvreur **ne savent pas**, dans ces cas qui semblent identiques, si l'on est en **attaque** ou en **défense**¹. N'oubliez pas que cela n'a pas d'importance en enchères compétitives.
 - Si on est faible en points d'honneurs, les adversaires sont automatiquement forts !
 - ▶ On les aura donc barrés, ou considérablement gênés.
 - Et si on est fort, le contrat peut être gagné, alors tant mieux.

Principe : Quand le n°4 soutient directement à la manche l'intervenant, on ignore souvent si le camp est en attaque ou en sacrifice.

Le soutien avec un jeu fort intermédiaire (13 à 16HLD). Le CUE-BID² :

- A votre tour de parole en n+4, l'adversaire de droite ayant passé, vous ne savez toujours pas si votre partenaire, le n°2, est intervenu avec un jeu faible ou la valeur d'une ouverture. En d'autres termes :
 - Avec 13 à 16HLD chez le n°4, y a-t-il une manche ou un contrat partiel ?
 - Si l'intervenant avait entre 8 et 12HL (sous l'ouverture), il faudra jouer un contrat partiel.
 - S'il avait au contraire entre 13 et 18HL, c'est-à-dire une ouverture, il faut aller à la manche.
 - Comment le savoir ? Une solution élégante : le CUE-BID de la couleur d'ouverture.
- Le « **cue-bid** » consiste, littéralement, à annoncer une couleur qu'on ne peut en aucun cas jouer (en anglais : « enchère-signal »). Le plus souvent, il s'agit de la couleur des adversaires !

Principe : le CUE-BID de la couleur d'ouverture, en réponse à une intervention, signifie :
« Partenaire, avez-vous l'ouverture (13 à 18HL) ou non (8 à 12HL) ? »

Sud	Ouest	Nord	Est
	1♦	1♠	passé
2♦	passé	?	

- Avec 8 à 12HL, l'intervenant répond NON : répétition simple de sa couleur (ou enchère inférieure).
 - Dans l'exemple ci-dessus, Nord, avec ♠ADV105 ♥82 ♦R3 ♣9652, dirait : 2♠ (= non).
 - ▶ Remarque : le cue-bid pouvant se faire sans le fit, l'intervenant compte seulement en HL.
- Avec 13 à 18HL, il répond OUI : 2SA³ ou une couleur au-dessus de la répétition simple (3♣ par ex.).
 - Même séquence, mais Nord possède : ♠AV942 ♥A ♦R53 ♣V1096 : plutôt 3♣ que 2SA (= oui).

Principe : Lorsqu'on possède un jeu fort, à partir de la valeur d'ouverture, en face de l'intervenant, la manche devient possible.

Le n°4 interroge l'intervenant par un CUE-BID. Réponses :
NON (8 à 12HL), répétition ou en dessous. OUI (13 à 18HL), au-dessus.

- Il me semble que cette enchère, le cue-bid, est régulièrement oubliée par les joueurs de 4^{ème} et 3^{ème} séries (et même 2^{ème} série mineure), alors que sa connaissance est essentielle. C'est pourquoi je me permets d'insister lourdement :

Avec un jeu fort en réponse à une intervention, n'oubliez pas le cue-bid !

¹ Cette incertitude n'a aucune importance en compétitives. Le chelem est lointain, et si vous gagnez en attaque, tant mieux.

² Précision : le cue-bid n'est pas une convention (certains cue-bids sont conventionnels, mais pas celui-ci). Il apparaît évident aux yeux des adversaires : il n'y a donc pas lieu de l'alerter.

³ Pour nommer 2SA, il faut (faudrait) au moins un arrêt dans la couleur d'ouverture.