

# LE CAMP DE L'OUVREUR APRES INTERVENTION (1)

## Principes :

- L'intervention gêne les enchères de l'ouvreur, mais il y a tout de même des contreparties :
  - ▶ Le répondant faible peut passer sans risque, car l'ouvreur a de nouveau la parole.
  - ▶ Le répondant dispose de deux nouvelles enchères : contre et cue-bid<sup>1</sup>.

## Les soutiens dans la couleur d'ouverture. Ex. : 1♥ - 2♣ - ?

- Vous avez un fit (3 cartes au moins). Profitez de l'intervention adverse pour préciser votre soutien :
  - Avec une main faible, 6 à 7HLD, PASSEZ (vous soutiendrez éventuellement au tour suivant).
  - Ne soutenez à 2♥ qu'avec 8 à 10HLD (au lieu de 6 à 10HLD sans l'intervention).
  - 3♥ ne change pas : 11-12HLD, 4♥ non plus : 13-16HLD.

Principe : Après intervention, l'ouvreur connaît la force de votre fit à 1 point près !

- Remarque : Si l'ouverture est mineure (ex. : 1♦ - 1♠ - ?), vous pouvez soutenir avec 4 cartes seulement :
  - En effet, l'intervention rend improbable une ouverture mineure de 3 cartes seulement...

## Si l'intervention est faite avec un saut : 1♥ - 2♠ - ?

- Le répondant est beaucoup plus gêné, cependant, il faut essayer de donner le fit, s'il existe :
  - 3♥ avec un peu moins de points (tant pis pour le risque...) : 9 à 12HLD.
    - ▶ Bien entendu, aucun problème avec seulement 9HLD si vous avez 4 atouts, car vous êtes protégés par la LOI DES ATOUTS (Loi de Vernes).
    - ▶ Ex. : 1♥ - 2♠ - ? : avec ♠83 ♥D1063 ♦A843 ♣1084 : 3♥.

## Les changements de couleur :

- L'intervention gêne le répondant dès que l'intervenant annonce une couleur plus chère que celle qu'il voulait annoncer. Nous verrons plus loin quelques façons d'y remédier.
- De toute façon, le principe des changements de couleur RESTE celui que vous avez appris !
  - Changement 1 sur 1 : jusqu'à 10H ou 11HL (ici, de 8 à 11HL, car avec 6 ou 7HL : passer).
  - Changement 2 sur 1 : 11H ou 12HL au minimum, illimité et forcing (naturellement... !).

Principe : Vous ne devez changer de couleur que si vous en avez les moyens !

- Ex. : avec ♠AV83 ♥7 ♦R10852 ♣872, après 1♣ - 1♥ - ? , que dire ?
  - Sans l'intervention, vous auriez répondu 1♦ (la plus longue d'abord), mais pas question maintenant de dire 2♦ (il faudrait 11H ou 12HL minimum).
  - Vous avez par contre les moyens de dire 1♠ : dites-le.
- Remarque (importante) : avec 6 à 7HL, commencez par PASSER, vous reparlerez (peut-être).
- 2<sup>ème</sup> remarque (importante aussi) : 1 sur 1 reste FORCING, 2 sur 1 FORCING et AUTOFORCING.

## Le CONTRE « SPOUTNIK » : nouvelle convention...

C'est une espèce de contre d'appel qui veut dire : « Partenaire, on m'a volé ma réponse ! ».

Retenez surtout la séquence « spoutnik » de loin la plus fréquente : 1♣(♦) - 1♠ - X.

- Ce CONTRE sert à dire à son partenaire : « J'ai du ♥, mais l'intervention à 1♠ m'a gêné... ! ».
  - L'intérêt est de rester au niveau de 1. L'ouvreur continue comme si on avait enchéri 1♥ sur 1♣ !
- Cependant, on dit plutôt 2♥ dès que l'on en a « les moyens », c. à d. 11H ou 12HL ET 5 cartes à ♥.

Le CONTRE « SPOUTNIK » veut donc dire : J'ai au moins 4 cartes à ♥. Mais :  
soit je n'ai pas 5 cartes à ♥ (dans ce cas, force illimitée),  
soit j'ai 5 cartes (ou plus) à ♥, mais je n'ai pas les moyens d'un « 2 sur 1 ».

- Ex : Avec ♠63 ♥DV104 ♦R53 ♣R1053, après 1♦ - 1♠ : CONTRE.
  - Avec l'♦A en plus, idem (j'ai les points pour 2♥, mais pas 5 cartes).
  - Avec le ♥2 en plus, idem (j'ai 5 cartes à ♥, mais pas les points) ; avec le ♥R en plus : OK, 2♥ !

<sup>1</sup> Rappel : un cue-bid est l'annonce d'une couleur artificielle, le plus souvent la couleur de l'adversaire.