

LE RÉPONDANT APRÈS INTERVENTION sur une ouverture mineure

- Ces exercices correspondent au cours de 3^{ème} année, rubrique « enchères compétitives » :
 - « Le camp de l'ouvreur après intervention ».

▶ Il s'agira essentiellement des « contres Spoutnik » et des cue-bids.

Exercices tirés du livre de Michel Bessis et Norbert Lébely, Bien enchérir en attaque, Grasset, 1991.

- Vous êtes assis en SUD. Votre partenaire ouvre, et Est intervient par une couleur.

➤ 1°) Avec les mains suivantes, quelle aurait été votre enchère sans intervention ?

➤ 2°) Quelle est votre enchère après les interventions proposées ?

1 -	♠ A V 8 ♥ R 10 8 5 ♦ 9 7 6 4 ♣ V 2	S	O	N	E	
		?		1♦	1♠	Sans interv. :
						Avec interv. :
2 -	♠ 7 2 ♥ R D 8 7 3 ♦ D 7 4 ♣ 10 9 5	S	O	N	E	
		?		1♦	1♠	Sans interv. :
						Avec interv. :
3 -	♠ V 9 4 ♥ R 5 ♦ A 6 2 ♣ A 10 9 6 3	S	O	N	E	
		?		1♦	1♠	Sans interv. :
						Avec interv. :
4 -	♠ 5 4 2 ♥ A 1 0 4 ♦ D 10 7 3 ♣ A R 9	S	O	N	E	
		?		1♦	1♠	Sans interv. :
						Avec interv. :
5 -	♠ D 10 7 3 ♥ R 9 2 ♦ A V 10 ♣ V 9 3	S	O	N	E	
		?		1♦	1♠	Sans interv. :
						Avec interv. :
6 -	♠ A 5 ♥ R 10 8 2 ♦ A R 4 ♣ D V 7 3	S	O	N	E	
		?		1♦	1♠	Sans interv. :
						Avec interv. :
7 -	♠ D ♥ A D 4 3 ♦ R D 5 ♣ R V 10 7 2	S	O	N	E	
		?		1♦	1♠	Sans interv. :
						Avec interv. :
8 -	♠ 9 4 3 ♥ D 7 5 ♦ A R 2 ♣ 10 9 7 4	S	O	N	E	
		?		1♦	1♠	Sans interv. :
						Avec interv. :
9 -	♠ R D 10 8 7 ♥ 9 3 ♦ 7 2 ♣ A 10 4 3	S	O	N	E	
		?		1♦	1♠	Sans interv. :
						Avec interv. :
10 -	♠ 8 3 ♥ R 10 2 ♦ A 10 7 4 ♣ D V 10 3	S	O	N	E	
		?		1♦	1♠	Sans interv. :
						Avec interv. :

11	- ♠ 7 6 3 ♥ 3 ♦ V 10 7 4 2 ♣ R D 10 6	S	O	N	E	Sans interv. :
		?		1♣	1♠	Avec interv. :
12	- ♠ A 6 2 ♥ 9 ♦ D 10 6 4 ♣ R 10 8 7 5	S	O	N	E	Sans interv. :
		?		1♣	1♠	Avec interv. :
13	- ♠ A 10 2 ♥ 8 5 ♦ A D 4 ♣ R D 7 5 3	S	O	N	E	Sans interv. :
		?		1♣	1♠	Avec interv. :
14	- ♠ 8 ♥ A 10 9 8 6 4 3 ♦ 7 2 ♣ V 9 4	S	O	N	E	Sans interv. :
		?		1♣	1♠	Avec interv. :
15	- ♠ 2 ♥ R D 10 9 8 7 ♦ A 10 4 ♣ 8 7 6	S	O	N	E	Sans interv. :
		?		1♣	1♠	Avec interv. :
16	- ♠ R 10 7 4 ♥ V 5 ♦ A V 2 ♣ A D 7 3	S	O	N	E	Sans interv. :
		1♣ ?	1♠	Passe	Passe	Avec interv. :
17	- ♠ 4 2 ♥ A V 10 4 ♦ R D 4 ♣ A 10 7 3	S	O	N	E	Sans interv. :
		1♣ ?	1♠	Passe	Passe	Avec interv. :
18	- ♠ 5 ♥ R 10 3 ♦ A 10 8 2 ♣ A D 7 5 3	S	O	N	E	Sans interv. :
		1♣ ?	1♠	Passe	Passe	Avec interv. :
19	- ♠ 2 ♥ V 5 ♦ A V 10 9 7 2 ♣ R D 8 4	S	O	N	E	Sans interv. :
		1♦ ?	1♠	Passe	Passe	Avec interv. :
20	- ♠ V 8 7 ♥ 3 ♦ D V 2 ♣ A R D 10 7 4	S	O	N	E	Sans interv. :
		1♣ ?	1♠	Passe	Passe	Avec interv. :

Corrigé

1. **Contre** : Vous auriez, en l'absence d'intervention, dit 1♥, et vous pourriez être tentés par 1SA (arrêt ♠ solide), mais la priorité est au Spoutnik, qui promet les ♥. 1SA dénierait 4 cartes à ♥, et ceci est vrai à tous les paliers.

Principe : Avec le choix entre 1SA et le Spoutnik, priorité à l'annonce des ♥.

2. **Contre** : Vous auriez dit 1♥, sans l'intervention. Après celle-ci, le minimum, pour parler est de 8HL, ce que vous avez, grâce à vos 5 cartes. Vous devez donc contrer. Avec ♠832 ♥RD73 ♦D62 ♣986, il aurait bien fallu passer.

Principe : Un contre Spoutnik, comme toute enchère libre après intervention, exige 8HL.

3. **2♣** : Avec 13 points HL, aucun problème pour changer de couleur au niveau de 2, avec 5 cartes à ♣.

Ultérieurement, on pourra faire un cue-bid, à la recherche d'un arrêt à ♠. Sans intervention, vous auriez fait soit la même enchère, soit un saut direct à 3SA (surtout en match par paires).

Principe : Après intervention, 2 sur 1 exige toujours 12HL au moins, et ici 5 cartes.

4. **2♠** : Il n'y pas d'enchère naturelle avec cette main de 13HL (ni même « semi-naturelle » comme un contre Spoutnik). Il est indispensable, avec les points de manche, de contrôler l'arrêt ♠. A défaut, on jouera peut-être 5♦. Sans intervention, vous auriez fait un saut à 3SA (13 ou 14HL), même sans l'arrêt ♠. Mais ici, évidemment, vous changez d'avis.

Principe : Sur une ouverture mineure, le cue-bid cherche en priorité un arrêt dans la couleur de l'intervenant.

5. **2SA** : L'enchère juste, avec une double tenue à ♠ et exactement 11 ou 12HL, dans une main régulière. Remarque : vous auriez fait exactement la même enchère sans l'intervention à ♠.

Principe : N'oubliez jamais la priorité aux enchères naturelles.

Principe : Les spoutniks et les cue-bids servent à annoncer les mains qu'aucune enchère naturelle ne saurait décrire convenablement. On n'y recoure que « faute de mieux ».

6. **Contre** : Le contre Spoutnik est de force illimitée. En effet, les enchères de 2♥ (ou de 2♣) sont impossibles sans posséder 5 cartes, sans compter que parler des ♣ risquerait de compromettre la découverte ultérieure d'un fit à ♥. Bien entendu, vous auriez dit 1♥ sans l'intervention adverse.

Principe : On contre Spoutnik, sur 1♠, avec du ♥ : 1°) Avec 4 cartes seulement, illimité ; 2°) Avec 5 cartes, de 8 à 11HL, car à partir de 12HL, on dit 2♥.

7. **2♣** : Cette fois, la qualité des ♣ permet de les annoncer avant les ♥, surtout avec vos 17 points HL. Vous direz vos ♥ plus tard. Et si les enchères deviennent violemment compétitives, vous ne regretterez pas d'avoir mentionné une si belle couleur comme en l'absence d'intervention...

Principe : Comme toujours, avec « les moyens », on commence en réponse par la plus longue.

8. **Passé** : Même avec 9 points d'honneurs (sans intervention, vous auriez répondu 1SA : ici l'enchère n'est plus très bonne en raison de votre teneur à ♠). Prenez garde de ne pas employer le Spoutnik « à toutes les sauces », votre vis-à-vis devant pouvoir compter sur 4 cartes à ♥. D'autre part, dire 1SA sans arrêt dans la couleur d'intervention est bien trop hasardeux. Passé, car entre plusieurs maux...

Principe : Attention à n'employer le Spoutnik simple sur 1♠ qu'avec 4 cartes à ♥.

9. **Passé** : Joliment baptisé « contre muet » ou « passe Blanche-Neige » (sans intervention, vous auriez justement répondu 1♠ !). On dit également : « passe-trappe » (en anglais, *trap-pass*). Attendons en tapinois le contre de réveil de l'ouvreur (dire 1SA nous priverait d'une substantielle pénalité, et ce serait dommage !). Remarque : en l'absence d'intervention, vous auriez évidemment dit 1♠.

Principe : N'oubliez pas le passe « Blanche-Neige » !

10. **Contre**, « l'exception qui confirme la règle » (sans intervention, vous auriez répondu 1SA). D'abord, il est toujours assez désagréable de passer avec 10 points H ; ensuite l'enchère d'1SA est à écarter avec deux petits Piques. Enfin, si Nord sautait à 4♥, il s'agirait du meilleur contrat, car il pourrait couper à Pique de la main courte en préservant le côté long de ses atouts.

Principe : On est parfois obligé d'annoncer le « moins mauvais mensonge ».

PRINCIPE : Le Spoutnik nous prive des contres punitifs directs. Avec le désir de pénaliser une intervention adverse, il faut passer sans hésitation particulière, dans l'attente d'un contre de réveil que l'on transformera.

11. **2♣** : Dans le but d'apporter une contribution à la séquence compétitive (sans intervention, vous auriez bien entendu répondu 1♦). On peut parfois soutenir les ♣ au palier de deux avec seulement quatre cartes, la présence de valeurs distributionnelles telle qu'un singleton étant alors éminemment souhaitable. Par ailleurs, vous avez tout de même 9 points HLD.

Principe : Il faut savoir parfois adopter un peu d'« élasticité », lorsqu'aucune enchère n'est satisfaisante.

12. **3♣** : L'enchère que l'on aurait faite sans intervention. Rappelons que cinq cartes sont nécessaires pour un soutien mineur à saut et que la main ne doit pas comporter plus de 10 points d'honneurs. On

compterait aujourd'hui, d'ailleurs, 12 points HLD (le saut se fait avec exactement 11 ou 12HLD).

Rappel : Avec ou sans intervention, le saut dans une mineure promet 5 cartes et 11-12HLD.

13. **2♠** : Cue-bid suivi du fit à ♣. La main est beaucoup trop belle pour un soutien direct à ♣ et l'enchère de 3SA serait par trop pessimiste. Au fait, qu'auriez-vous dit sans intervention ? Ce jeu est beaucoup trop fort pour un soutien direct (sauf si vous jouez le SMI = soutien mineur inversé), et même trop fort pour 3SA (il y a peut-être 6♣ à jouer). Il faut tout simplement dire 1♦ en attendant le redemande de votre partenaire, puis trouver des enchères forcing et descriptives jusqu'au contrat final (3SA, 5♣ ou 6♣).

**Rappel : Les soutiens directs ne peuvent dépasser 12HLD.
Le cue-bid rend votre soutien ultérieur forcing.**

14. **3♥** : Barrage de la valeur d'une mini-ouverture de 3♥ (sans intervention, vous auriez bien entendu répondu 1♥, car l'enchère de 2♥ est très forte : 16H et 6 beaux ♥, et l'enchère de 3♥ exceptionnelle¹). Opter pour un Spoutnik avec ce genre de jeu constituerait une mauvaise anticipation sur les enchères compétitives à venir. Sans intervention, vous auriez dit 1♥, avec ces 8HL et probablement 11HLD (au moindre fit).

Principe : Parfois, anticipez les enchères futures.

15. **2♥** : Pas de Spoutnik, car vous avez non seulement 6 cartes (5 auraient suffi), mais 11HL qui en valent bien 12... Il s'agit donc d'une enchère naturelle forte. Au tour suivant vous répétez les ♥, enchère non forcing. Sans intervention : 1♥.

Rappel : Une enchère naturelle 2 sur 1 prime sur le Spoutnik dès que possible.

**PRINCIPE : Les soutiens mineurs ne s'expriment de façon direct que jusqu'à 12HLD inclus.
Au-delà, il faut cue-bidder s'il n'y a pas d'autre couleur annonçable.**

16. **Passé** : Le partenaire n'a pas pu se manifester, alors qu'il est certainement court à ♠. Concluons qu'il n'a pas un jeu intéressant et laissons les adversaires dans ce qui n'est peut-être pas leur meilleur contrat.

Principe : Parfois, il faut savoir passer, pour ne pas « réveiller l'eau qui dort ».

17. **Contre** : Dès que l'on est court dans la couleur d'intervention, on doit réveiller les enchères par un contre, même lorsqu'on est minimum. Le « passe » du partenaire peut masquer un contre muet (en effet, où sont les points ?).

Principe : Même après une ouverture minimale, on doit réveiller les enchères par un contre dès que l'on est court dans l'atout adverse (0, 1 ou 2 cartes).

18. **Contre** : Attention : Il ne faut pas croire que ce contre de l'ouvreur promet 4 cartes à ♥ ! C'est ce que l'on nomme un « contre de réouverture ». Comme dans l'exercice précédent, il peut indiquer une courte à ♠ avec des valeurs défensives, mais il peut aussi indiquer tout simplement un jeu fort, ici au bord de la deuxième zone.

Principe : le contre de réveil de l'ouvreur peut indiquer tout simplement un jeu fort.

19. **2♣** : On doit bien entendu reparler (court à ♠), mais la main est très excentrée, avec une distribution 6-4, et il est préférable dans ce cas d'annoncer de façon naturelle 2♣.

Principe : Plus la main est excentrée, plus il faut en prévenir votre partenaire.

20. **Passé (!)** : Répéter les ♣ est tentant, mais posons-nous la question : « où sont les ♥ ? ». Soyez certain qu'un réveil de votre part amènera vos adversaires à leur meilleure dénomination, à ♥. Une fois de plus, il ne faut réveiller l'eau qui dort...

Principe : Il est parfois difficile de savoir passer...

**PRINCIPE : Après une intervention adverse à 1♠ et deux « passe »,
l'ouvreur court à ♠ (jusqu'à 2 cartes) doit automatiquement réveiller les enchères
pour couvrir le cas du « passe Blanche-Neige ».**

Long à ♠ (3 cartes et plus), il y regardera à deux fois avant de se manifester.

¹ L'enchère de 3♥ doit être réservée à des cas exceptionnels non envisagés dans le cadre de ce cours, et de toutes façons à travailler avec un partenaire attiré.